



aktueller software markt

ASM-EXTRA Nr.1
DM 14,80
sfr 14,80 / ÖS120

EXTRA

SIERRA SPECIAL

- **ENTHÜLLT**
Die vier Affären des Larry Laffer
- **KÖNIGLICH**
Die fünf Reisen der Herrscher von Daventry
- **GALAKTISCH**
Alle Abenteuer von Roger Wilco
- **AUF STREIFE**
Dreimal unterwegs mit Sonny Bonds
- **BRUTAL**
Manhunter 1&2
- **LEGENDÄR**
Conquests of Camelot
The Legend of Robin Hood
- **HEROISCH**
Quest for Glory 1&2
- **EXOTISCH**
Rise of the Dragon
Heart of China u.v.m.



30 komplette
Lösungen!



Alles über Computer- & Videospiele

Vorsicht, Suchtgefahr!

DER BUNDESSPIELEMINISTER WARNT:
DAS SPIELEN VON SIERRA-ADVENTURES KANN IHRE
GESUNDHEIT GEFÄHRDEN!

Unabhängig von Alter, Geschlecht sowie sozialer und ethnischer Zugehörigkeit besteht die Gefahr, daß jeder Computeranwender im Verlauf seiner EDV-Karriere irgendwann einmal mit Adventures aus dem Hause **Sierra** in Berührung kommt. Die Folgen dieser Infektion können verheerend sein: Von Haarausfall wegen fortdauerndem Haareraufen angesichts unlösbar scheinender Rätsel über Nervenzusammenbrüche angesichts der Erkenntnis, wie einfach doch letztendlich das Rätsel zu lösen war, bis hin zu Entzugserscheinungen, wenn die nächste Folge einer Serie mehr als drei Monate auf sich warten läßt.

Wir wissen nicht, was andere Leute in diesem Fall empfehlen.

Wir können allenfalls die Symptome mildern, das Medikament

dafür halten Sie gerade in den Händen. Ein Heft mit 30 konzentrierten und wohldosierten Lösungshilfen zu fast allen bisher erschienenen Sierra-Adventures.

Egal, ob Sie sich für **Larry Laffers** Lotterleben oder die Heldentaten von **Roger Wilco** interessieren, mit der **Königsfamilie von Daventry** auf Reise oder mit **Sonny Bonds** auf Streife gehen oder sich als Ritter im mittelalterlichen England oder als Menschenjäger in ferner Zukunft versuchen wollen.

Mit dieser geballten Ladung an Know-how und Adventure-Erfahrung sollten an keiner Stelle im Spiel mehr Probleme auftreten ...

(Gegenanzeigen und Nebenwirkungen sind bis jetzt nicht bekannt, allerdings könnte Vorauslesen den Spielspaß erheblich mindern...)

In diesem Sinne ein 'HAPPY ADVENTURING'

Antje Hink



Michael Anton



THE L A E N



KÖNIGLICHE ABENTEUER

KING'S QUEST 1	42
KING'S QUEST 2	44
KING'S QUEST 3	47
KING'S QUEST 4	50
KING'S QUEST 5	56

LUSTMOLCH AUF ABWEGEN

LARRY 1	62
LARRY 2	64
LARRY 3	68
LARRY 5	74

POLIZIST IM STRESS

POLICE QUEST 1	88
POLICE QUEST 2	91
POLICE QUEST 3	95

RITTER IM WELTALL

SPACE QUEST 1	124
SPACE QUEST 2	127
SPACE QUEST 3	131
SPACE QUEST 4	135



IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Christian Widuch

VERLAGSLEITER

Stefan Ritter

CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegk (mats, verantw.)

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Ulrich Mühl (Uli)

REDAKTION

Michael Anton (man, Ltg.),

Antje Hink (ah, Ltg.)

Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja),

Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

COVER

Annette Braun

LAYOUT

Annette Braun (Ltg.), Andreas Ballhaus

FREIE MITARBEITER

Wolfgang Fröde, Jens Kiel, Hannes Kruppa,

Carsten Meiselbach, Christian Mergler,

Heinrich Stiller

ANZEIGENLEITUNG

Britta Fiebig

ANZEIGENVERKAUF

Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000

München 82, Tel: (089) 439 10 87, Fax: (089)

439 10 80

Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter

Schätzle, Ilona Sehm

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.6, ab

1. Januar 1992

REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: Huson European Media, Gerald Rhoades

Brown, 10/11 The Green Business Centre, The

Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL.

Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-

469996

ANZEIGENVERWALTUNG

Anja Pröger (Ltg.), Tel: (05651) 929 915, Fax:

(05651) 929 944

PRODUKTION

Andreas Ballhaus

REPRODUKTION

Andreas Ballhaus,

Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Drucklinie GmbH & Co.KG, Postfach 15 15,

4930 Detmold

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesba-

den, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuch-

handel), Österreich, Schweiz, Italien

SONDERDRUCK-DIENST

Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe

sind auch in Form von Sonderdrucken

erhältlich. Anfragen an: Anja Pröger,

Tel.: (05651) 929915, Fax: (05651) 929 944

VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870,

3440 Eschwege

Telefon: (05651) 929 901

Telefax (Verwaltung): (05651) 929 940

Telefax (Redaktion): (05651) 929 941

Bildschirmtext (BTX): (05651) 929-0001

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schrift-

licher Genehmigung des Verlages. Für unver-

langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann

keine Haftung übernommen werden.

HISTORISCHES

GOLDRUSH	29
CONQUESTS OF CAMELOT	12
CONQUESTS OF THE LONGBOW	18

JUGENDLICHES

THE BLACK CAULDRON	140
THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH	150
ECO QUEST 1	24

MÖRDERISCHES

MANHUNTER 1	80
MANHUNTER 2	83
CODENAME: ICEMAN	6
THE COLONEL'S BEQUEST	143

RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
BESTELLKARTE	28

EXOTISCHES

RISE OF THE DRAGON	118
HEART OF CHINA	34

HELDENHAFTES

QUEST FOR GLORY 1	102
QUEST FOR GLORY 2	107

Wenn der Eismann zweimal

In wärmeren Gefilden als den hiesigen ist der Spionage-Thriller Codename: Iceman angesiedelt, wo sich John Westland, ein James-Bond-mäßig fitter Geheimagent, allen Ozonlöchern zum Trotz am Strand unter der Südsee-Sonne aalt.

Die Action beginnt im Pazifik auf der Trauminsel Tahiti. Geheimagent Commander John B. Westland läßt sich gerade im Liegestuhl am weißen Sandstrand von der Sonne verwöhnen. Derweil schaut er sich das auf dem Tisch liegende Magazin an, das sich mit der gegenwärtigen weltpolitischen Lage befaßt. Fazit: das Verhältnis der Supermächte USA und UdSSR verschlechtert sich von Tag zu Tag.

Sport ist Mord

Hat sich John genug gebildet, steht er auf, geht nach links ins nächste Bild und nimmt am dort stattfindenden Volleyballspiel teil. Als der Ball unglücklich ins Wasser geschmettert wird, versucht eine der Mitspielerinnen, ihn wieder herauszuholen, wobei sie jedoch beinahe ertrinkt. John kann sie gerade noch vor dem Untergehen bewahren, zieht die Ohnmächtige gekonnt an Land und beginnt sofort mit den Wiederbelebungsversuchen. Nach einigen Minuten kommt sie wieder zu sich, bedankt sich bei John und entschwindet.

John geht zurück zum Liegestuhl, nimmt sein Hemd und betritt die Hotellobby. Dort läßt er sich an der Rezeption seinen Schlüssel geben, schaut sich das an der Wand hängende Reklameschild an und merkt sich die Telefonnummer der Transportgesellschaft.

In der Bar geht er an den Tisch unten rechts, spricht die dort allein sitzende Frau an und bestellt etwas zu trinken. Nachdem er die Dame zum Tanzen aufgefordert hatte, setzen sich die beiden diesmal gemeinsam hin. John muß wohl mächtig Eindruck geschunden haben, denn die attraktive junge Dame fragt ihn, ob er nicht mit zu ihr kommen wolle. Da John nun nicht gerade ein Mönch ist, will er natürlich. Er sagt also ja, küßt sie vor dem Bungalow und bejaht selbstverständlich die Frage, ob er für ein Weilchen hineinkommen möchte.

So reißt man(n) Mädels auf

In der Hütte setzt er sich zu ihr aufs Bett, fragt sie höflich nach ihrem Namen und unterhält sich mit (wie er jetzt weiß) Stacy. Die erzählt mit Trauer in der Stimme, daß sie ihren Ohrring, der ihr sehr viel bedeute, verloren habe. Das interessiert John jetzt allerdings nur sehr am Rande (Stoffel!). Statt dessen küßt er sie erst stürmisch, dann mehrmals und verbringt schließlich die Nacht mit ihr (AHA!).

Als er am nächsten Morgen aufsteht und sich umschaute, entdeckte er eine Nachricht auf einem Tisch. Darin behauptet Stacy, daß sie dringend fort mußte und ihn nicht wecken wollte. Da macht sich unser 007-Verschnitt doch so seine Gedanken ...

ballert

Draußen im Sand entdeckt John dann tatsächlich den verlorenen Ohrring, in dem bei näherer Betrachtung, Untersuchung und Öffnung desselben ein Mikrofilm zutage kommt. Also ist auch Stacy eine Agentin, bloß für wen???

John betrachtet sich nun die auf seinem Zimmerschlüssel geschriebene Bungalownummer etwas näher und begibt sich postwendend zu besagter Hütte. Nachdem er dort den Kleiderschrank geöffnet und aus einer Anzugtasche ein Adreßbüchlein gezogen hat, untersucht die alte Schnüffelnase auch noch den Nachttisch. In dessen Schublade findet sich Johns ID-Card und 50 Cents in Münzen.

Zurück im Hotel, holt er sich aus dem Zeitungsständer vor der Lobby eine Zeitung, deren Schlagzeile die Entführung des amerikanischen Botschafters im Nahen Osten ist. Krieg liegt in der Luft.

An der Hotelrezeption erwartet ihn eine Nachricht von seinem Vorgesetzten aus dem Pentagon: John soll sofort General Braxton anrufen! Glücklicherweise steht dessen Telefonnummer in Johns Adreßbuch, und so steht einem ungestörten Telefongespräch aus seinem Bungalow nichts mehr im Wege. Als Ergebnis muß John auf schnellstem Wege nach Washington aufbrechen.

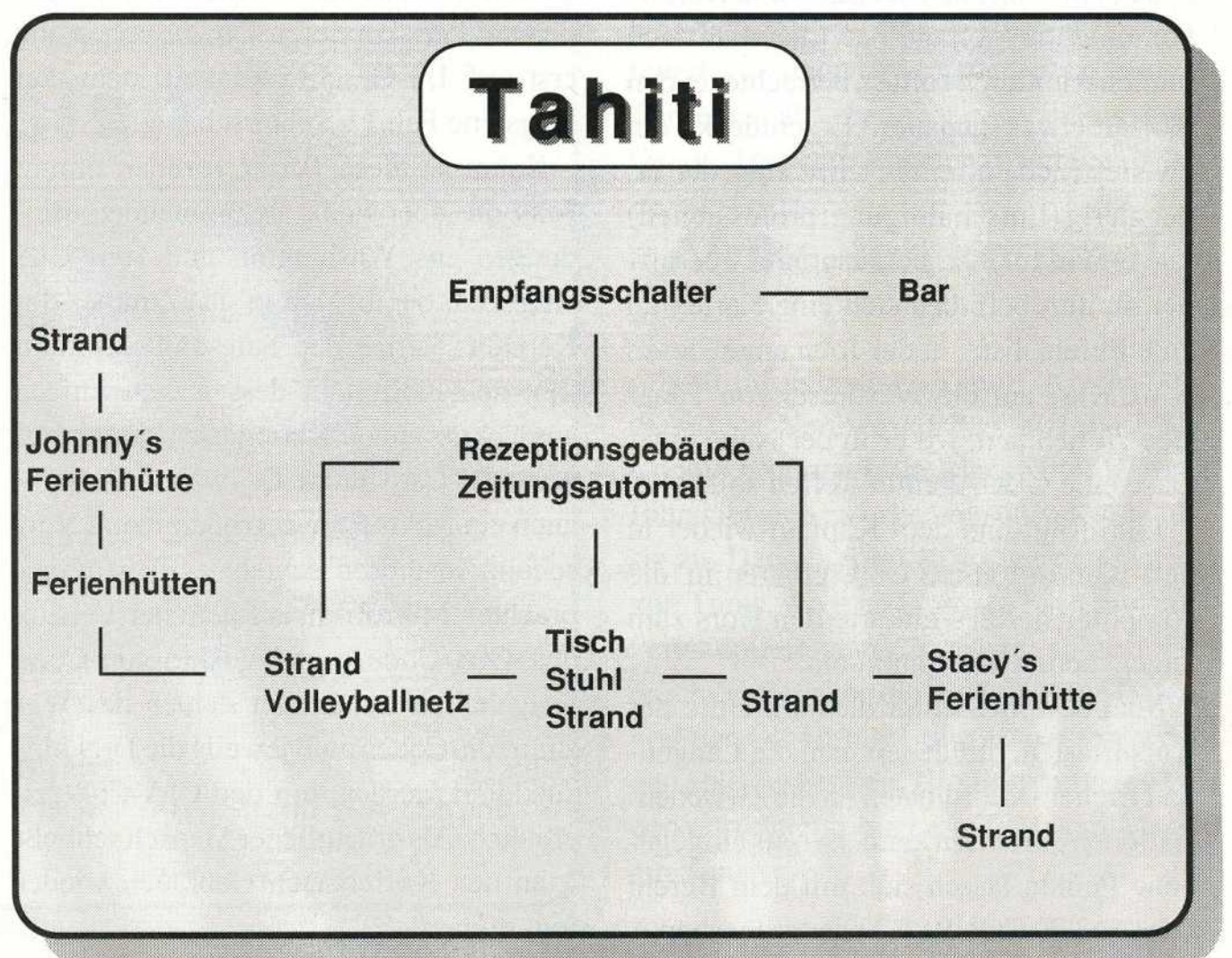
Sich an das Plakat in der Hotelloobby erinnernd, ruft er bei der Transportfirma an und bestellt ein Boot zum Flughafen, das vor dem Hotel auf ihn warten soll. John läuft also zum vereinbarten Treffpunkt, geht auf das Boot und fliegt nach Washington, wo er am Flughafen schon von einem Fahrer des Pentagon erwartet wird. Er gibt sich zu erkennen und zeigt als Beweis seine ID-Card.

Im Pentagon wedelt er am Empfang wieder mit seiner Karte und fährt mit dem Fahrstuhl nach oben. Dem Sicherheitsbeamten gibt er wiederum seine ID und geht dann in das Besprechungszimmer des Hochsicherheitstraktes.

Im Briefing erhält er die Anweisung, sich mit dem in Pearl Harbour liegenden U-Boot USS Blackhawk auf den Weg in den Nahen Osten zu machen, wo er mit einer weiblichen Undercoveragentin Kontakt aufzunehmen hat. Alles Weitere erfährt John aus dem Umschlag, der auf dem Tisch liegt. Damit ist John entlassen. Von dem Sicherheitsbeamten läßt er sich seine ID-Card wiedergeben, wobei ihm zuerst eine falsche ausgehändigt wird, die er aber nach eingehender Betrachtung wieder umtauscht.

U-Boot-Fahren leichtgemacht

Vor dem Flughafen von Pearl Harbour spricht er den dort wartenden Fahrer an. Er gibt sich ihm zu erkennen, zeigt seine Befehle vor und wird, so legitimiert, dann zur USS Blackhawk gefahren. Bevor er sich an Bord begibt, müssen die üblichen "Riten" eingehalten werden: salute flag, salute officer, request permission to come aboard, etc. Dann endlich wird er in seine Kajüte geführt.



Dort angelangt, nimmt John aus der Schreibtischschublade das Meßgerät und aus dem Bücherregal das Buch mit den Entschlüsselungs-Codes.

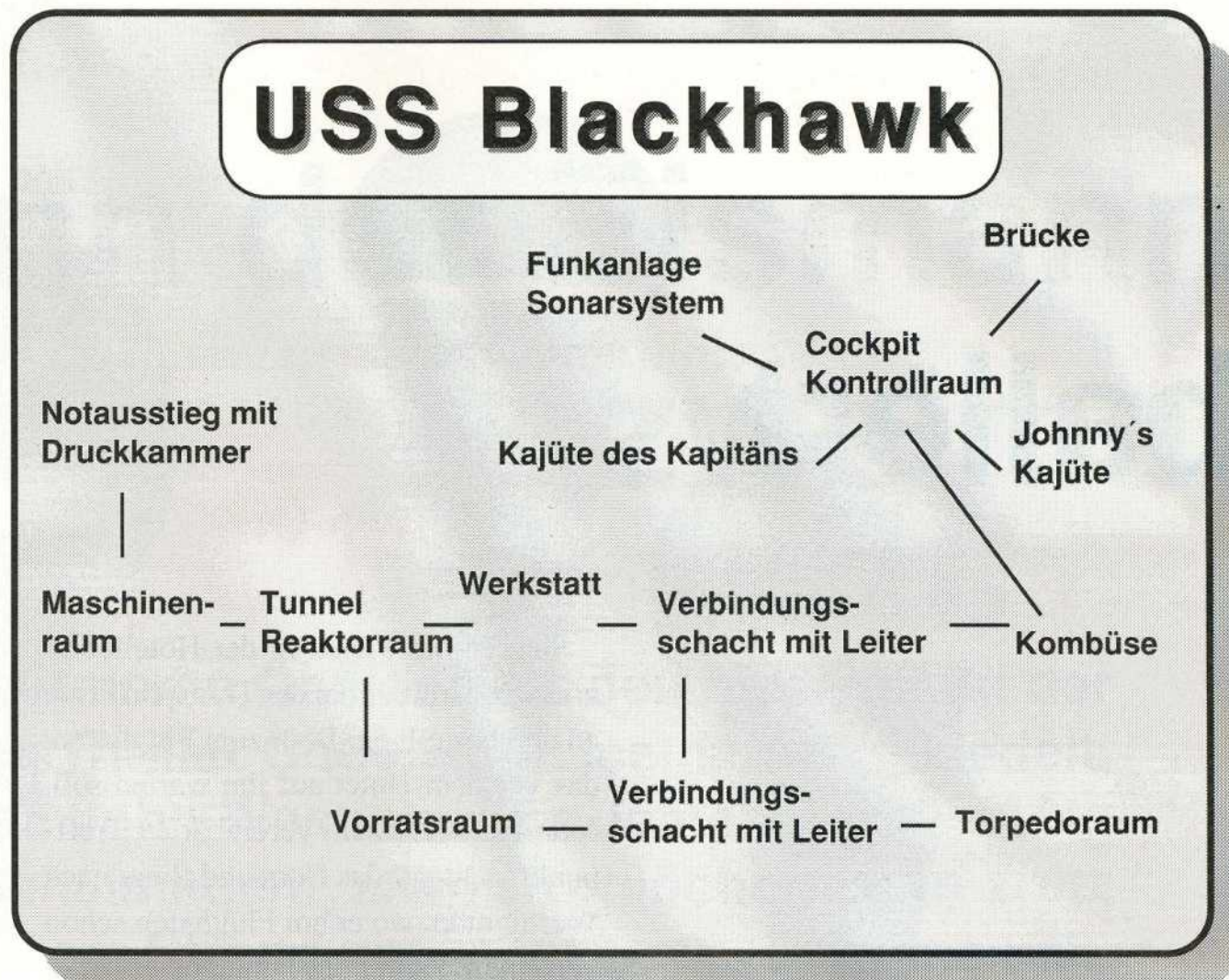
Nun zieht es ihn mit Macht in den Kontrollraum, wo er vom Kapitän begrüßt und sofort auf den U-Boot-Fahrersitz gesetzt wird. Von dort aus hat er das U-Boot nach den Anweisungen des Kapitäns zu steuern. Zuerst schließt er alle Luken, fährt langsam los und dreht das U-Boot erst auf 180°, dann auf 270° nach rechts. Nun muß er die Geschwindigkeit auf 1/3 erhöhen, das Startzeichen zum Tauchen geben, 200' in die Tiefe gehen und die Tiefe bestätigen. Dann dreht er das U-Boot erst auf 360°, erhöht auf maximale Geschwindigkeit und dreht schließlich auf 355° nach links. Nach einiger Zeit ist das vorläufige Ziel erreicht, er bekommt den Befehl zum Halten und verläßt schweißgebadet den Kommandostand.

Geheimnisvolle Geheimnisse

Der Kapitän nimmt nun einen Koffer aus dem Safe, legt ihn auf den Tisch und fragt John nach dessen Teil der Kombination, den er im Pentagon erhalten hat. Nachdem John nach der Safe- und Kofferkombination gefragt hat (die man sich tunlichst notieren sollte), betrachtet er den Koffer etwas genauer. Er entdeckt ein zweites Fach und einen Umschlag, den er neugierig (Entschuldigung: professionell) wie er nun mal ist, herausnimmt und öffnet. In ihm befinden sich eine Karte und eine Befehlsliste, in der John angewiesen wird, Kurs auf die Westküste von Tunesien zu nehmen, wo er in der Nähe einer Oase eine CIA-Agentin treffen soll.

John folgt nun dem Kapitän wieder in den Kontrollraum. Dort gibt er in die computerisierte Weltkarte den Kurs zum angegebenen Treffpunkt ein.

Man bewerkstelligt dies mit Hilfe der Cursortasten, mit denen man die Längen- und Breiten-Koordinaten für die Zwischenstationen einstellen kann. Bereits eingegebene Punkte lassen sich mit dem Befehl "CHANGE COURSE" wieder löschen.



Sobald er mit der Eingabe fertig ist, wird John vom Kapitän sofort wieder auf den Fahrersitz beordert. Wieder folgt man den Anweisungen des Kapitäns: auf 2/3-Geschwindigkeit erhöhen, dann auf 300' Tiefe gehen, den Sonar einschalten, um ein beobachtetes Schiff zu erkennen, schließlich auf Periskoptiefe, also 70', gehen und erst auf 1/3-Geschwindigkeit, dann auf langsame Fahrt herunterschalten.

Kaum ist diese Tortur vorüber, nimmt John die über Funk ankommenden Meldungen aus Washington und vom CIA entgegen, begibt sich in das Zimmer des Kapitäns, öffnet den Safe und entnimmt ihm den Koffer. In dessen Geheimfach entdeckt er einen Kartenleser, den er mit seiner ID-Card füttert. Des weiteren kommt auch ein Mikrofilmvergrößerer zum Vorschein. In diesen schiebt er den mitgebrachten Mikrofilm, auf dem der Versatz des CIA-Code zum Washington-Code festgehalten ist: zu den Zahlen des Washington-Codes muß jeweils die Drei hinzuaddiert werden, um den CIA-Code zu erhalten. Als ordentlicher Mensch schließt John den Koffer nach Gebrauch wieder fein säuberlich.

In seinem Zimmer übersetzt er unter Zuhilfenahme des Code-Buches die kodierten Buchstaben- in Zahlencodes, schlägt die somit angegebene Seite im Handbuch auf und gibt die beiden Worte aus den braunen Kästchen in den Computer ein. Ist die Meldung aus Washington dekodiert, wird die CIA-Meldung genauso übersetzt und nun zu allen Zahlen die 3 hinzuaddiert. Dabei ist bei zweistelligen Zahlen zehn zu subtrahieren.

Ist John mit dem ganzen Codier-Kram fertig, begibt er sich einen Stock tiefer in die Kantine, wo eine Flasche Rum auf dem Tisch steht. Als John versucht, die Buddel zu nehmen, erscheint leider deren Besitzer und versucht, ihn zu einem Würfelspielchen um die Flasche zu animieren. John willigt ein und schlägt den Herausforderer einige Male. Sein Gewinn besteht im Endeffekt nicht nur aus der Flasche, sondern auch aus dem ganzem Geld des Sailors und einem Gerät, mit dem man magnetische Felder neutralisieren kann.

Die Axt im Haus ...

Nun geht es noch ein Stockwerk tiefer in den Torpedoraum, wo sich John mit dem Matrosen unterhält. Dieser behauptet, der Testlauf des Förderbandes, das die Torpedos in die Rohre schiebt, sei nicht so ganz reibungslos abgelaufen. John überzeugt sich selbst, untersucht das Band und entdeckt einen defekten Metallzylinder, den er herausnimmt und ausmißt. Im Maschinenraum findet er in einem Schrank Behälter mit Zylindern, Bolzen, Unterlegscheiben und Muttern. Er nimmt einen Splint und einen 6"-Zylinder, mißt beides, schließt den Schrank wieder und schleift den Zylinder auf der Drehbank auf 1" im Durchmesser zu. Nun geht er an die Bohrmaschine und bohrt ein 0,25"-Loch in den Zylinder. Als nächstes werden Unebenheiten am Zylinder glattgeschliffen, und zu guter Letzt nimmt John im Maschinenraum aus einer Schublade noch einen Hammer und geht damit zurück in den Torpedoraum. Dort befördert er den Zylinder und den Splint an ihren Platz. Ein neuerlicher Testlauf verläuft reibungslos.

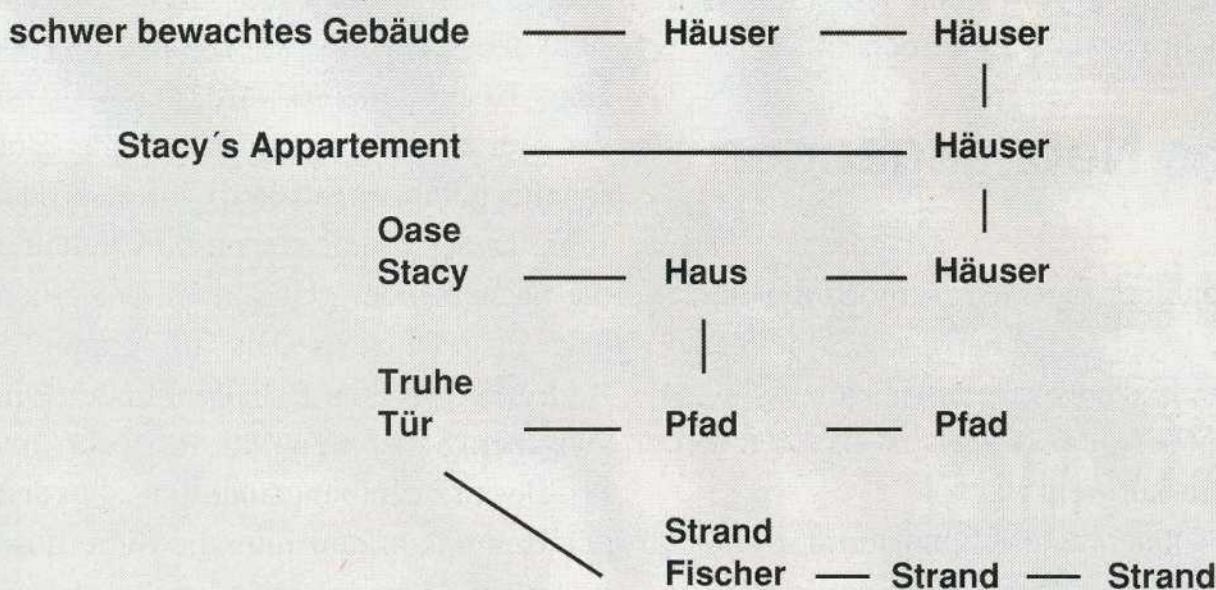
Nachdem John sich wieder in seinen Stuhl gesetzt hat folgt er den Anweisungen des Kapitäns und geht schließlich mit dem Kapitän zurück auf die Brücke: zwei feindliche Zerstörer werden entdeckt. Schleunigst kehrt man ins U-Boot zurück, wobei der Kapitän jedoch von der Leiter fällt und als Resultat tagelang das Bett hüten muß. Alle Verantwortung lastet nun auf John.

Unser Held begibt sich also wieder auf seinen Kommandosessel, und ab geht die Post. Zuerst taucht er in 650' Tiefe bei einer Geschwindigkeit von 5 Knoten. Dort wird das spezielle Lärmdämpf-System ein- und das aktive Sonar ausgeschaltet sowie das "Feuerpult" ausgefahren. Erreicht der feindliche Zerstörer fast die Mitte des Monitors, werden alle vier Harpoon-Torpedos abgefeuert, von denen drei Treffer das gegnerische Schiff zerstören.

Nun kommen wieder kodierte Meldungen an, die in der Kajüte entschlüsselt werden müssen. Danach setzt sich John wieder auf seinen Schleudersitz und weicht den Eisbergen im Nordpolarmeer aus (immer möglichst mittig zwischendurch). Sobald er sich mit der dortigen Bodenstation in Verbindung gesetzt hat, erhält er erneut kodierte Meldungen, die ebenfalls entschlüsselt werden müssen.

Der Kommandosessel ist echt anstrengend. Kaum hat sich John wieder hineingesetzt, sieht er sich einem feindlichen U-Boot gegenüber. Eine Inversionswasserschicht als Schutzschild ausnutzend, taucht John auf 1200', wobei er alle acht Stinger-Torpedos abfeuert, von denen zwei Treffer das gegnerische U-Boot versenken. Anschließend schaltet er das Sonar aus, den Lärmschutz an und fährt das "Feuerpult" wieder aus. Die ersten fünf Torpedos rauschen vorbei. Das feindliche U-Boot feuert vor dem Untergehen noch einige Torpedos ab, die aber von Johns vier Decoy-Torpedos abgelenkt werden.

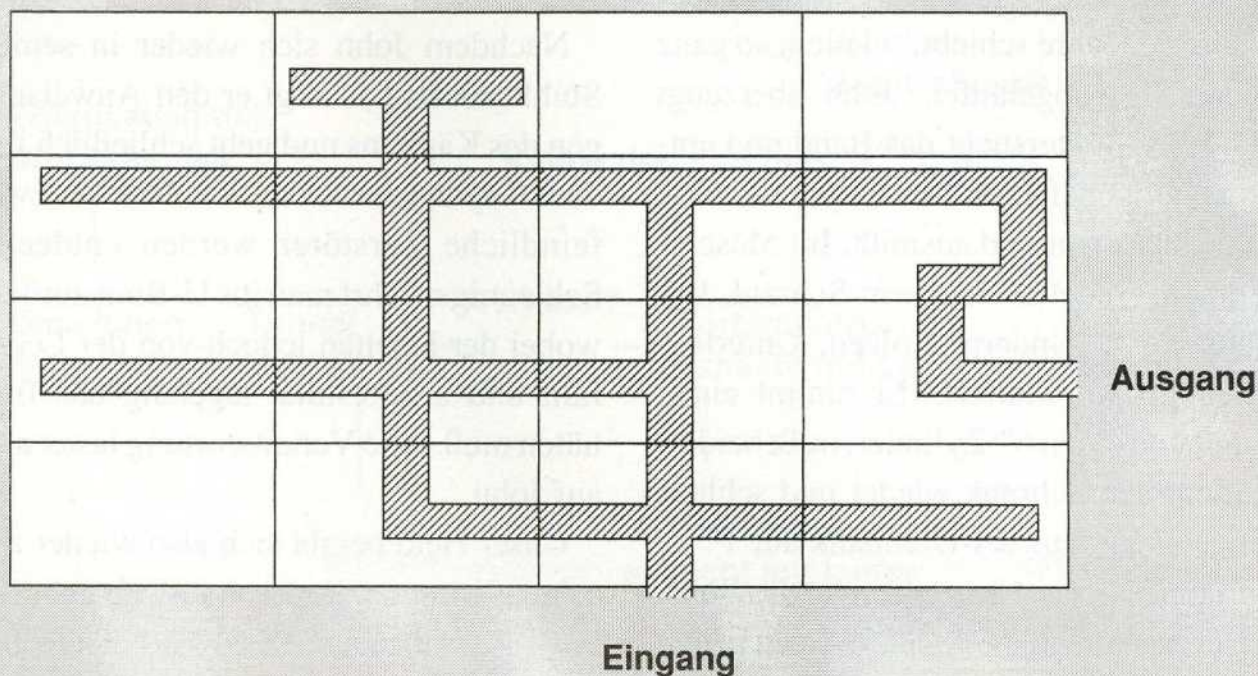
Tunesien



Afrika, ich komme!

Nach erfolgreichem Kampf erreicht man die Küste Nordwestafrikas, wo die USS Coontz schon auf die Blackhawk wartet. John gibt sich zu erkennen und steuert auf sie zu. Danach folgt er ihr vor den Hafen von Tunis, wo man langsam fährt und auf Periskoptiefe geht (70'). Jetzt sollte John durch das Periskop die Richtung zum Hafen und der Ölbohrinsel (die ja zerstört werden soll) feststellen. Die Entfernungen zu den einzelnen Zielen erhält er vom Mann am Sonar.

Unterwasserhöhle im Hafen von Tunesien



Jetzt macht John Ernst, geht wieder in den Torpedoraum und nimmt aus dem Schrank den Sprengstoff und zwei Kisten mit Unterwasserfackeln. Vom Maschinisten (im Maschinenraum) erhält er den Schlüssel für den Schrank im Stauraum, in dem sich eine Taucherausrüstung befindet, die umgehend zur Ausstiegsluke gebracht wird. Im Turbinenraum ist in die Wand ein Fach eingelassen, in dem ein Tauchfahrzeug aufbewahrt wird. John nimmt das Gefährt heraus, untersucht es gründlich und muß feststellen, daß eine Mutter fehlt. Er mißt die Größe der fehlenden Mutter aus und nimmt aus der Schublade den passenden Schraubenschlüssel, bevor er die Schublade wieder ordnungsgemäß schließt. Im Schrank des Maschinenraumes findet John dann noch die gesuchte Mutter samt Unterlegscheibe, die er beide auf den Schaft des Tauchfahrzeuges steckt und festzieht. Nun muß er noch die Koordinaten in das Fahrzeug eingeben. Nachdem er Hammer und Schraubenschlüssel in die Schublade zurückgelegt hat, klettert er zur Ausstiegsluke, zieht die dort liegende Taucherausrüstung an, flutet den Raum und verläßt das U-Boot.

Von nun an muß bis zum Ende des Abenteuers alles blitzschnell und ohne (tödlichen) Zeitverlust vonstatten gehen. John schwimmt also zur Bohrinself, wobei er die ungefähre Richtung einhalten und die Distanz auf der Anzeige des Tauchfahrzeuges verringern sollte (8 Bilder nach links, 3 Bilder nach oben), und bringt die Sprengladung dort an. Anschließend schwimmt er in Richtung des Hafens (11 Bilder nach rechts, 4 Bilder nach oben). Nun steht John eine schwierige Aktion bevor. Am Eingang des Hafens schaltet er

das elektronische Gerät ein und taucht in den Hafen hinein. Da das Magnetfeld am Hafen aktiviert ist, macht er lieber den Umweg über die Höhle. Dazu schwimmt er in der Höhle 3x nach oben, 1x nach rechts, 1x nach unten und 1x nach rechts. Die korrekte Richtung kann man auch mit Hilfe der Fackeln und der Strömung herausbekommen. (Maximale Punktzahl gibt es allerdings nur für den kürzesten Weg, ohne Rücksicht auf die Strömungsrichtung!) Wie auch immer: Ist John sicher im Hafen angekommen, versteckt er sein Fahrzeug bei dem alten Holzpier. Und Vorsicht vor dem Zitterrochen!

Ins Netz gegangen

Sobald er irgendwo ein Krabbennetz sieht, legt John die Flasche hinein und wartet, bis das Netz eingezogen und wieder ausgelegt wird. Das ist das Zeichen, daß die Luft rein ist.

John taucht nun auf und nimmt Kontakt mit dem dort sitzenden Fischer auf. Dieser gibt John einen Fisch, in dem eine Karte versteckt ist. In ihr ist aufgezeichnet, wohin

sich John als nächstes zu wenden hat: ein Haus, in dem eine Kiste voll Klamotten steht, mit denen sich John neu einkleidet.

So ausgestattet geht der Held zu der angegebenen Oase, wo er auf Stacy trifft, die John ebenfalls eine Karte gibt. Darauf ist die Lage ihres Apartments eingezeichnet. Diese Position sollte John sich einprägen, bevor er ihr die Karte wieder zurückgibt.

Im Apartment wirft er erst einmal einen sinnenden Blick aus dem Fenster und sieht dabei, wie in das gegenüberliegende Haus Essen geliefert wird. Das ist wohl der Ort, an dem der amerikanische Botschafter gefangen gehalten wird, denkt sich John. In der Küche stehen drei Behälter, die nacheinander genommen, untersucht und ausgeleert werden. Im doppelten Boden des größten Behälters findet John zwischen Schaumgummi versteckt eine Pistole mit Betäubungsmunition. Aus dem Kühlschrank nimmt John die Butterdose, in der ein Zettel versteckt ist. Auf diesem sind Stacy's Beobachtungen das Gefängnis betreffend festgehalten.

Oben auf dem Kühlschrank liegt eine Rolle Klebeband, und an der Wand klebt eine Visitenkarte, auf der zwei Telefonnummern stehen. John wählt die erste Nummer und gibt Bescheid, daß heute ein neuer Fahrer dem Gefangenen das Essen bringen würde. Die zweite Nummer wählt er, um ein Essen zur eigenen Adresse zu ordern. Kurze Zeit später kommt das bestellte Menü, John öffnet die Tür, zieht seine Waffe und befiehlt dem Mann, sich auszuziehen. Nachdem er ihn mit dem Klebeband gefesselt und die Kleider gewechselt hat, erscheint Stacy. Sie will wissen, ob John Waffe und Zettel gefunden hat, und treibt ihn zu höchster Eile an. Er solle schnell das Essen ins Gefängnis bringen, sie werde sich um die bevorstehende Flucht kümmern.

Antreten zum Essenfassen

Vor dem Gefängnis angekommen, versteckt John die Waffe im Essen, steigt aus dem Lieferwagen aus und nimmt das Essen mit. Nachdem er von den Wachen durchsucht worden ist, geht er in das Gefängnis, stellt das Essen auf den Tisch und öffnet den Deckel. Nun nimmt er schnell die Waffe an sich, zieht, schießt auf die beiden Wächter und durchsucht sie. Diese Aktion bringt den unumstößlichen Beweis für deren Zusammenarbeit mit dem KGB.

Jetzt kommt der Botschafter an die Reihe. Nachdem John die Fesseln gelöst hat, zieht dieser die Kleider des Wächters an, und gemeinsam machen sich die beiden schleu-

nigst aus dem Staub. Draußen erledigt Stacy den letzten Wächter, alle steigen in den Lieferwagen und rasen den Berg hinauf, um noch rechtzeitig den Hubschrauber zu erreichen, bevor der verfolgende Jeep sie eingeholt hat. Dies gelingt natürlich, da der Held des Games seinen Führerschein schließlich nicht von Neckermann hat. Somit wird die Welt vor einem Krieg bewahrt, John mit zwei Orden ausgezeichnet, und Matthias, von dem ein Teil dieser Lösung stammt, kann endlich wieder ruhig schlafen!

ah

ABGEEFETZT!



Anzeige

**AB 15. JANUAR
... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG**

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

König Arthurs Heldentaten

Relativ ernsthaft geht es in dieser Ausgabe der Conquest-Serie zu. Ganz an die Szenarien der damaligen Zeit angelehnt, darf man als edler König Arthur nicht nur England, sondern auch das Heilige Land unsicher machen.

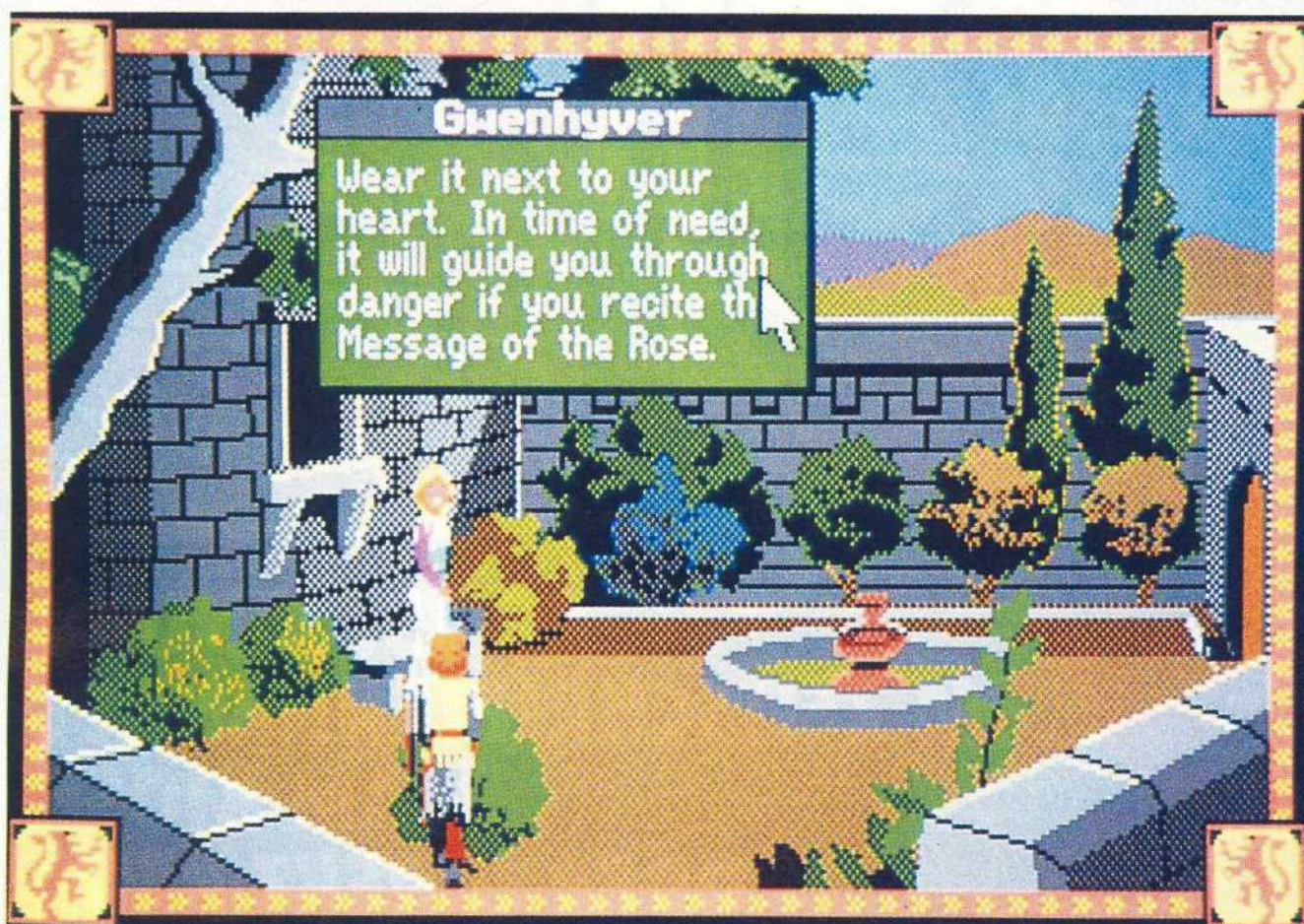
Ein Tip am Rande: Das Handbuch sollte ständig in Reichweite sein, das Adventure bezieht sich dauernd darauf.

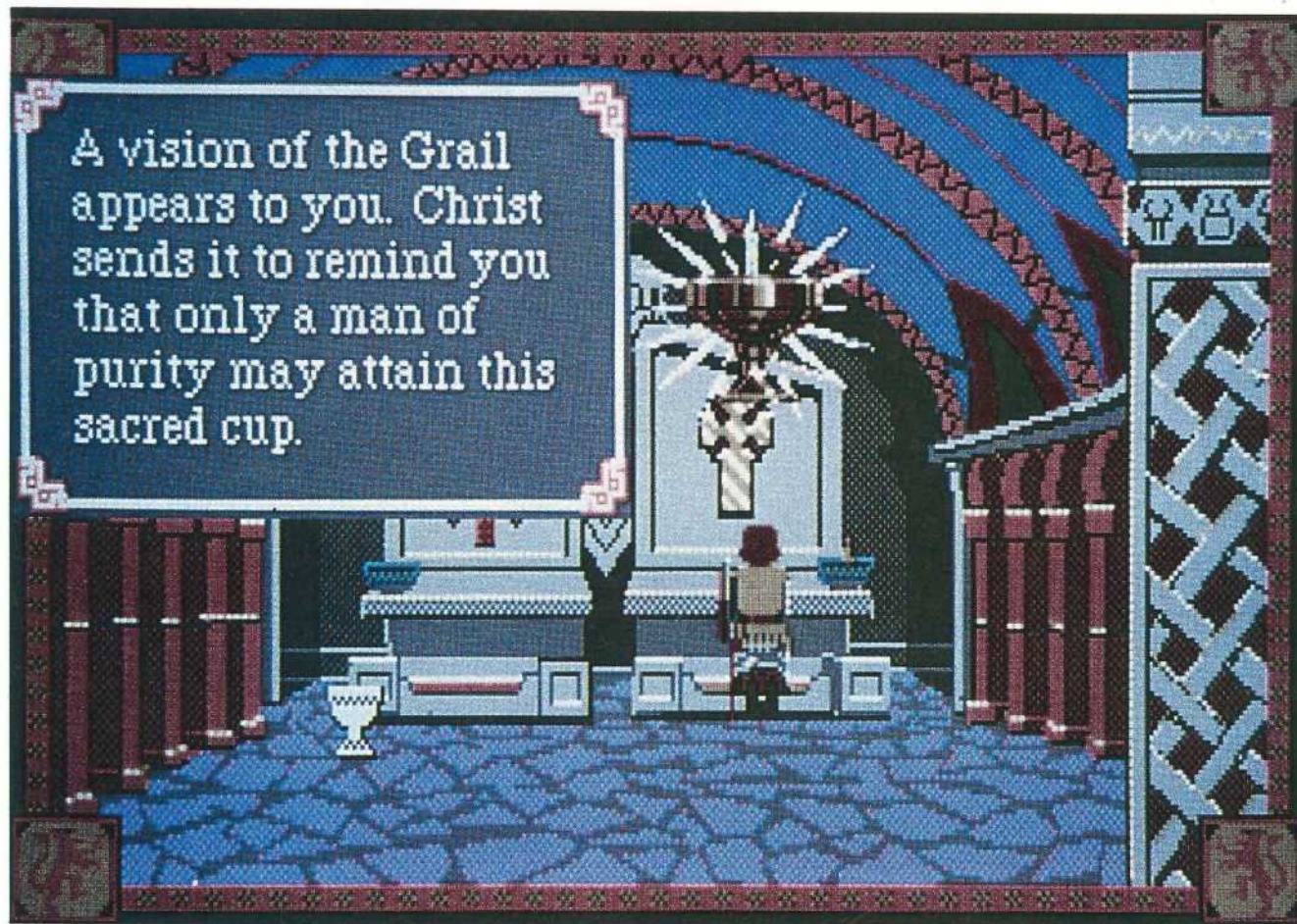
Der Spieler übernimmt die Rolle des King Arthur. In der Einleitungssequenz erfährt man, daß die verbotene Liebe von Arthurs Frau Gwenhyver zum besten Ritter, Sir Launcelot, einen Fluch über das Königreich Camelot gelegt hat. Die Früchte vertrocknen, das Korn stirbt ab, Brunnen und Quellen sind faul, die Leute verlangen nach einem Wunder. Sir Gawaine, Sir Launcelot und Sir Galahad sind nicht wieder zurückgekehrt. Ziel des Spieles ist es, die drei Ritter und den Heiligen Gral zu finden, um den Fluch zu beseitigen.

Camelot, wir kommen!

Zunächst schaue ich mich in meinem eigenen Zimmer (1) um (bei Startbild Camelot "Return" drücken). Vom Tisch wird der Geldbeutel mitgenommen, dann wird die Rüstung angelegt (wear clothes). Das Schwert Excalibur und den Schild nehme ich automatisch.

Im Gartenhaus (2) finde ich meine Frau Gwenhyver, mit der ich spreche (talk to Gwenhyver). Ich nehme die Rose, die mir in einer schwierigen Situation helfen soll, wenn ich die "Message of the Rose" zitiere, die sich im Handbuch befindet. Nun befrage ich Gwenhyver nach Launcelot und erfahre, daß er sich zur "Lady of the Lake" begeben wollte. Ich küsse Gwenhyver und verabschiede mich von ihr.





In der Schatzkammer (3) spreche ich mit dem Schatzverwalter. Ich befrage ihn über Sir Gawaine, erfahre, daß er Gold-, Silber- und Kupfermünzen mitgenommen hat und den Gral in Glastonbury Tor suchen wollte. Also gebe ich dem Schatzverwalter meinen Geldbeutel und lasse ihn mit allen drei Arten von Münzen füllen (give purse, fill purse, gold coins, fill purse, silver coins, fill purse, copper coins, take purse).

Nun gehe ich zu Merlin (4). Hier lese ich die Schriftrolle auf dem Tisch. Aus der Truhe nehme ich den speziell für mich gebauten Magneteisenstein (lodestone), ein Vorläufer des Kompasses. Bevor ich den Raum verlasse, betrachte ich noch die einzelnen Orte auf der Karte und lese die Informationen.

Nun begeben sich in die Kapelle der zwei Götter (5). Ich knie nacheinander vor beiden Altären (kneel) und gebe jeweils eine Silbermünze (give coin; mit Maus auf Silbermünze klicken), damit meine Mission unter einem guten Stern steht.

Im äußeren Hof (6) stehen vier Wächter, mein Pferd und ein beladener Maulesel. Den Wächter vorn links befrage ich nach Sir Galahad. Ich erfahre, daß er von Southampton aus in den Nahen Osten gereist ist. Jetzt besteige ich mein Pferd (mount) und verlasse die Burg.

Auf der Landkarte wähle ich nun Glastonbury Tor aus, um nach Sir Gawaine zu suchen.

Heiße Action am Glastonbury Tor

Um dorthin zu gelangen, muß ich den gefährlichen Wald durchqueren. Aus einem Schrein kommt eine Gestalt, die um eine Kupfermünze bittet, damit ich passieren kann. Ich zahle und gehe nach Westen. Dem Jäger gebe ich eine Kupfermünze und befrage ihn über Gawaine, den Gral und den verrückten Mönch (mad monk). Ich erfahre, daß der Mönch die Ruine von Glastonbury Tor mit verzauberten, sprechenden Steinen umgeben hat. Für eine Goldmünze erhalte ich den Speer, mit dem ich gegen die Keiler im nächsten Bild kämpfen muß.

Ich reite nach Westen. Nun laufen nacheinander drei Keiler auf mich zu. Kurz bevor der jeweilige Keiler das Pferd erreicht, drückt man schnell auf die Spaceta-Ste, und Arthur erschlägt den Keiler.

Dann geht es weiter nach Westen. Eine Krähe warnt mich vor dem bisher unbelegten Schwarzen Ritter, der auch Sir Gawaine besiegt hat. Auf die Frage, ob ich

im Turnier gegen ihn antreten möchte, antworte ich mit "yes". Nachdem die Krähe weggeflogen ist, betrachte ich die Überreste eines Ritters (examine body) und finde ein Stück Seide, das sich als Ärmel vom Kleid einer Lady entpuppt. Ich nehme den Ärmel mit (take sleeve).

Im Osten treffe ich auf den Schwarzen Ritter. Er hat Gawaine gefangengenommen, und um diesen zu befreien, muß ich mit der Lanze gegen den "Black Knight" antreten. Ich antworte "yes", und der Kampf beginnt. Sieger ist derjenige, der den anderen dreimal mit der Lanze aus dem Sattel hebt. Nach dem Sieg finde ich im Osten den gefesselten Gawaine. Ich steige vom Pferd und schneide die Fesseln durch (cut shackles). Gawaine warnt mich ebenfalls vor dem verrückten Mönch. Da Gawaine sehr schwach ist, helfe ich ihm aufs Pferd (put Gawaine on horse), woraufhin er nach Camelot zurückkehrt.

Kleine Geschenke ...

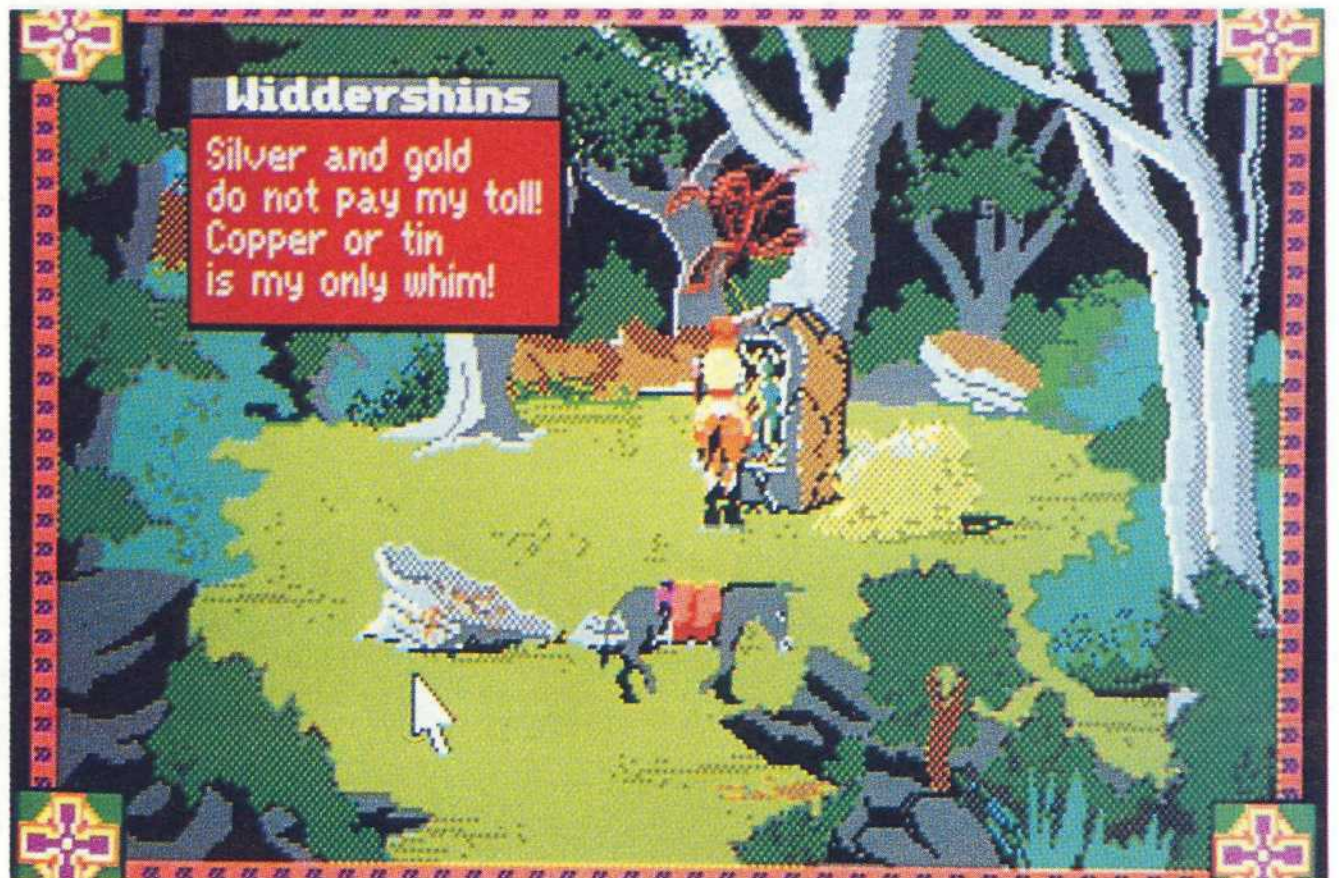
Im Osten treffe ich auf die Waldhexe, die auf einem Steinsockel steht. Um mich passieren zu lassen, verlangt sie einen Gegenstand. Ich gebe ihr den Ärmel, woraufhin sie sich in Lady Elayne verwandelt. Sie war vom Schwarzen Ritter verzaubert worden. Sie folgt ihrem Geliebten Gawaine.

Auf dem Sockel bilden sich auf einmal Buchstaben. Ich lese den Text (read inscription), der mich auf die fünf sprechenden Steine hinweist, die mir den Zugang zur Ruine von Glastonbury Tor versperren. Ich gehe durch das Tor im Nordwesten und finde die fünf Steine. Nun gehe ich an jeden einzelnen heran. Da sie sprechen können, spreche ich sie nacheinander an (talk to stone). Jeder Stein stellt mir ein Rätsel. Bei mehreren Versuchen habe ich 24 verschiedene Rätsel gefunden.

Die Rätsel der fünf Steine

1. All about, but cannot be seen, ...
Lösung: air
2. Bright as diamonds, ...
Lösung: waterfall
3. Each morning I appear ...
Lösung: shadow
4. Glittering points ... Lösung: icicle
5. I am only useful when I am full.,
Lösung: sieve
6. I am seen in the water ...
Lösung: blue
7. I drive men mad ... Lösung: gold
8. If a man carried my burden ...
Lösung: snail
9. If you break me ... Lösung: heart
10. I go around in circles ...
Lösung: wheel
11. I'm always hungry, ... Lösung: fire
12. I turn around once, ... Lösung: key
13. Lighter than what ... Lösung: iceberg
14. Lovely and round, ... Lösung: pearl
15. My life can be measured in hours, ...
Lösung: candle
16. Three lives have I, ... Lösung: water
17. To unravel me ... Lösung: riddle
18. Until I am measured ... Lösung: time
19. Weight in my belly, ... Lösung: ship
20. When I am filled ... Lösung: gloves
21. When set loose ... Lösung: arrow
22. When young, I am sweet in the sun,
... Lösung: wine
23. You can see nothing else ...
Lösung: mirror
24. You heard me before, ...
Lösung: echo

Nachdem fünf der Rätsel gelöst sind, kann ich die Barriere durchbrechen und gelange nach Glastonbury Tor. Ich gehe nach Süden und treffe den verrückten Mönch. Um ihn zu ärgern, muß ich ihn über den Gral befragen. Er läuft dann weg.



Ein mörderischer Mönch

Ich gehe wieder nach Norden und wandere so lange herum, bis ich drei gleichaussehende Mönche sehe. Einer von ihnen ist der verrückte Mönch, der mir nach dem Leben trachtet. Bevor ich mich ihnen nähere, ziehe ich mein Schwert (use sword). Sobald sich mir ein Mönch nähert, haue ich ihm das Schwert über den Schädel, irgendwann erwischt es dann schon den richtigen.

Drei Gestalten (Old Ones) erscheinen und beklagen sich. Sie verlangen eine Wiedergutmachung, ansonsten kann ich Glastonbury Tor nicht verlassen. Im Norden befindet sich ein Altar, auf den ich fünf Silberstücke lege, woraufhin die Old Ones einen Schlüssel als Gegenleistung auf den Altar legen. Mit diesem Schlüssel gehe ich zum Brunnen und schließe das Schloß auf (unlock lock). Dann bewege ich die Stange (move bar), und der Brunnenendeckel öffnet sich. Das Wasser läßt sich trinken, muß aber durchsucht werden (search water). Ich finde natürlich nicht den Gral, sondern ein Herz aus Kristall. Nun kehre ich zu den fünf Steinen zurück und gehe nach Süden. Es erscheint erneut die Landkarte. Mein nächstes Ziel ist Ot Moor.

Rosenduft und Sumpfgestank

Hier kann ich mitten in einem zugefrorenen See ein Schloß sehen. Ich gehe zunächst nach Osten, dann nach Norden und komme an den Rand des Sees. Das Eis ist sehr brüchig, und man schafft es nicht, ohne einen Trick hinüberzugelangen. Da ich die Rose habe, sage ich den Spruch "Love is my shield", und die Blätter der Rose bilden einen sich bewegenden Kreis, der mich schützt. Auf diese Weise gelangt man durch mehrere Bilder sicher zu dem Schloß der "Lady of the Lake". Ich trete ein und begegne der Lady. Sie hat Launcelot in einem Eisklumpen gefangen. Für ihre Hilfe verlangt sie einen Gegenstand. Ich gebe ihr das Herz aus Kristall. Sie gibt mir den Tip, mit dem Schiff nach Gaza zu fahren und von dort nach Jerusalem zu ziehen, um dort schließlich nach dem Gral zu suchen. Nun muß noch Launcelot befreit werden (free Launcelot).

Die Lady führt mich dazu in einen Nebenraum zu einem Baum, an dem sich zehn Blumen befinden. Ich stelle mich vor den Baum. Durch "ask for test" werden mir die Regeln erläutert. Die Lady stellt drei Rätsel, deren Lösung auf eine der zehn Blumen hinweist. Die richtigen Ant-

worten finden sich im Handbuch. Sind alle drei Rätsel gelöst, ist Launcelot frei und kehrt nach Camelot zurück. Die Lady befördert mich zurück über den See. Ich gehe nun zweimal nach Westen und erhalte wieder die Landkarte. Mein nächstes Ziel ist Southampton.

Göttliche Prüfungen

Hier spreche ich mit dem Hafenmeister (talk to man) und frage erst nach Gaza, dann nach den Fahrpreisen (ask about fare). Die Reise nach Gaza kostet drei Goldmünzen (pay fare to Gaza). Auf der stürmischen Überfahrt verliere ich meinen ganzen Proviant, was anscheinend nicht verhindert werden kann.

In Gaza bieten mir zwei Personen ihre Hilfe an, ein zwielichtiger Mann namens Jabir ibn Hamid und ein kleiner Junge, Hazm ibn Salim. Da letzterer sich so nett um meinen Maulesel kümmert, folge ich ihm (follow the boy) und gelange zu Al Sirat, der mir mitteilt, daß sechs Wächter zwischen mir und dem Heiligen Gral stehen, die mir verschiedene Prüfungen auferlegen werden. Wenn ich sie bestehe, wird mir eine Göttin den Heiligen Gral

aushändigen. Das Angebot zu essen und zu trinken nehme ich an. Ich befrage Al Sirat nach folgenden Dingen (ask about...): grail/Jerusalem/water/goddesses. Ernenn mir die Namen der sechs Göttinnen und malt mir deren Symbole in den Sand (Namen und Symbole aufschreiben!). Nun stehe ich auf und verlasse den Raum. Am Rand der Wüste bietet mir Jabir erneut seine Hilfe an, die ich ablehne ("no"). Ich gehe nach Süden, Osten, Süden, Osten und gelange an einen Fluß, neben dem ein Skelett liegt. Da mein Maulesel das Wasser verschmätzt, trinke ich auch nicht, denn das Wasser ist vergiftet. Hier treffe ich auch wieder auf Jabir. Um ihn loszuwerden, ziehe ich mein Schwert ("use sword").

Durch die Wüste

Ich gehe nun vorn um das Skelett herum nach Osten, dann nach Norden und gelange zu einem Gebäude in der Wüste. Ich gehe die kleine Treppe hinauf und dann die Stufen hinunter. Das Wasser, das ich hier finde, trinke ich. Danach verlasse ich das Gebäude wieder und gehe zweimal nach Norden zur Stadtmauer von Jerusalem.

Das Stadttor ist geschlossen und wird von vier finsternen Gestalten bewacht. Um an ihnen vorbeizukommen, muß ich vier Kupfermünzen bezahlen. Jetzt kann ich nach Westen immer an der Stadtmauer entlang zum nächsten Tor, dem Jaffa Gate, gehen. Durch Zahlung einer Kupfermünze werde ich den lästigen Mann los, der mir den Weg versperrt. Nun kann ich endlich die Stadt betreten.

Leider wird mir hier sofort mein Geldbeutel geraubt. Die Verfolgung des Diebes ist sinnlos, er verschwindet in einer Seitengasse und klettert mit Hilfe eines Seils in ein Fenster im ersten Stock. Ich kehre zu Mohammed zurück, der Gefallen an meinem Maulesel findet (Man denke an Merlins Schriftrolle!) Um zu Geld zu kommen, verkaufe ich ihm das Tier (trade mule). Er gibt mir einen Geldbeutel mit zwei Dinars, vier Dirhams und 18 Fals (ein Dinar = vier Dirhams, ein Dirham = vier Fals).

Geschäfte, Geschäfte

Nun gehe ich auf die andere Straßenseite zu Tamra. Ich spreche mit ihr (talk to Tamra). Sie erwähnt den gesuchten Galahad und bittet mich, einen von drei angebotenen Äpfeln zu kaufen. Ich bezahle 1 Dinar und erhalte den Apfel der Wahrheit. Von nun an werden die Menschen an dieser Straße gesprächig und teilen mir ihre Sorgen und Wünsche mit. Sieben Aufgaben muß ich lösen, bevor ich zu Tamra zurückkehren kann.

Probleme ...

1. Ibrahim ibn Bushir hat seine Frau mit Mari betrogen, die in der ersten Etage von Mohammeds Haus wohnt. Er hat einen Seidenschleier bei ihr vergessen, den er seiner Frau versprochen hat.
2. Fawaz ibn Nafi, der Schlachter, beschwert sich über den starken Fischgeruch.
3. Der Bettler benötigt einen Beutel Holzkohle, um sein Feuer in Gang zu halten.
4. Sarah träumt davon, Lammfleisch zu essen. Der kleine Junge ist hungrig.



5. Tariq ist böse mit seinem Cousin Achmed, der ihm eine Reliquie (relic) versprochen hat, sein Versprechen aber nicht gehalten hat.
6. Achmed ibn Yahya benötigt einen Besen, um seine Herberge zu säubern.
7. Nach Lösung dieser Aufgaben taucht vor Mohammeds Haus ein Mädchen auf, dessen Tauben aus dem Käfig geflogen sind.

... und wie man sie löst!

1. Ich gehe zu Farabi ibn Khalid und spreche mit ihm. Er bietet mir u.a. einen Spiegel an, den ich kaufe (pay) (zwei Dirhams). Dann gehe ich vor Mohammeds Haus und rufe Mari (call Mari). Ich spreche mit ihr und werfe ihr den Spiegel zu (throw mirror). Da sie ihr Fenster wieder schließt, rufe ich sie erneut und bitte sie um den Schleier (ask for veil). Diesen bringe ich zu Ibrahim.
- 2./3. Um den Fischgeruch zu beseitigen, gehe ich zu Tariq ibn Rashid. Ich befrage ihn über seine Waren (ask about goods). Für zwei Fals kaufe ich die Holzkohle und für einen Dirham die Kräuter. Die Holzkohle gebe ich dem Bettler, die Kräuter dem Fischhändler Hayyam.
4. Nun kann ich beim Schlachter Fawaz ibn Nafi für sechs Fals Lammfleisch kaufen (ask about lamb/pay). Dieses bringe ich Sarah. Für einen Fals kann man einen "Felafel" kaufen, den man dem hungrigen Jungen gibt.
5. Die Reliquie kann ich für einen Dinar bei Ismail ibn Hamid kaufen (ask about relic). Die Reliquie gebe ich bei Tariq ab und erhalte als Gegenleistung den Besen.
6. Den Besen bringe ich nun zu Achmed (knock/give broom). Ich trete ein und werde ordentlich gepflegt.
7. Nun gehe ich zu Ali ibn Abdullah und kaufe Getreidekörner (einen Fals für die Körner, zwei Fals für den Beutel). Ich gehe vor Mohammeds Haus und lege die Körner in den Käfig, woraufhin die Tauben in den Käfig zurückfliegen.



Jetzt gehe ich zu Tamra zurück, die mir den Hinweis gibt, zu Fatima, einer weiteren Wächterin des Grals, zu gehen. Sie gibt mir noch einen Apfel, der mir Stärkung verspricht.

Spuren im Sand

Ich klopfe an die Tür von Fatimas Haus und trete ein. Nun betrachte ich Fatima und spreche dann mit ihr. Sie bietet mir alle Arten von Vergnügungen an. Auf die beiden Fragen, die sie mir stellt, antworte ich "no". Ich kann sie jetzt nach dem Gral und Galahad fragen. Fatima sagt mir, daß mich mein Weg von hier in die Katakomben führt. Um mich dort sicher bewegen zu können, muß ich den Symboltest bestehen. Weiterhin erfahre ich, daß Galahad die Katakomben betreten hat, ohne den Test zu bestehen. Somit hat er nicht das wichtige Geschenk des "Hierophant" erhalten. Auf die Frage nach dem Priester (ask about hierophant) erfahre ich, daß er alt und weise ist und sich verkleidet hat.

Nun geht es daran, den Test zu bestehen (ask about test). Bevor ich in den Raum gelassen werde, muß ich Fatima meinen Geldbeutel geben. Es gibt sechs leere Felder und die sechs Symbole der Göttinnen, die mir Al Sirat in Gaza in den Sand gemalt

hat. Man klickt ein leeres Feld mit der Maus an und erhält eine Frage. Wenn man die Antwort gefunden hat, klickt man das entsprechende Symbol der Göttin an und dann das Feld, in das das Symbol hinein soll. Dies macht man solange, bis alle Symbole in den richtigen Feldern sind.

Nachdem ich den Test bestanden habe, verlasse ich das Haus und gehe auf die andere Straßenseite zum Bettler. Er ist der Priester. Ich spreche ihn an (talk to man). Durch "open the catacombs" öffnet sich eine Geheimtür in der Mauer. Da ich den Symboltest bestanden habe, gibt er mir ein Geschenk, das Leben retten kann. In den Katakomben gibt es Ratten, deren Biß langsam zum Tode führt. Jeder weitere Biß beschleunigt dies dann. Der Priester gibt mir ein Fläschchen, das ein Elixir enthält, das den Rattenbiß heilt. Man kann das Elixier aber nur einmal verwenden.

In der Unterwelt

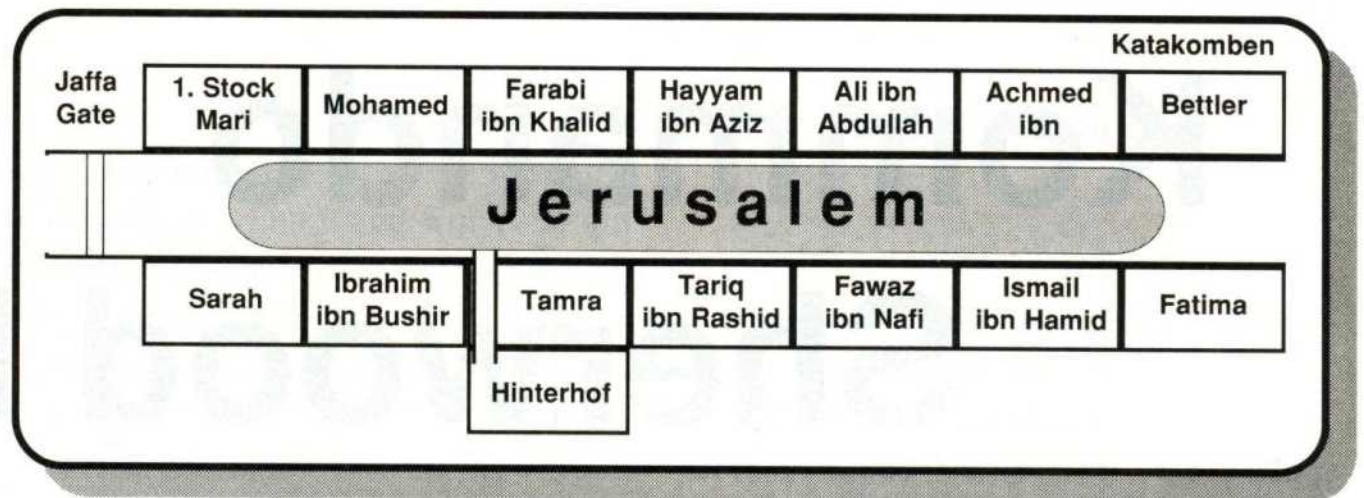
Nun betrete ich die Katakomben und gehe in Raum 3, in dem ein Sarkophag steht. Ich nähere mich ihm von hinten rechts, der Deckel öffnet sich, und eine Hand kommt heraus. Man sollte der Bitte näherzukommen noch nicht folgen, sondern dicht genug an das Symbol auf dem

Deckel herangehen und diesen untersuchen (examine lid). Man erfährt, daß im Sarkophag ein verfluchter Priester liegt, der die Göttin bestohlen hat. Um an den Gegenstand im Sarkophag zu gelangen, muß ich erst in Raum 7 gehen.

Über der Mumie links von der Tür befindet sich das Pentagramm, das ich auch auf dem Sarkophagdeckel gesehen habe. Die Mumie trägt ein Halsband. Da die Ratten mich daran hindern, mich der Mumie zu nähern, stelle ich mich rechts neben die Mumie in die Tür und benutze das Schwert, um das Halsband zu bekommen (take medallion with sword).

Nun gehe ich in Raum 3 zurück und bewege mich dicht an den Sarkophag heran (linke Seite). Das Pentagramm auf dem Halsband schützt mich, und ich kann in den Sarkophag hineinsehen. Den goldenen Apfel nehme ich an mich. Jetzt gehe ich in Raum 8, wo ich beim Betreten von einer Ratte gebissen werde. Ich finde den ohnmächtigen Galahad. Da er noch schlimmer dran ist als ich, gebe ich ihm das Elixier (give elixir to Galahad). Er erwacht kurz aus seinem Koma und sagt mir, daß ich Aphrodite ihr Geschenk bringen soll. Ich muß mich beeilen, den Gral zu finden, der mich von den Folgen des Rattenbisses heilen kann.

Die Statue von Aphrodite befindet sich in Raum 5. Ich lege den goldenen Apfel in



ihre Hand (put golden apple in hand), woraufhin mir Aphrodite den Weg erklärt, um aus den Katakomben herauszufinden. Vorher stellt sie mir allerdings sechs Fragen über Aphrodite (siehe Handbuch). Nach Beantwortung erhalte ich die Taube, die Aphrodite in der linken Hand hält, und erfahre den Weg: West - Ost - Süd - Ost - Süd - Nord. Um den richtigen Ausgang zu finden, benutze ich jedesmal den Magnet-eisenstein (use lodestone), wenn ich einen neuen Raum betrete. Hier der richtige Weg: Ich betrete die Tür hinter der Statue, im nächsten Raum gehe ich geradeaus, dann nach links, nach rechts, zweimal nach links und die Treppe hinauf.

Klopperei im Tempel

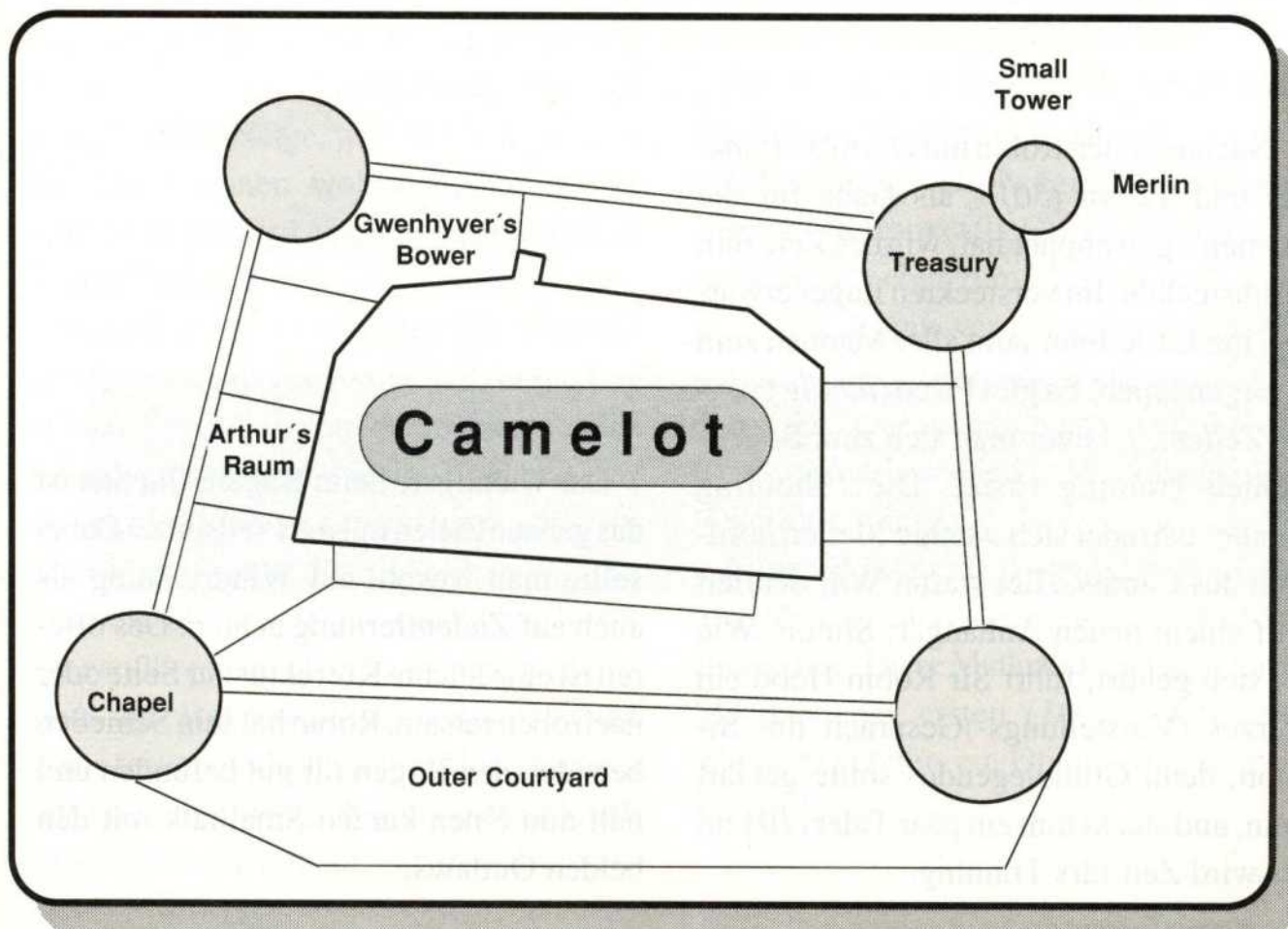
Ich gelange in Aphrodites Tempelruine und laufe ein bißchen umher, bis mich ein

Sarazene stoppt und zum Kampf auffordert. Nun speichert man sicherheitshalber den Spielstand, ißt den Apfel und nimmt den Helm (take helmet). Der Kampf (eine nicht ganz leichte Actionsequenz) beginnt automatisch. Die Steuerung des Schwer-tes erfolgt über den Zahlenblock (siehe Handbuch). Zu Beginn des Kampfes weicht man am besten öfter mal aus. Man sollte mit der Middle-Attack-Taste immer dann angreifen, wenn der Sarazene zum Schlag ansetzt. Diese Taktik führt in den meisten Fällen zum Erfolg. Die "great blows" sind nicht so effektiv, weil sie viel Kraft kosten. Viel Glück!

Nachdem ich den Sarazenen besiegt habe, gehe ich zur Treppe, die nach unten führt, und benutze die Taube (use dove). Daraufhin erscheint Aphrodite, die mir eine letzte Aufgabe stellt, die ich erfüllen muß, um den Heiligen Gral zu finden. Ich gehe ein Bild nach rechts zur mittleren umgestürzten Säule mit rotem Ring, bewege die Säule (push pillar) und finde den Heiligen Gral, der mich vom Rattenbiß heilt. Leider erscheint der Dieb erneut und stiehlt mir den Gral. Ich folge dem Dieb, dem es diesmal nicht gelingt zu entkommen, da sein Seil reißt. Vor die Frage gestellt, den Gral zu nehmen und dem Dieb Gnade zu gewähren oder ihn zu töten, entscheide ich mich für die erste Lösung. Ich nehme den Gral, woraufhin der Dieb versucht, mich zu erstechen. Die Kraft des Grals verhindert dies aber; der Dieb wird getötet.

Es folgt die Endsequenz mit der Rückkehr nach England. Camelot ist gerettet, und das Spiel ist gelöst.

Wolfgang Fröde/ah



Kommando Sherwood Forest

Selten zog eine Sagengestalt jene Kreise, wie wir sie von Bogenschütz' und Waldschat Hood kennen. Seiner ungewöhnlichen Lebensweise, seinem beherzten Wesen und nicht zuletzt seiner Draufgänger-Natur haben wir die zahlreichen Romane, Erzählungen und Verfilmungen zu verdanken.

Erstmals namentlich erwähnt wurde der Bursche mit Köcher und Stulpenstiefel 1377 von dem Minnesänger Piers Plowman. Nebst aktueller Verfilmung mit Kevin Costner gesellen sich jetzt auch interessante Software-Werke hinzu, basierend auf der Original-Lektüre von James C. Holt (*Robin Hood*) und Maurice Keen (*The Outlaws of Medieval Legend*). Eines ist Sierras **The Legend of Robin Hood**. Es lohnt sich, die VGA-Karte zu 'wienern', denn **Conquest of the Longbow**, so der Untertitel, entschädigt für alle vorausgegangenen Strapazen. Sein abenteuerliches Leben zwischen jagen und gejagt werden, seine Blitz-Attacken aus dem Dickicht heraus ganz ohne Kompaß, kurz: die Story des 'Rächers der Enterbten' beginnt in seiner Wohnhöhle inmitten des Sherwood Forest.

Gen Schießplatz

Nachdem sich Robin mit Horn (50 Punkte) und Talern (50) - als Gabe für die Armen - gewappnet hat, wird es Zeit zum Frühstück. Im versteckten Lager erwarten ihn Little John samt aller Mannen zum Morgenappell. Es gibt Fisch (für die grauen Zellen...), bevor man sich zum Bogenschieß-Training rüstet. Die 'Shooting Glade' befindet sich wenige Meilen nördlich des Camps. Hier wartet Will Scarlett mit einem neuen Anhänger: Simon. Wie es sich gehört, führt Sir Robin Hood ein kurzes (Vorstellungs-)Gespräch mit Simon, denn Grundlegendes sollte geklärt sein, und steckt ihm ein paar Taler (10) zu. Es wird Zeit fürs Training.

Das wichtigste beim Bogenschießen ist das genaue Zielen mit der Pfeilspitze. Dabei sollte man sowohl auf Windrichtung als auch auf Zielentfernung achten. Des öfteren ist eine leichte Korrektur zur Seite oder nach oben ratsam. Robin hat sein Schießen beendet, den Bogen für gut befunden und hält nun einen kurzen Smalltalk mit den beiden Outlaws.

Der Vorgeschmack

Robin begibt sich alsbald zum Ausguck (*Overlook*) oberhalb der Watling Street. Die Position? Ach ja, man marschiere vom Camp aus nach drei Lichtungen gen Westen. Hier hat sich Little John postiert. Der Waldschrat löst ihn ab und wartet ein Weilchen, bis ... siehe da, einer der mittelalterlichen 'Fiskalpolitiker' mit einer Bauersfrau im Schlepptau den Weg kreuzt. Robin fängt den fiesen Steuereintreiber kurzerhand auf der Straße ab. Da das Gespräch hier wenig erfolgversprechend zu verlaufen scheint, zieht der Mann aus Sherwood Forest die Zuhilfenahme eines seiner Pfeile vor und knallt dem Büttel eins vorn Latz (*100*). Der verängstigten Bäuerin hingegen gibt er etwas Geld mit auf den Weg, was uns zu weiteren 50 Punkten verhilft.

Ein schwarzer Mönch

Am Abend besucht Robin die nette Witwe von nebenan mit ihren drei Söhnen. Nach amüsanter Unterhaltung geht der erste Tag zur Neige, und Robin kann sich im Lager seinen wohlverdienten Grog einfahren. Er wird einen ungewöhnlichen Traum haben...

Nachdem er am nächsten Morgen seinen Rausch ausgeschlafen hat, erzählt er seinen Freunden von dem Traum. Will bringt interessante News. Begeben wir uns zur Erkundung des sagemumwobenen Sherwood Forest. Dabei suchen wir die Lichtung direkt westlich von Watling Street (*gegenüber vom Overlook*) gleich mehrmals auf. Irgendwann wird Robin Zeuge eines feisten Zwischenfalls: Marian taucht auf und wird plötzlich von einem Mönch in schwarzer Robe angegriffen. Ein sehr

schneller Pfeil (*100*) bereitet dem Drama schlagartig ein Ende, und Robin ist um einen Damenslipper (*den er dringend benötigt*) reicher.

Den Slipper verwahrend (*100*), ruft Hood nun seine Leute durch ein kurzes Hornsignal zusammen, der zweite Tag scheint überstanden.

Mimese & Mimikry

Der dritte noch nicht so ganz. Robin begibt sich in gewohnter Manier zum Ausguck, und prompt zieht hier ein Bettler auf der Straße heran. Es bedarf nur ein wenig Silber, um den Bettler zu überzeugen, seine Lumpen herauszurücken (*100*). Diese Lumpen sind es, welche Hood die nötige Tarnung gewähren, um auf seinem Trip nach Nottingham unerkannt zu bleiben.

Die erste Amtshandlung ist der Besuch bei Lobb, dem Schuhmacher (*Cobbler*). Jetzt kommt auch der Damenslipper ins Spiel. Man reiche ihn jenem Lobb (*rechts im Laden, 25*), woraufhin der Schuhmacher als Gegenleistung gern einige Informationen samt einem silbernen Kamm (*Silver Comb, 25*) preisgibt. Robin kehrt nun zurück ins Sherwood-Dickicht.

Der vierte Tag bereitet Robin endlich wieder ein Meeting mit Marian - in der 'Willow Grove'. Großzügig gibt er ihr den silbernen Kamm (*50*). Ob das nun folgende Gespräch eher zum Flirt ausarten sollte,... nun, Robin verdreht der Dame zumindest mit dem Smaragd (*Emerald, 50*) den Kopf, soviel kann man sagen. Schon wenig später ist wieder Wachdienst am 'Overlook' fällig...

Einem Wilderer soll - so scheint's - das gleiche widerfahren wie am ersten Tag der Bauersfrau. Diese Maßnahme erfolgt - nach Maßgabe der ersten (*100*). Auch dem Wilderer gebührt ein Obulus von einigen Talern (*50*).

Bad News

Der nun folgende Tag beginnt mit 'Bad News', schlechten Neuigkeiten: Robin erfährt von der reizenden Witwe, daß die Herrscher aus Nottingham ihre Söhne eingesperrt haben. Eine Befreiung scheint dringend vonnöten, natürlich wieder 'undercover'. Seine Tarnkluft 'besorgt' sich Robin wieder am 'Overlook', der verkehrsreichsten Stelle im Forest. Die braune Kutte des vorbeisclendernden Abteimönches kommt in diesem Falle gerade recht. Es bedarf nur eines kurzen Gesprächs, bis Robin sich die Kutte 'nehmen' kann (*75*). Die Befreiung kann ihren Lauf nehmen...

Ja, und während der nun kuttenlose Mönch unter Friar Tucks Aufsicht noch brav seinen Bodybuilding-Lektionen nachgeht, gibt sich Robin Of Sherwood schon mit den Wachen vor Nottingham Castle ab. Wie gut, daß Herrscher ihre Diener schon dazumal sehr knapp bei Kasse gehalten haben. Ein leichtes für Robin, die wachende Zunft nach wenigen Worten mit einem Silberpenny zu beglücken (*50*).

Nottingham Castle

Auf einen fixen Besuch im Kerker folgt der Gang in die St. Mary's Abtei (*10*). In der Wäscherei sollte man sich drei weitere Mönchskutten 'besorgen' (*50*), die später für die drei Gefangenen als Tarnung unabdingbar werden. In der Kapelle (*Chapel*) führen zwei Türen ins angrenzende Labyrinth (*10*). Robin begibt sich gen Norden (*siehe Karte*) und stößt alsbald auf eine Geheimtür, den Zugang zu 'Witch's Court' (*100*). Auf dem Rückweg schaut er nochmals in der Abtei vorbei, um den Abt im Refektorium zu treffen.

Alkohol ...

Mit einem Fäßchen (25) 'bewaffnet', geht's nun zur Stippvisite in den Pub. Robin plaudert mit dem Wirt und überreicht ihm währenddessen das Fäßchen (25). Attention: Man sollte während dieses Gesprächs unbedingt sein besonderes Augenmerk auf einen Eimer richten, der ab und zu von oben herabgelassen wird (10). Es ist daher empfehlenswerter, sich vom Mühlespieler zu einer Wette herausfordern zu lassen. Es gilt, mit etwas Money gegen einen Amethyst zu setzen - und natürlich, das Mühlespiel zu gewinnen (50). Nach getaner Arbeit verläßt Robin den Pub durch den Keller.

Den Zutritt zum Geheimgang verschafft der Zapfhahn am zweiten Faß von oben (100). Robin hält sich streng nach Norden und findet die Geheimtür in den Burgkerker, wie ein Blick durchs Guckloch bestätigt. Rechts der Gang führt hinter den Gobel in der Abtei. Hier trinkt Robin mit dem Abt um die Wette, und hier macht sich der Amethyst im Bierkrug doch sehr nützlich (50).

Daß Alkohol so manche Zunge löst, ist ja bekannt, und auf diese Weise läßt sich der Abt so einige interessante Informationen entlocken (25). Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Abt dem Alkohol verfangen und Robin in der Lage ist, dessen Geldbeutel (10) und das Fäßchen abzugreifen.

Leichtsinnigerweise schließt der Abt sein Schlafgemach nicht ab, und so entdeckt Robin nebst Damenunterwäsche (*dieser Schlingel*) ein unscheinbares (!) Kästchen unter dem rechten Kopfkissen (25). Robin legt das Kästchen wieder zurück (10) und begibt sich erneut zum Pub, des Fäßchens wegen (10)... Geschwind bezahlt er die Ale-Zeche des Abtes (12 Pennies, 20) und verabschiedet sich vom Wirt.

Ein weiterer Marsch durch den Geheimgang zum Kerker (*Guckloch benutzen!*)



gibt ihm Gelegenheit, neben den abgelenkten Wachen in das Loch zu schlüpfen und vier Pennies auf den Tisch zu legen (75). Schnell wieder raus!

Robin hat sein Versteck im Geheimgang aufgesucht, und die Wachen gehen einen trinken (100). Gerade der richtige Augenblick, um die drei Jungs aus dem Kerkerloch zu holen. Da sich die Mönchskutten auch als Seil sehr gut eignen (150), scheint die Flucht nun reibungslos abzulaufen. Ein verstohlener Blick in die Abtei zeigt, daß dieser Fluchtweg versperrt ist. Nur durch sofortige Flucht hinter den Wandteppich kann sich Robin noch retten.

Was bleibt, ist der Weg durch den Pub (50), wo der Statthalter gerade die anstehende Hinrichtung seiner Ex-Gefangenen zelebriert. Alle Partygäste haben schon kräftig ins Glas geblickt, so daß die 'Mönche' ungeschoren davonkommen, wenngleich der Statthalter für einen kleinen Zwischenfall sorgt: Er besteht auf seinen Segen. Nun, jedem das Seine. Nachdem der Statthalter seine passenden Worte (10) bekommen hat, steht der Befreiung nichts mehr im Wege (300), und Mr. Hood heimst als Belohnung von der überaus dankbaren Witwe das 'Golden Net' (50) ein.

Das Kloster in den Sümpfen

Auch der sechste Tag wird nicht unspektakulär verlaufen: Nachdem Robin sich am 'Overlook' seine für die kommende Aktion genehme Verkleidung verschafft, indem er sich ein Stabkampf-Duell mit dem schwarzen Mönch leistet (100) - und gewinnt, sucht er in Gestalt von 'Fens Monk' das Kloster in den Sümpfen auf. Mit der Pfeife läßt sich relativ einfach ein Boot organisieren (25). Schon nach kurzer Bootsfahrt gelangt er an das Klosterportal. Dem Wächter übergibt man zuerst die Pfeife, dann den Beutel mit den Steinen. Der Wächter scheint gelangweilt. Er gibt Robin einige Rätsel auf, nach deren Lösung er das Kloster betreten (100) darf.

Das Studierzimmer im Südost-Turm. Ein Regal. In der Mitte unten liegt das gesuchte Pergament mit der Hand versteckt (100). Auch andere Schriftrollen, besonders die über das Kloster selbst (*rechts, dritte Rolle von oben*), sind sehr aufschlußreich. Im Refektorium (*Mitte der Klosterfestung*)

trifft Robin auf den Prior und stellt sich vor. Im Anschluß daran befreit man den Gefangenen - es ist der Hofnarr Fulk - im Nordwest-Turm (100). Dieser schickt Robin ein weiteres Mal ins Studierzimmer.

Allmählich wird der Prior lästig. Man kann ihn sehr leicht verscheuchen, indem man ihn weniger mit Ruhm, desto mehr aber mit Wein bekleckert. Dann schnappt man sich die zurückgelassene Schriftrolle (150) und kehrt zum Gefangenen zurück. Nachdem Robin nun Fulk die Verse übergeben hat (300), zeigt der sich entgegenkommend und erklärt den Weg zum Notausgang (10). Robin besteigt das Boot und berührt die richtigen Steinfiguren (100). Die korrekte Sequenz kann in der erwähnten Schriftrolle nachgelesen werden: "When you've touched the Face of Wisdom and the Face of that which hungers, then will the Fool's Tongue be loosened and the Path made clear". Die Flucht erweist sich als erfolgreich, und unser Bogenschütze erhält von Fulk die Rolle mit den Versen (25).

Marian

Am nächsten Tag bietet sich nun Gelegenheit, mit Hilfe von Fulks Versen das Kästchen des Abtes zu öffnen. Die Anfangsbuchstaben der Bäume stellen das Codewort dar, und siehe da: In der Box befindet sich ein magischer Ring (100).

Es wird Zeit, Marian in der 'Willow's Grove' aufzusuchen. Ihr übergibt man das Pergament mit der Hand (200) samt Fulks Schriftrolle. Das in diesem Smalltalk zur Sprache kommende Wappen muß Robin in seiner Erinnerung behalten. Doch zunächst präsentiert er seine Smaragdhälfte und erhält die lang erwartete Belohnung (50).

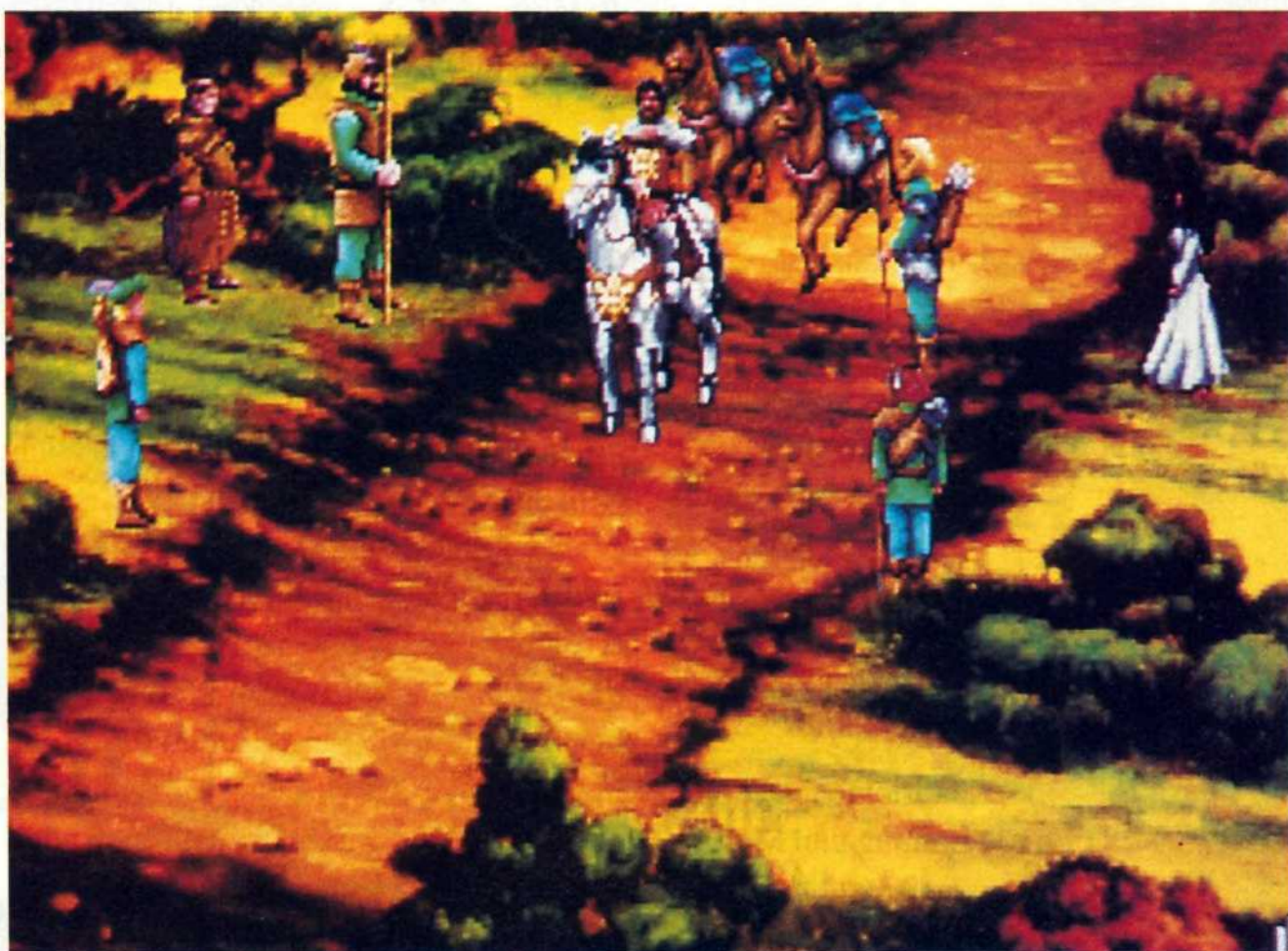
Auf besagte Belohnung folgt ein Waldspaziergang. Man suche sich eine beliebige Lichtung aus und warte hier mit den 'Golden net' auf das nächste 'Pixie'. Mit etwas Glück erwischt Robin ein 'Pixie' (10) und folgt ihm zur Alten Eiche, wo mehrere Rätsel um den Schutz des Waldes zu bestehen sind (200). Dazu im folgenden ein paar Kniffe:

- "I am a two-faced ..." **Coin**
- "I am a window ..." **Eye**
- "I am the outstretched ..." **Feather**
- "High born, my touch ..." **Snowflake**
- "Golden treasures I ..." **Hive**

Der Jahrmarkt

Es wird Zeit für den Jahrmarkt. Am 'Overlook' kann Robin einen Bogenschützen abfangen. Ein Wortwechsel, verbunden mit einer kleinen Finanzspritze, verhilft ihm zu dessen Klamotten (100). Auf zum 'Nottingham Fair'. Hier kann Robin einige Neuigkeiten in Erfahrung bringen, denn so manch' redselige Person hat etwas zu erzählen. Vor allem mit dem 'Fortune Teller' (25), dem Schal-Verkäufer (25) und dem Parfüm-Händler (25) sollte man hier ins Geschäft kommen, nicht zu vergessen die beiden Bettler (je 10).

Auch Gelehrte laufen hier in größerer Zahl herum. Robin fragt die Burschen nach dem vereinbarten Wappen. Einer der Gelehrten ist ein Bote. Als Robin ihn erkannt hat (100), übergibt er ihm das Hand-Pergament (50). Doch Vorsicht! Den falschen Gelehrten zweimal zu fragen, bringt nichts außer üblen Halsschmerzen mit sich!



Ganz links neben den Jahrmarktsbuden findet ein Bogenturnier statt. Den Wachen zahlt Robin die Startgebühr von einem Penny und nimmt alsbald an dem Turnier teil. Es bleibt nur noch wenig Gelegenheit zu einem Übungsschießen. Was macht's: Robin spaltet mit seinem letzten Pfeil (*hoffentlich!*) den Pfeil seines Gegners und kann so wieder einmal einen Gewinn einsacken (200).

Bevor sich der Tag dem Ende neigt, ist zunächst noch einmal ein Katz-und-Maus-Spiel mit den Mannen des Statthalters angesagt. Dazu streift Robin in der Nähe einer 'Druid Tree Grove' durch den Wald und flüchtet in die 'Grove', sobald des Statthalters Leute durchs Geäst brechen. In der 'Grove' verwendet er den passenden Schutzzauber (75) - die Soldaten sind ausgetrickst.

Ungestört schlendert unser Held nun Richtung 'Overlook', um den Händler abzuspassen. Auch diesmal sollen ein paar Worte und zwei Observationen (100) genügen, bis die nächste Tarnung perfekt sitzt. Dringend zu empfehlen: ein gefärbter Bart (25). Robin ist jetzt Juwelier. Brav stellt er sich am Burgtor vor (10) und bekommt ad hoc seine Audienz beim Statthalter. Der Juwelier preist ihm zunächst völlig dreist die falschen Juwelen an und ködert ihn daraufhin mit dem Smaragd (300). Als der Statthalter dann auch noch dem Märchen vom Drachenhort auf den Leim geht, kann auch er seinen Beitrag zum Lösegeld leisten.

Am zehnten Tag ...

.. gibt es schlechte Nachrichten: Der Abt plant eine Hexenverbrennung und Marian soll Hauptdarstellerin sein (*und das ganz ohne Generalprobe!*). Eilig wird der

Kriegsrat (*Horn blasen!*) zusammengerummelt. Robin entscheidet sich für Johns Vorschlag und stattet daraufhin dem Pub einen wichtigen Besuch ab. Nach mehrfachem gutem Zureden öffnet der Wirt den Weg in den Keller (50), woran er letztendlich recht gut tut. Durch den Geheimgang gelangt Robin nun in die Abtei, von dort durch das Labyrinth bis zur Geheimtür. Spätestens jetzt sollte man den Feuer-Ring anlegen. Nach erfolgreicher Flucht (500) wendet der Retter in 'Willow's Grove' einmal mehr den Smaragd (300) an.

Der Überfall ...

... auf den Goldkonvoi steht auf dem Programm. Robin beruft noch mal eine Ratssitzung ein - und entscheidet sich für Tucks Plan (500). Und diesmal gibt es wirklich fette Beute (500)! Der Statthalter organisiert daraufhin argwöhnisch eine Treibjagd, der Robins Mannen allerdings - wie schon einmal - locker ausweichen können (75).

Später am 'Overlook' ertappt Robin einen verkappten Ritter, der von sich behauptet, Bote zu sein. Ein paar gezielte Fragen im Rahmen des üblichen 'hoodschen' Smalltalks bringen den Schwindel schnell ans Tageslicht, und wenige Sekunden später spricht dann ein Pfeil das richtende 'Wort' (50). Bei der Observation der Leiche findet Robin einen aufschlußreichen Brief (50), der die Einberufung aller Mannen - zunächst zum Gespräch - nach sich zieht...



Wieder in die Sümpfe

Am letzten Tag begibt sich Robin noch einmal in die Gefahr der Sümpfe. Gen Kloster. Mit dem Tragen des Wasser-Rings werden die 'Wisps' sichtbar. Diese besorgen auf Wunsch ein Boot, mit welchem Robin den Irrlichtern folgt. Am Turm geht er an Land. Mittels Druidenzaubers bringt man die Efeuranken zum Ranken (*Gort*, 25), um an ihnen nun bis zum Turmfenster vorzudringen (25). Im Turm sitzt ein Mann ein, gefangen, welchem Robin jetzt den belastenden Brief (100) überreicht. Zudem notiert er das Codewort (50), bevor sich beide auf die Flucht begeben...

Diese Flucht soll sich zu einer brisanten Hatz entwickeln, denn die schwarzen Mönche haben von beider Vorhaben Wind bekommen. Nachdem man sich durch die von den Mönchen verursachten Steinlawinen unbeschadet durchgeschlagen hat, setzt Robin nun die Flucht mit dem Boot fort (100), um sich die hart verdiente und stark umkämpfte Belohnung abzuholen. 7200 erreichte Punkte, so das Ergebnis dieses 'Waldspazierganges' mit dem 'Rächer der Enterbten'. Was fehlt? Nun, 125 Punkte an der maximalen Obergrenze. Ihr habt sie? Aufschreiben, kuvertieren, Marke draufpappen und ab an Michaels 'Secret...'. Ach so, Ihr wißt schon...

Christian Mergler/mats.

5

AS

Jetzt auch Jahrgang '89!



MEGA-PACK!!!

▼▼▼▼▼
JAHRGÄNGE ASM

10 AUSGABEN
KOMPLETT*

FÜR NUR
60,- DM
INCL. 1 SAMMELORDNER

Bitte
Bestellkarte
benutzen!

▲▲▲▲▲ * solange Vorrat reicht ▲▲▲▲▲



Der mit dem Delphin schwimmt ...

Die Qual des Wals



Fische sind auch nur Menschen - diese Erfahrung macht Klein Adam, als ein Delphin, der sich zwecks Genesung auf der Forschungsstation von Adams Vater befindet, plötzlich zu sprechen anfängt. Fisch und Junge freunden sich an und gehen auf die Reise durch die wunderbare Welt des Wassers. Was sie in THE SEARCH FOR CETUS dabei so alles erleben, sei hier erzählt.

Zu Beginn des Abenteuers hilft Adam seinem Vater im Labor bei der Reinigung einer ölverklebten Möwe - kein Problem, wenn man mit Lappen und Lösungsmittel umgehen kann. Für diese Hilfe erhält Adam von seinem Vater ein Fläschchen mit einer anderen Mixtur, die effektives Reinigen ölverschmutzter Algen und Korallen erlaubt. Das wird natürlich sofort am Aquarium ausprobiert, und siehe da, es klappt. Da Adam schon mal in dieser Ecke des Zimmers ist, gibt er seinem Hamster etwas zu trinken und schaut sich die Zeichnung an der Wand genauer an.

Der Beginn der Reise

Nach einigen Tagen kommt Delphineus zurück und bittet Adam um Hilfe bei der Suche nach Cetus. Damit die Reise losgehen kann, muß sich Adam erst noch die Taucherausrüstung aus dem Schrank unter der Tafel besorgen und am Wasser anlegen. Nach einigen Schwimmszügen kommt den beiden ein Schiff in die Quere, das gerade Müll über Bord wirft. Adam startet sofort eine Reinigungsaktion und packt alles, was er an Abfall findet, in seinen Müllbeutel, lediglich das Glas übernimmt er ins normale Inventar.

Nachdem der Weg frei ist, schnallt sich Adam im nächsten Bild die Flasche mit Atemluft um, und es geht ab in die Tiefe. Der Weg durch das Algenewirrwahl führt nach unten, rechts und wieder nach unten, und schon bald sieht man in der Ferne Eluria, die Heimat von Delphineus. Dieser verläßt nun Adam mit dem Rat, das Orakel zu suchen.

Zunächst wird jedoch aufgeräumt, da sich hier unten einiges an Müll angesammelt hat. *(Diese Operation Saubermann sollte von jetzt an in jedem neuen Bild durchgeführt werden, dies bringt Punkte, und man findet so auch Gegenstände, die für das weitere Spiel wichtig sind - wie etwa hier das Gitter.)* Das Orakel befindet sich im rechten Palast, es wird allerdings erst gesprächig, wenn es mit dem Dreizack der Statue "bestochen" wird.

Auf dem Stuhl liegt Post. Adam öffnet sie und entsorgt den alten Umschlag, gleiches widerfährt auch der leeren Getränkedose. Den Müllsack nimmt Adam mit und wirft noch schnell einige einträgliche Blicke auf das Bücherregal und den Computer, bevor er durch die Sicherheitstüre (*Code steht in der Anleitung*) zum Delphin geht. Dort schaut er sich die Pflegeanleitung genauer an. Nach dreimaligem guten Zureden und drei Makrelen ist der Delphin soweit, daß er mit Adam im Wasser spielt. Nach diesen Wasserspielen folgt noch eine kleine Einlage mit der Frisbee-Scheibe, in deren Verlauf sich der Delphin verrät. Nachdem er seine Story erzählt hat, bittet er um Freilassung, die Adam durch den Hebel am Beckenrand auch organisieren kann. *(Wenn man dies nicht sofort tut, sondern noch einige Male mit dem Frisbee spielt, winken noch ein Extrapunkt und ein kleiner Gag. Außerdem sollte man sich alle Gegenstände genauer anschauen, da dies oftmals zusätzliche Punkte gibt - wie etwa das Betrachten der Schiffe.)*

Um den Dreizack zu bekommen, muß Adam zunächst die Muschel aus dem Raum des Orakels zur Statue bringen. Nach dem Lösen eines kleinen Verschiebe-Puzzles und der Beantwortung von drei Fragen *(die auf dem Bild anzuklickenden Symbole sind Fisch, Mensch und Herz)* wird Adam vom Orakel dazu aufgefordert, ein Zeichen des Vertrauens der Bevölkerung von Eluria zu besorgen. Delphineus gibt den Rat, nach dem örtlichen Bürgermeister und dem Gartenwächter zu schauen.

Ersterer ist ein leicht neurotischer Einsiedlerkrebs, der in einer Goldmaske im Tempel lebt. Um mit ihm ins Gespräch zu kommen, muß Adam die linken Säulen so drehen, daß sie wie die rechten geordnet sind. Aber auch dann ist er nicht sehr gesprächig. Der weitere Weg führt Adam zu den Wohnungen der Fische, wo er mangels Autorisation nichts anderes machen kann als Aufräumen, wobei er ein Tuch findet.

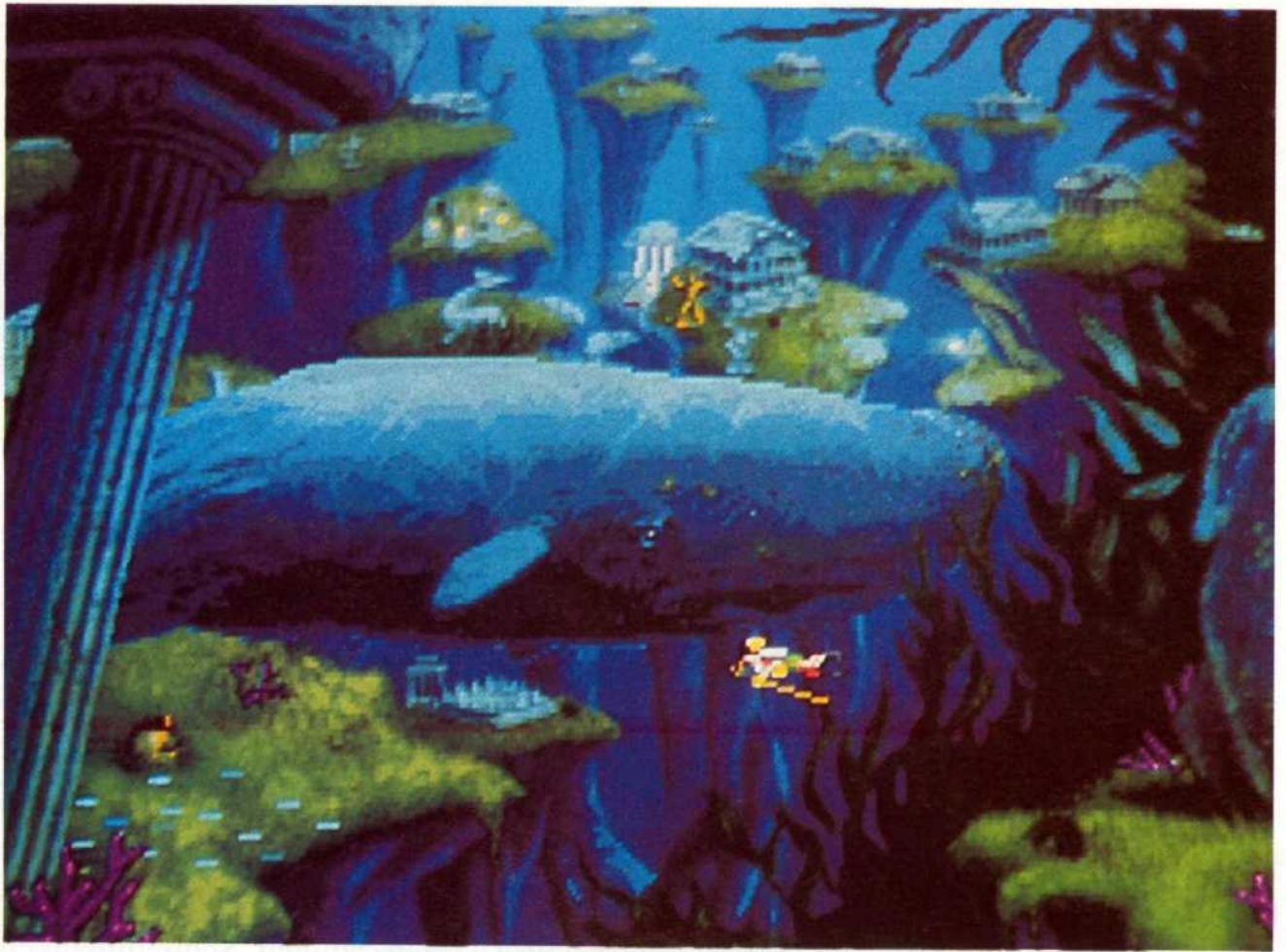
Im Korallengarten kann er gleich doppelt Saubermann spielen, einmal durch das obligatorische Sammeln und dann, indem er das Lösungsmittel auf die Korallen kippt. Zum Dank dafür erhält er vom Gartenwächter ein Heilmittel und findet außerdem noch eine ölverschmutzte Muschel. Diese ist mit dem Tuch schnell gesäubert, wird vom Bürgermeister als neues Haus akzeptiert und mit einem Seestern belohnt. Den nimmt Gregarius, der Wächter der Fischwohnungen, als Autorisation an, und Adam darf nun auch die einzelnen Wohnungen betreten.

Fische in Seenot

Das ist auch dringend nötig, denn alle Bewohner haben so ihre Problemchen, bei denen ihnen Adam helfen muß. Den eingetüteten Kugelfisch schubst Adam zunächst in die Wohnung und befreit ihn dort von der störenden Frischhaltefolie, die natürlich entsorgt wird. Als kleines Dankeschön erhält Adam einen Seeigel, mit dem er das Algenproblem eines anderen Bewohners lösen kann. Dessen Geschenk, eine scharfe Muschel, kann zur Befreiung eines weiteren Bewohners verwendet werden, der sich in den Überresten eines Sixpacks verheddert hat. (*Wer umweltbewußt handelt und das Sixpack vor der Entsorgung nochmals mit der Muschel zerkleinert, kassiert Extrapunkte.*) Als Dank gibt es eine Pinzette, mit der Adam der Schildkröte den Hals freimachen kann, um dafür einige Schrauben zu kassieren.

Im Gespräch mit Gregarius wird dessen Problem offenbar: Die Schnittwunden stammen nicht vom Essen mit Messer und Gabel, sondern von Schiffsschrauben. Zur Lösung dieses Problems begibt sich Adam an die Wasseroberfläche, liest dem dortigen Schiffer ordentlich die Leviten und montiert mittels der Schrauben das Gitter über die Schiffsschraube. Wieder bei den Wohnungen angekommen, gibt es noch etwas Abfall einzusammeln, wobei Adam auch eine Pumpe findet. Mit ihr wird der letzte Bewohner gerettet, indem die Flasche mit dem Giftzeug entsorgt und das vergiftete Wasser aus der Wohnung gepumpt wird. Als Dankeschön gibt es einen Giftstachel.

Auf der anschließenden Versammlung der Bewohner von Eluria gibt es für Adam neben Lob auch die goldene Maske, die das Orakel als Vertrauensbeweis akzeptiert und gegen eine Schriftrolle mit einer Prophezeiung eintauscht, die Adams weiteres Vorgehen beschreibt.



Umweltsündern auf der Spur

Die weitere Suche nach Cetus führt zum Riff südlich von Eluria. Hinter dem Kopf der Statue, wo bei Aufräumarbeiten ein Spiegel entdeckt wird, findet Adam den Eingang zu einer Höhle. Dort stört er durch das Öffnen der Kiste eine Krabbe beim Mittagsschlaf und erreicht durch zweimaliges Ziehen am Speer, daß der Schlüssel ins Wasser fällt. Allerdings schnappt ihn sich ein Fisch, und es kommt zu einer kleinen Verfolgungsjagd durch das Riff, die schließlich für den Dieb in einer Seeanemone endet. Den Schlüssel kann Adam allerdings retten, indem er die Seeanemone mit dem Fischköder lockt, der an der Ölplattform zu finden ist.

Etwas weiter südlich hat sich ein Oktopus häuslich niedergelassen, den Adam mit dem Spiegel etwas erschreckt - berechtigterweise, denn so kommt Adam an ein solides Seil. Beim Öffnen des Glases ist der Oktopus behilflich, wenn man ihm

das Glas überläßt und kurz in anderes Bild schwimmt. Oberhalb des Oktopus' findet Adam das Treibnetz, von dem die Prophezeiung berichtet. Die in ihm gefangene Krabbe wird natürlich befreit. Ein gegenteiliges Schicksal ereilt den Leuchtfisch, der sich im Ohr der Statue niedergelassen hat - er wird nämlich in das geöffnete Glas gesperrt.

An der Ölplattform öffnet Adam mit dem Dreizack den Wasserkasten der Toilette und nimmt den Schwimmer an sich, in dem U-Boot öffnet er die Klappe, stört zwei Fische bei einem Techtelmechtel und deckt sich mit der Säge ein. Nun geht es in die Höhle, wo der Leuchtfisch freigelassen wird und für Licht sorgt.

Beim Abtragen der Steinwand entdeckt Adam einen Kasten, der sich nach einer Abreibung mit dem ölverschmierten Tuch

0,0000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPECIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

25,- DM

7er-
Pack

SPECIAL 3
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

per Schlüssel öffnen läßt. In ihm befindet sich ein Schutzanzug, mit dem Adam die Höhle mit den Giftfässern gefahrlos betreten kann. Dort bastelt er, getreu der Skizze aus dem Büro seines Vaters, aus Schwimmer, Sender und Seil eine Signalboje, die er an den Giftfässern befestigt. Seine Nachricht wird vernommen und die Schweinerei vom Meeresboden entfernt.

Manta, Manta

Am anderen Ende der Höhle finden Adam und Delphineus ein gesunkenes Walfängerschiff. Beim Öffnen der Türe mit dem Dreizack werden sie allerdings von einem mutierten Manta attackiert und in das Treibnetz gejagt. Zwar kann sich Adam mit der Muschel befreien, Delphineus wird jedoch in die Garage des Manta verschleppt.

Allein macht sich Adam nun auf die weitere Suche nach Cetus und begibt sich wieder zum Walfänger. Diesmal klappt die Sache mit dem Dreizack und der Tür, und Adam kommt auf die andere Seite des Schiffs. Dort folgt er immer der Leine und gelangt schließlich zu Cetus, der an der Schwelle zum Tode schwimmt. Mit etwas Geschick kann Adam aus der Distanz in den Rachen des Wals gelangen, wo er die Harpune absägt. Wieder im Freien, braucht Adam nur noch die Harpune aus dem Wal zu ziehen und die Wunde mit dem Heilmittel des Gartenwächters zu behandeln.

Cetus erholt sich recht schnell und macht sich mit Adam auf den Weg, um Delphineus zu retten. Während Cetus den Manta ablenkt, kann Adam seinen Freund mit der Muschel befreien. Zum krönenden Abschluß mischt sich Adam auch noch in den Kampf zwischen Cetus und Flesh-Eater ein und betäubt den Manta mit dem Giftstachel.

Tja, das war es auch schon - über das anschließende Freudenfest in Eluria brauchen keine großen Worte mehr gemacht zu werden.

Michael Anton

Die ASM BAZAR Karte

schneiden Sie bitte aus.

Dann kommen Name,
Bestellwunsch und
Zahlungsweise drauf.

Hernach geht sie an den

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Den ASM-BAZAR finden Sie in
jeder Ausgabe der
ASM

sowie in den vierteljährlich
erscheinenden
ASM-Specials.

ASM-BAZAR

- 1 MB Speichererweiterung für Amiga 500 mit Uhr + Neuromancer à 149,— DM
- Maverick-Joyboard à 39,95 DM
- Disk-Quader 10 (rot) à 9,90 DM
- 1 Quader + 10 Leerdisk im Pack à 24,95 DM
- Great Courts (Amiga) à 39,95 DM
- (PC, (5,25", 3,5")) à 49,95 DM
- Ultima V (C-64 Disk) à 49,95 DM
- (Amiga) à 19,95 DM
- Ultima VI (C-64 Disk) à 19,95 DM
- Damocles Set (Spiel + beide Mission-Disks, Amiga) à 49,95 DM
- Dragon Wars (Amiga) à 49,95 DM
- The Savage Empire (PC 5,25" - 7 Disks!) à 39,95 DM
- Lord of the Rings (PC 5,25" - 5 Disks!) à 39,95 DM
- Monster Business (Amiga, Atari ST) à 29,95 DM
- Loopz (PC 5,25", Amiga) à 29,95 DM
- Chris Hülsbecks »Shades«-CD à 23,95 DM
- Jochen Hippels »Give it a try«-CD à 16,95 DM
- Überraschungssack (PC 5,25", Amiga, ST) à 69,95 DM
- (C-64 Disk) à 39,95 DM

BÜCHER

- Das Neue Computer Hassbuch à 7,50 DM
- Space Rat-Intergalaktisch à 7,80 DM
- Space Rat II-Abgefetzt à 7,80 DM
- Top Secret Hint Book à 7,80 DM

HEFTE

- Das ASM-MEGA-PACK '91 (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) à 66,— DM
- Das ASM-MEGA-PACK '90 (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
- Das ASM-MEGA-PACK '89 (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
- 7er-Pack (ASM Special Nr. 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10) à 25,— DM
- folgende Ausgabe/n zum Einzelpreis: ASM _____ / _____ zum Neupreis
- ASM Special Nr. 2 3 5 6 7 8 9 10 à 7,50 DM 11 12 13 14 à 9,80 DM
- Oldies! ASM 10/87 11/88 12/88 à 6,50 DM

ASM-ACCESSOIRE

- ASM-Sammelordner, 2 Stck. 16,80 DM
- ASM-Space-Rat-Shirt,
- M oder XL (bitte ankreuzen) 20,— DM

MICROWELLE

- Risk It (Amiga) 29,— DM
- Spaceball (Amiga) 29,— DM
- Space Cab (Amiga) 29,— DM
- Freddy (Amiga) 29,— DM
- Chemicon (Atari ST) 29,— DM
- Skat 2000 (Atari ST) 29,— DM
- The Secret Cave (Atari ST) 29,— DM

+ Porto/Verpackung (Inland 4,— DM, Ausland 6,— DM)

Gesamtbetrag _____ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 6,30 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt solange der Vorrat reicht! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen!

California - Dreaming

Verschiedene Lösungswege und einige harte Nüsse machen Sierras Goldrush zu einem reizvollen Adventure. Der folgende Wegweiser durch den Wilden Westen soll das Buddeln ein wenig einfacher gestalten.

Reizvoll ist in diesem Fall durchaus zweideutig, denn durch den Zufall, der bei diesem Adventure verstärkt mitspielt, kann man des öfteren ohne eigene Schuld das Zeitliche segnen. Schiffsunfälle oder Krankheiten schlagen ebenso plötzlich zu wie frustrierte Alligatoren oder üble Banditen, hier hilft nur solide Zwischenspeicherung. (Und in einem Fall ein kleiner Trick.) Doch nun zur Sache.

Alle Wege führen zum Gold

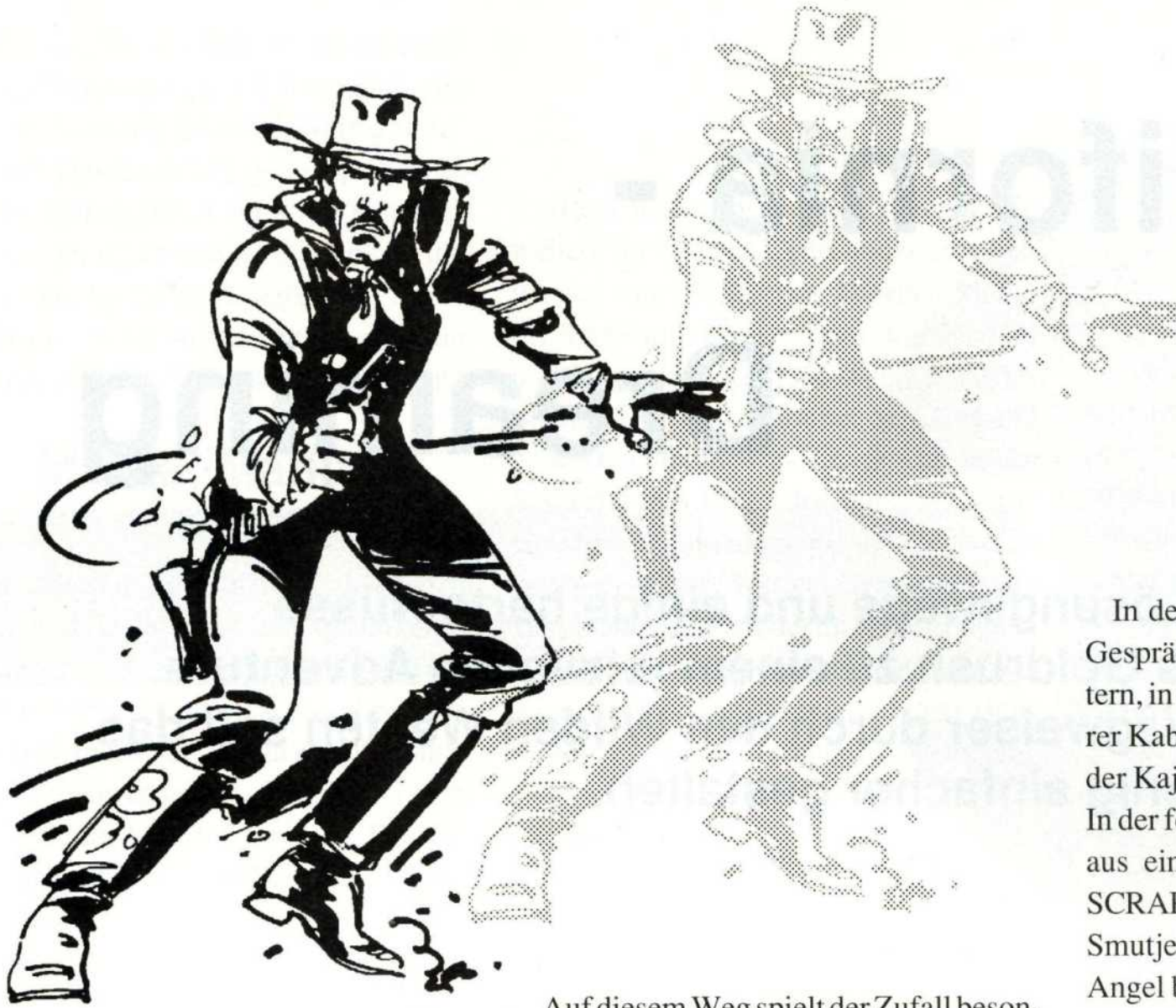
Es gibt drei Wege, die zur goldenen Nase führen. Jeder von ihnen hat seinen besonderen Reiz, aber einer ist nicht nur relativ sicher, sondern bringt auch etwas mehr Punkte. In der Anfangsphase in New York unterscheiden sie sich nur in der zu erwerbenden Fahrkarte und der benötigten Ausrüstung. Die folgenden Aktionen sind in ihrer Anordnung nicht logisch, sondern zeit- und wegoptimiert. (Normalerweise nimmt man das Photo erst, wenn man auch den Brief hat, demzufolge darf man auch sein Haus vorher nicht verkaufen und ... Aber zumindest der Autor weiß es ja besser.)

Begeben wir uns zunächst in unser Haus. Dort durchblättern wir das Familienalbum und nehmen das Photo an uns. Beim Schließen des Desks kommt ein Kontoauszug hervor, aus dem unsere Kontonummer ersichtlich ist. Das wäre schon mal der erste Teil unserer Reisekasse, den Rest besorgen wir uns, indem wir unser Haus zum Verkauf anbieten und das Guthaben abheben. Auf dem Weg dorthin entdecken wir in einer Ritze des Pavillons eine Münze, die Blumen im benachbarten Beet sollten ebenfalls requiriert werden. Nach der Regelung der finanziellen Angelegenheiten lesen wir das Poster im Lagerhaus am Hafen und suchen anschließend unseren Arbeitsplatz auf. In unserem Büro finden wir einige Zeitungsausschnitte über das Schicksal unseres Bruders, dem Chef knallen wir eiskalt unsere Kündigung auf den Tisch (LEAVE JOB) und ziehen wieder in Richtung Heimat.

Dort dürfte inzwischen ein Makler Interesse an unserer Bruchbude haben (er spricht uns daraufhin an). Mit den \$1065 haben wir nun einen soliden Grundstock für die Reise. Die Entscheidung für die Route folgt nun durch den Kauf des Tik-

kets. Für den Seeweg gibt es nebenan beim Nachbarn die Karten, ansonsten muß bei der Postkutschenstation am Ende der Stadt vorgesprochen werden. Nach dem Kauf des Tickets sind noch einige Kleinigkeiten zu erledigen.

Auf dem Postamt ist inzwischen ein Brief von unserem Bruder abholbar, diesen öffnen, lesen und vielleicht auch einen Blick auf den Stempel (READ POST-MARK) und unter die Briefmarke (REMOVE STAMP) werfen. Auf dem Friedhof besuchen wir das Grab unserer Eltern, lesen die beiden Inschriften und legen die Blumen ab. Je nach gewählter Route fehlen uns noch einige Ausrüstungsgegenstände, die jedoch schnell besorgt sind. Dringend benötigt wird das Mosquito Net für die Panama-Route, Cape Horn umschifft sich mit Früchten am besten. Für den Landweg wird nichts benötigt, aber schöpfen wir den Kredit ruhig aus. Begeben wir uns nun zum Abfahrtsort des jeweiligen Transportmittels, zeigen dort unser Ticket vor - und los geht's...



Das war der Wilde Westen

Der Landweg beginnt recht gemütlich, aber schon hier können Krankheiten ein vorzeitiges Ende der Reise herbeiführen. Glücklicherweise bei den Reisekollegen angekommen, wechseln wir ein Wort mit dem Anführer, stiften das Geld für die Reisekasse und besorgen die Tiere für die Reise (MATURE OXEN). Danach holen wir uns beim Führer neue Instruktionen. Bevor wir uns ein Plätzchen mit Blick auf die Prärie suchen, ist noch ein Plausch mit dem lesenden Mann am Lagerfeuer zu halten. Dieser versorgt uns daraufhin mit wichtiger Lektüre. Anschließend betrachten wir so lange die Weiten der Prärie, bis sich eine Änderung zeigt. Sodann wird zum Aufbruch geblasen, der Streß beginnt.

Auf diesem Weg spielt der Zufall besonders schlimm mit, man sollte öfters zwischenspeichern! An zwei Stellen ist dann eigene Kreativität gefragt: Die Abfahrt bewältigt man erfolgreich, indem man zuerst die Räder des Wagens blockiert (LOCK WHEELS) und anschließend die Tiere ausspannt (UNHITCH ANIMALS). Später findet man im verlassenen Wagen am Wegesrand Nahrung und Wasser. Nach diesen Strapazen finden wir uns in Fort Sutter wieder, dem Ausgangspunkt für die weitere Suche.

Schiffe versenken um Cape Horn

Die Umsegelung von Cape Horn ist so ein Kapitel für sich. Wie beim Trek, so ist auch hier verstärkt Zufall im Spiel, der sich jedoch teilweise steuern läßt. Von den fünf Szenen, die gezeigt werden, sind nur drei wichtig, werden die übrigen jedoch schnell übersprungen, scheint der Zufallsgenerator sehr ungnädig zu reagieren. Läuft man aber in jeder Szene etwas herum und spricht mit einigen Leuten, kommt man doch gut über die Runden.

In der ersten Szene läßt sich durch ein Gespräch das schon bekannte Buch ergattern, in der Sturmszene finden wir in unserer Kabine einen Faden (STRING) und in der Kajüte des Skippers einen Paper Clip. In der folgenden Hungerszene können wir aus einigen weiteren Zutaten (METAL SCRAPS beim Maschinisten, MEAT beim Smutje und STICK beim Heizer) eine Angel basteln und am Heck den rettenden Fisch fangen. (Die Scraps sind zwar schon von Anfang an da, sollten aber frühestens während des Sturms eingesammelt werden!) In Sacramento suchen wir dann die Stage Coach nach Fort Sutter und sind da, wo wir auch über Land hingekommen wären.

Panama ohne Kanal

Nach Sacramento führt auch der Weg über Panama. Diese Route ist jedoch insofern vorzuziehen, als sie nicht nur schnell und relativ sicher, sondern auch etwas einträglicher ist (255 statt 250 Punkte). Unsere Ausrüstung fällt leider den gierigen Eingeborenen zum Opfer, wichtige Gegenstände bleiben jedoch in unserem Besitz. Die Bibel gibt es beim lesenden Mann, die Ameisen werden frei nach Tarzan übersprungen (JUMP / RELEASE). Der folgende Dschungel wird möglichst weit im Hintergrund durchquert, dort läßt sich mit etwas Geschick auch eine Gold Disk finden, ein wertvolles Andenken. Der Fluß läßt sich mit etwas Glück ohne Alligatorfrühstück überqueren, und schon ist diese Route geschafft.

California, here we come!

Der erste Weg in Fort Sutter führt uns auf den Friedhof. Ein frisches Grab gibt mit seinem Grabstein neue Informationen (READ TOMB). Durch Lesen von Psalm 23 erfahren wir von einem Platz namens Green Pastures. Wenn wir den Brief auf den Grabstein legen und verschieben, wird eine weitere Nachricht sichtbar: Zimmer 12 wird immer reserviert sein. Auch fällt die Zeichnung einer Kanone ins Auge. Vorerst können wir mit den Informationen wenig anfangen, also schauen wir uns in Fort Sutter und Umgebung genauer um.

Im Fort verrät uns der Wächter, was man als Digger so alles benötigt. Im Laden des Forts können wir diese Gegenstände erwerben, die Münze (nicht die Gold Disk!) reicht jedoch nur für ein Stück, am besten Shovel oder Pan. Mit dieser Ausrüstung können wir nach Gold buddeln und das restliche Equipment nach und nach zusammenkaufen. (\$300 reichen für alle benötigten Gegenstände, am und im Fluß können jedoch \$2000-\$3000 erarbeitet werden. Das Hinterland sollte vermieden werden, da es von Banditen durchstreift wird.) Ein Gespräch mit dem Schmied bringt einen weiteren Hinweis auf unseren Bruder, mit dem gegen Nennung einiger Namen überlassenen Branding Iron können (dürfen!) wir aber noch nicht viel anfangen, also ziehen wir los und folgen dem Fluß in östlicher Richtung. Einige Meilen östlich von Fort Sutter finden wir in Auburn ein Hotel namens Green Pastures. Bei diesem Namen klingelt es natürlich, und wir nehmen das Gebäude genauer unter die Lupe.

Hotel California

So nett das Hotel auch ist, ein Zimmer 12 hat es auf den ersten Blick gar nicht. Auf den zweiten Blick aber doch, und den können wir auf mehrere Arten werfen. Der Logik nach müßte es zwischen 11 und 13 liegen, dort ist jedoch nur ein kleiner Vorratsraum. (Er ist zu klein, also muß im wahrsten Sinne des Wortes 'mehr dahinter' sein. Ein gewagter Weg ist der Einbruch über das Fenstersims, das vom Balkon aus erreichbar ist (CLIMB LEDGE). Es geht aber auch einfacher, indem man mit dem Portier einige Worte wechselt. Dabei erinnert er sich an eine Nachricht für Zimmer 11, die wir gerne überbringen. Nach Übergabe der Nachricht können wir in diesem Zimmer einige ungestörte Minuten verbringen. Sie reichen gerade, um den Geheimgang im Kamin, der durch Drehen am Rad der Kanone geöffnet wird, zu entdecken oder um durch das Zimmerfenster zu klettern.

Auch auf diesen Wegen kommen wir in das geheimnisumwobene Zimmer 12, in dem Jake wertvolle Utensilien für uns hinterlassen hat. Magnet, String und Note sagen uns jedoch nicht, wo er zu finden ist, aber der Käfig regt zu weiteren Experimenten an. Sofern das Fenster durch den Einbruch nicht schon offen ist, sollten wir es jetzt öffnen. Kurz darauf kommt ein gefiederter Bote, der gegen Überlassung des Photos ein Aerogram mit einem weiteren Hinweis überbringt. In Verbindung mit dem Brandeisens wird schnell klar, daß in der Nachricht von einem Muli die Rede ist. Die gibt es in Fort Sutter - also wieder zurück. (Daß beim Verlassen des Zimmers Vorsicht geraten ist, wird schnell klar ...)

Muli Blues

Aber so einfach ist es doch nicht, an das gewünschte Muli zu kommen. Bei einem informellen Besuch des Corral entdecken wir zwar ein Tier mit dem Brandzeichen von Jake, mit einem einfachen Mitnehmen ist es jedoch nicht getan. Also überlisten wir den Wächter, indem wir an anderer Stelle ein anderes Tier kaufen, beim Schmied mit dem neuen Zeichen versehen und mit ihm den Corral erneut besuchen. Lassen wir nun das falsche Tier frei und suchen das richtige Tier. Eine nervige Angelegenheit, aber es geht. (Am Ende zeigt das Inventar statt einem MULE das gewünschte JAMES' OL' MULE an.)

Mit dem neuen Freund (und spätestens jetzt mit einer gekauften Laterne!) gehen wir einige Meilen ostwärts und lassen das Tier frei, um ihm zu folgen (FOLLOW MULE). Es führt uns geradewegs zu Jakes Hütte im Hinterland - wenn wir es nicht vorher aus den Augen verlieren. Die Hütte macht zwar einen bewohnten Eindruck, von Jake ist jedoch keine Spur zu sehen. Die Streichhölzer auf dem Tisch nehmen wir mit und beim Verschieben des Teppichs entdecken wir eine Falltüre, die jedoch nicht zu öffnen ist. Zumindest aber wissen wir nun, daß, obwohl es mit uns aufwärts geht, wir uns abwärts bewegen müssen...

Gute Mine mit bösem Spiel

Wer Manhunter von Sierra kennt, der weiß, daß man oft an den anrühigsten Stellen weiterkommt, so auch hier. Bei Besichtigung des Örtchens stellt sich heraus, daß man hier bequem 'absteigen' kann, was wir auch tun (CLIMB HOLE). Nach Erleuchtung durch die Laterne stellen wir fest, daß wir uns in einer Mine befinden. Von Gold ist zwar nichts zu sehen, dafür

stehen wir bald vor verschlossener Tür. Ein Blick auf das Loch in der Türe, unter die Türe, das Branding Iron und unser Inventar zeigt aber schnell, wie es weitergeht: Wir binden den String an den Magneten, stecken ihn durch das Loch, senken ihn vorsichtig und ziehen ihn wieder hoch (TIE STRING TO MAGNET, PUT MAGNET IN HOLE, LOWER MAGNET, RAISE MAGNET). Mit dem damit gewonnenen Schlüssel können wir die Tür öffnen und sind unserem Ziel wieder ein Stück näher gekommen.

Bei der Erforschung der Mine ist Vorsicht angesagt, da man, wie zu erwarten, böse hereinfallen kann. Der geschickte Digger findet die reichlich vorhandenen Nuggets, mit einem in den unteren Regionen zu findenden Pickel lassen sich auch weitere Vorkommen erschließen. Allerdings sollte beachtet werden, daß die La-

terne nicht ewig brennt, schließlich ist ja auch noch ein Bruder zu finden. Der Weg zu ihm führt über einen linksseitigen Abstecher am oberen Ende des Schachtes mit dem Pickel, der Abstieg ist jedoch etwas schwer zu finden.

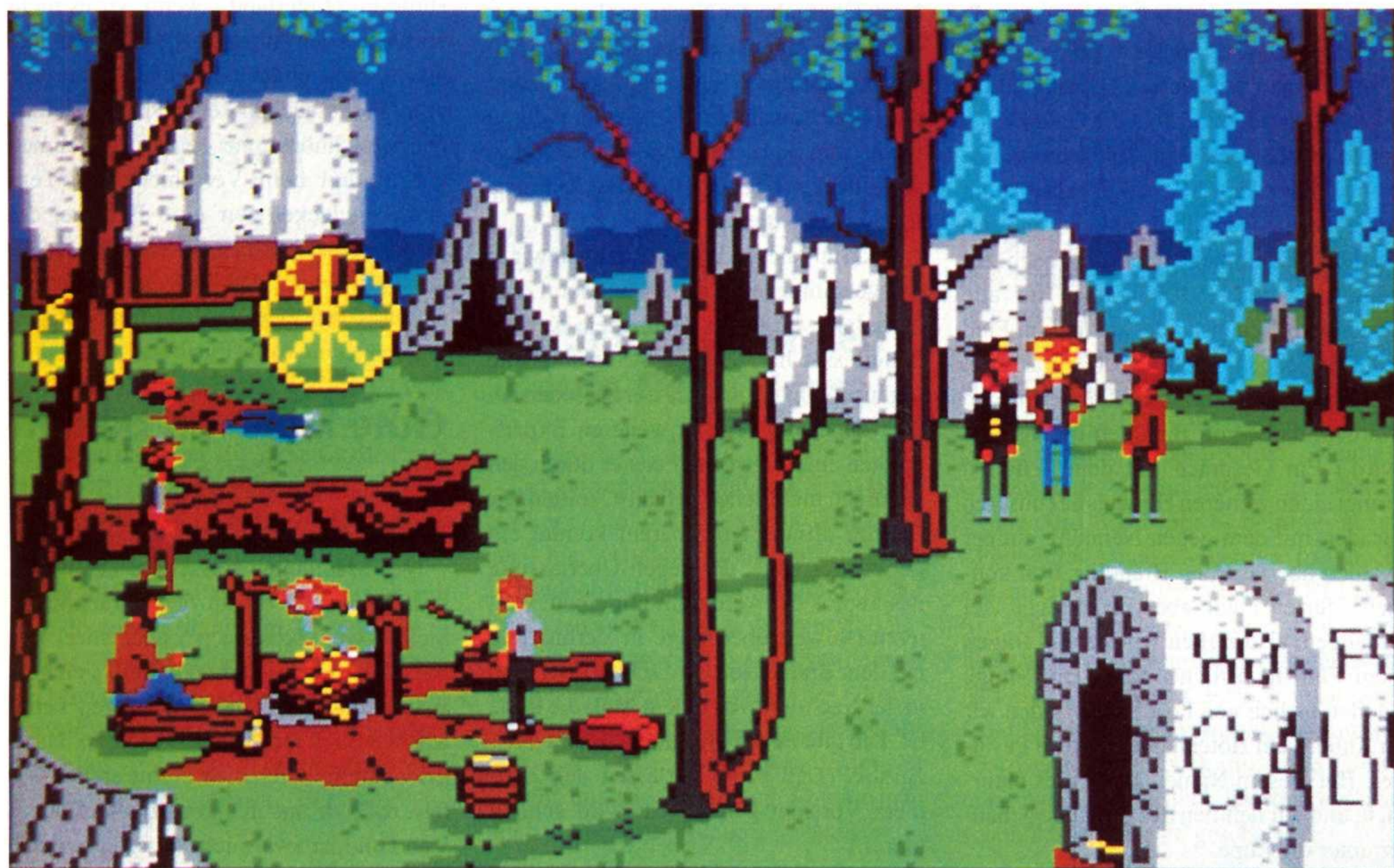
Finale

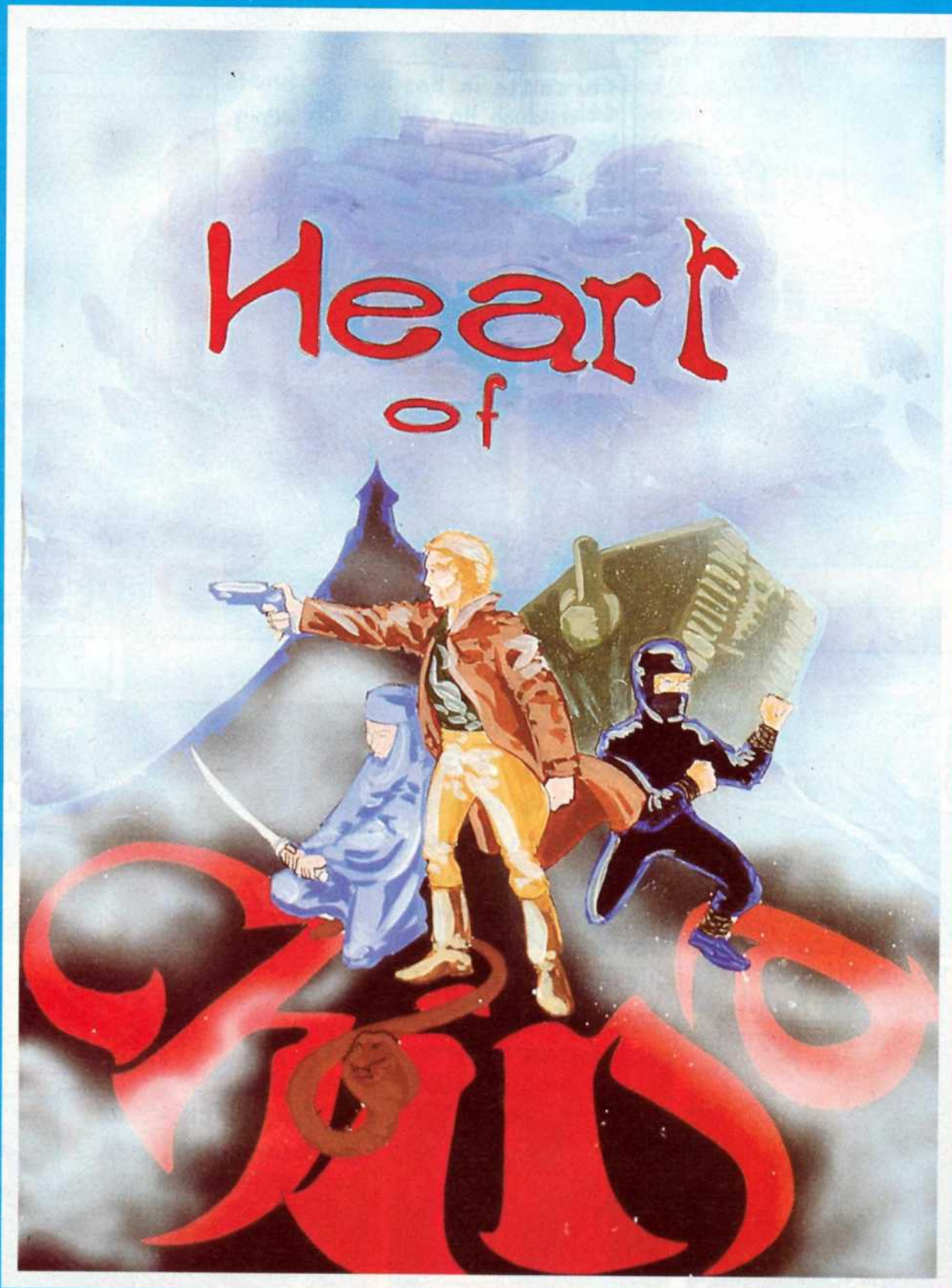
Der weitere Weg ist einfach, es geht nämlich fast nur noch abwärts. In einer großen Höhle finden wir den langvermißten Bruder, der uns nach kurzer Wiedersehensfreude einweihet, einem großen Fund auf der Spur zu sein und zum Mithacken einlädt. Jetzt brauchen wir nur noch an der richtigen Stelle zu hacken, das Gold (es ist

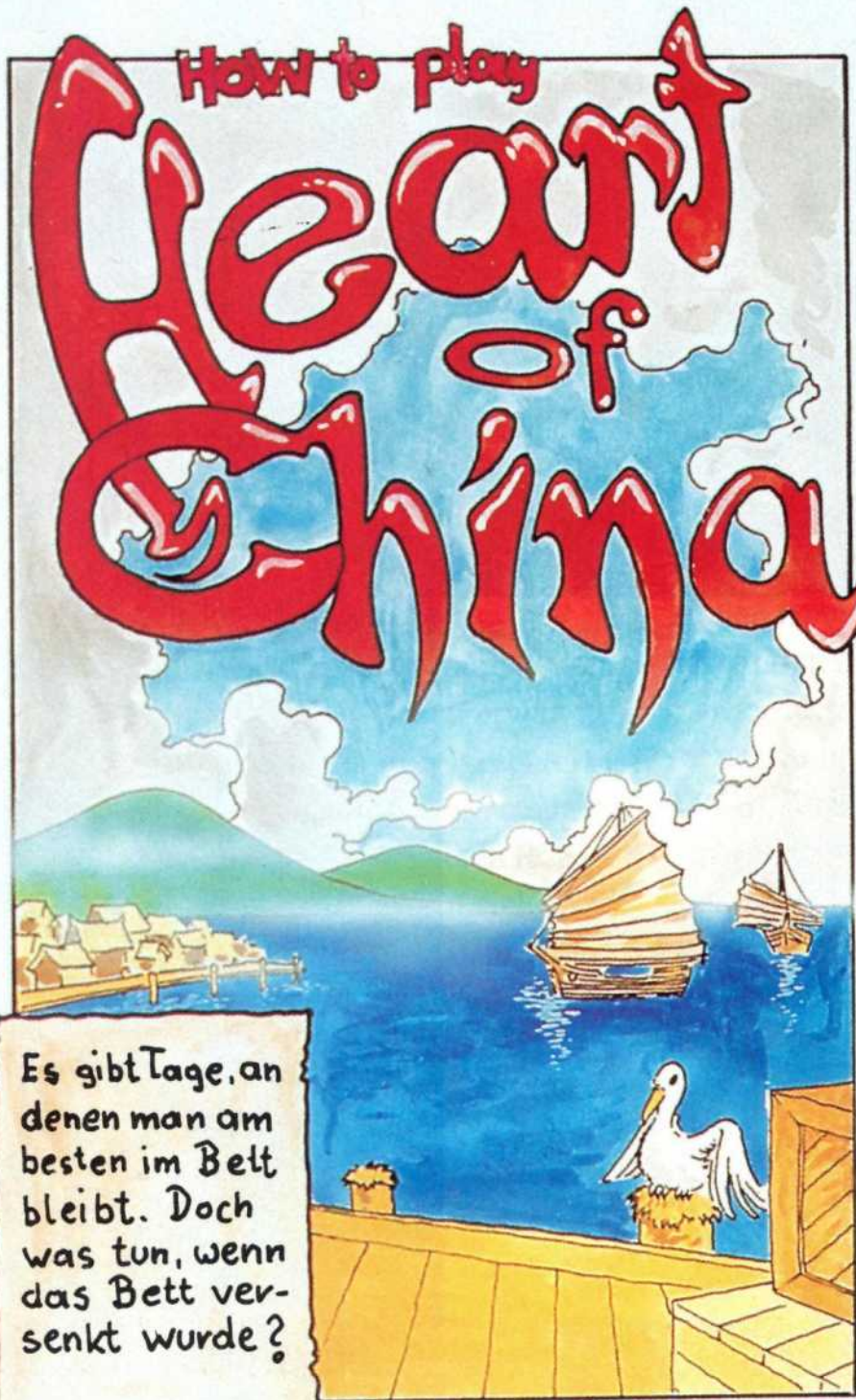
übrigens schon etwas davon an der richtigen Stelle sichtbar) einsammeln und weiterhacken. Dies führt letztendlich zu einem echten Lohn für die erlittenen Mühen!!! (Und zum Ende des Spieles.)

(Für Perfektionisten: für die volle Punktzahl muß man alle vorhandenen Goldvorräte ober- und unterirdisch schürfen, fehlende Punkte dürften hier zu finden sein. Wer nicht mit 60 Punkten aus Brooklyn abreist, ist zwischendurch wohl mal zu oft auf den Rasen getreten.)

Michael Anton







Es gibt Tage, an denen man am besten im Bett bleibt. Doch was tun, wenn das Bett versenkt wurde?



Lomax konnte nur wenig Rat geben. In seiner herzlichen Art legte er unserem Held nahe, sich der Hilfe des Ninja Zaho Chi zu versichern, und ferner mehr Energie zu zeigen!

Chi sollte in Hos Bar zu finden sein, doch Ho zeigte sich wenig kooperativ (1,3,1). Nach einem Streit mit Chis Freunden, tauchte der Ninja jedoch auf.

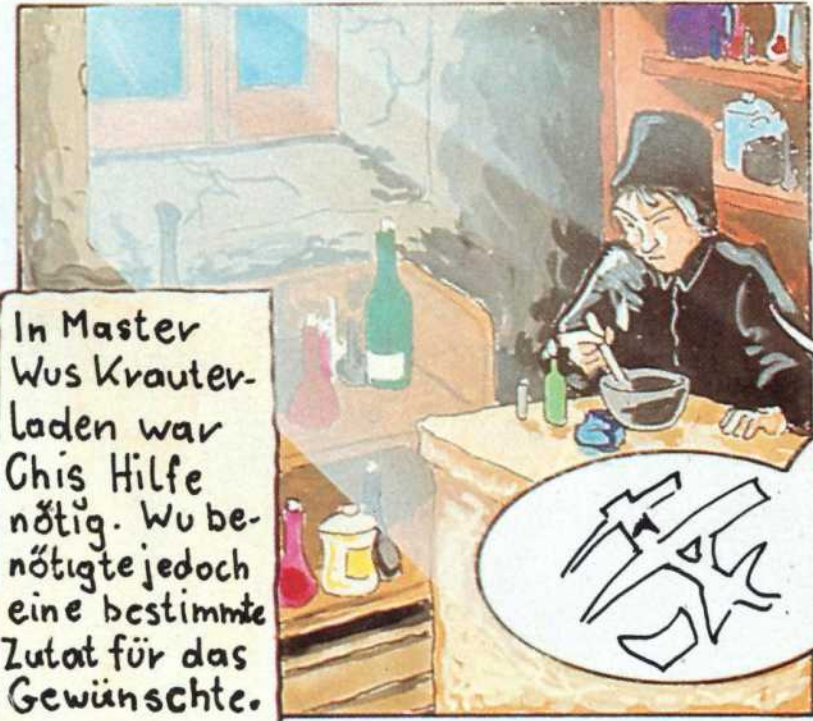


Ein Papierflieger kurierte Chis Angst.

Die für den Heiltrank benötigten Mövenexkremete fanden sich an den Docks, nachdem Chi eine getrocknete Pflaume verfüttert hatte. Die Resultate dieser Aktion erwiesen...



wog Wus Gegenleistung, ein Heiltrank, ein falscher Pass und eine Karte, das Erduldet auf.



In Master Wus Krauterladen war Chis Hilfe nötig. Wu benötigte jedoch eine bestimmte Zutat für das Gewünschte.



sich als extrem eklig, jedoch...

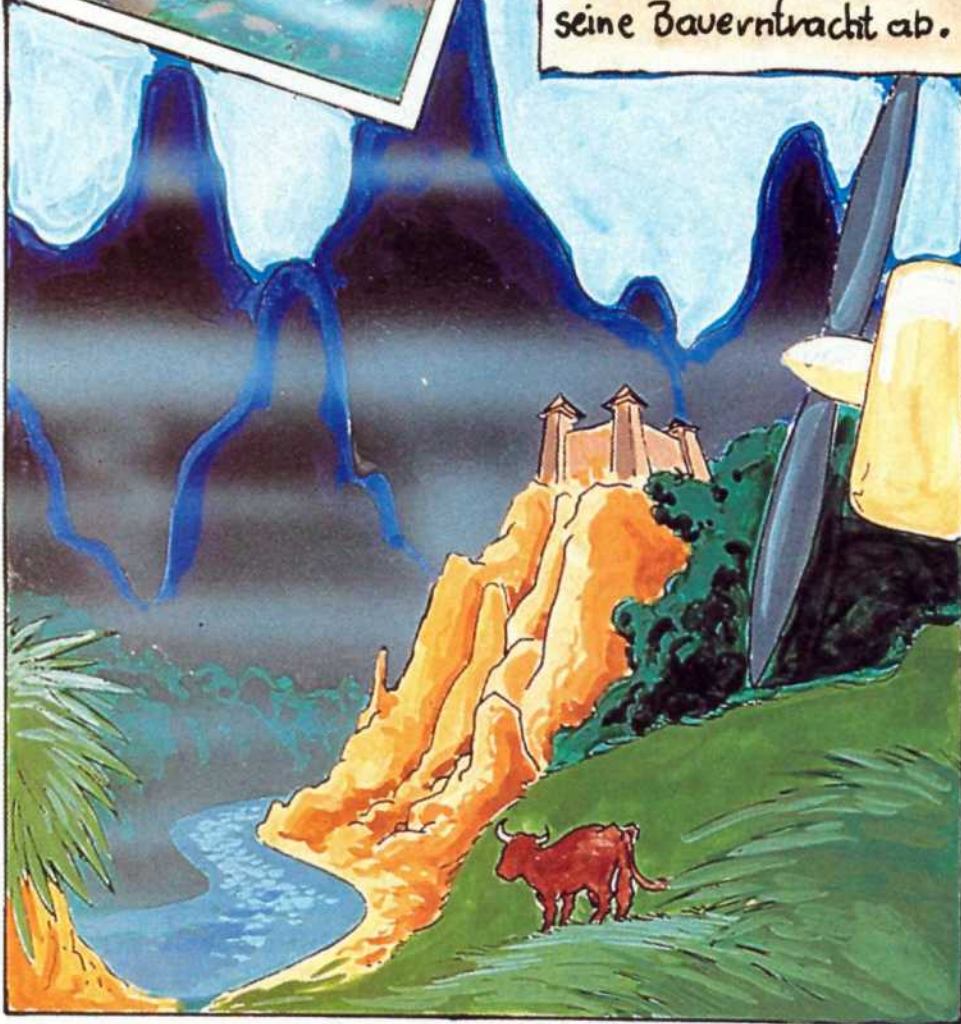


Am Flughafen wurde der Beamte mit oler...

... alten »Ich habe meinen Pass verloren« Nummer überlistet. Die Reise konnte beginnen.



Nach der Landung versorgte sich Chi mit dem Enterhaken und der Brechstange. Ein vorbeigehender Bauer konnte zur Mitarbeit gewonnen werden, und er trat Chi seine Bauerntracht ab.



Das Haupttor wurde bewacht, und der Weg durch

den Kanal war wenig verlockend. Also zog Chi die Tracht an, fing die weidende Kuh und bluffte als Bauer mit dem Hochzeitsbraten die Wachen.



Wieder in seine Ninjakluft geschlüpft half Chi Lucky mit Seil und Haken...



in die Festung. Der Schlüssel aus dem Wachhaus würde sich später noch als...



...sehr nützlich erweisen. Doch zunächst galt es, unbemerkt durch den Palast zu gelangen!



Um an den Wachen vorbei zu kommen mußte der Umweg durch den Speisesaal...



genommen werden. Die Weinflasche wurde mitgenommen und die Kerze umgeworfen.



Der Brand sorgte für Ablenkung. Der Hund in der Küche wurde mit dem Wein kaltgestellt.

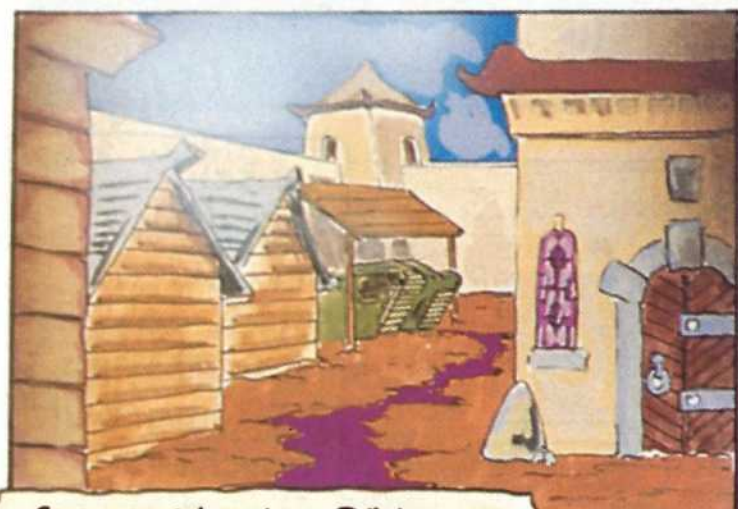
Das Messer aus der Kammer wurde eingesteckt. Hinter dem Vorhang lag der...



Die Vorhangschnur verhalf Lucky, der Kate trug, zur Flucht über den Balkon.



Thronsaal. Dort wurde Kate von zwei Kobras bewacht. Eine konnte Lucky erschiessen, die andere jedoch biss Kate, noch bevor die zweite Kugel traf.



Chi deckte den Rückzug, und schon bald stand das Team vor einem Panzer, der offensichtlich der einzige Ausweg war.



Mit dem Schlüssel konnte Lucky den Panzer starten, was der Gruppe zu einem enormen Durchbruch verhalf.



Nach einer erbitterten Panzerschlacht erreichten die Helden das Flugzeug.





Rettung für die vergiftete Kate gab es nur in Katmandu!



Die Landung auf einem Gletscher wurde jedoch fast zu einer Katastrophe.



Während Lucky sich auf die Suche nach Hilfe begab, versorgte Chi Kate mit Decken, baute einen Windschutz und benutzte seine Heilkräuter



Die Drei wurden von Einheimischen gerettet. Während Kate geheilt wurde...

machten sich Lucky und Chi auf die Suche nach Transportmitteln. Mit einer Bastelei Chis und einiger Überredung konnte dem Jungen vom...



Schrottplatz Benzin entlockt werden. Im Telegrafenamnt wurde Lomax über die neue Lage informiert.



Nachdem der Schüler des Lama gehörig verwirrt wurde, erfuhr Lucky durch diesen von Bonjon, einem Tyrannen, der die heiligen Schriftrollen entwendet hatte.

HEARTH OF CHINA

Die Dorfbewohner wollten zwar helfen, verlangten als Gegenleistung jedoch die Beseitigung Bonjons.



Dieser jedoch wies alle Versuche Luckys zu vermitteln



Schmerzhaft zurück!

Also gab man dem Sherpa Sandar die Pistole und der Aufstand begann.



Nach Bonjons Sturz wurde das Flugzeug repariert und die Reise ging weiter.



Dort erwies sich das Tanken als problematisch. Während Chi beim Flugzeug blieb...



machten sich Lucky und Kate auf den Weg in die Stadt.



Im Offiziersclub informierte Lucky Lomax und handelte neue Bedingungen mit ihm aus (2,2,1).



Beim Verlassen des Clubs wurde Lucky vor den entsetzten Augen Kates von der Wache abgeführt.

Auf der Suche nach Lucky gelangte Kate zum Palast des Nabob, wo sie von der Wache den Grund für die Verhaftung erfuhr.



Die alte Frau hinter dem Palast gab zwar Tips, wollte aber nicht helfen.

Im Pfandhaus versetzte Kate ihren Schmuck (3, 2, 1, 2.)



Beim Hütchenspiel erhöhte Kate ihre Barschaft auf über 300 Schekel.



Ein kleiner Unfall und eine nette Entschuldigung beim Obsthändler brachten Kate eine Blume ein. Beim Händler gegenüber kaufte Kate noch ein Kamel.



Dann ging es nochmal zum Pfandleiher, um eine Säge zu erwerben.



Mit der Blume gelang es auch, die Hilfe der Alten zu gewinnen.



Die Gitter vor Luckys Zelle waren mit geeigneten Mitteln leicht zu überwinden.



Auf dem Kamel flohen Kate und Lucky zum Flughafen, wo sie eine böse Überraschung erwartete...





Der abfahrbereite Orientexpress blieb das letzte Fluchtmittel...



Eine ehrliche Aussprache (2,2,1,1) brachte Versöhnung zwischen Kafe und Lucky. Die Harmonie



wurde durch das plötzliche Auftauchen von Tong gestört, und es entbrannte ein heftiger Kampf!



Nach dem Sieg über Tong kam es zum Happy-End und in Paris zu einer weiteren Überraschung!



ENDE

**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL - jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...

Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

König werden - leichtgemacht

Mit diesem Programm gelang Sierra der große Durchbruch in Sachen Adventures. Inzwischen ebenfalls mit VGA-Grafik aufgemotzt, ist die Saga spannend wie am ersten Tag. Vertiefen wir uns also in die ersten Heldentaten, die Sir Graham (damals noch nicht König, nur adlig) in QUEST FOR THE CROWN mit wippender Feder am Hut zu bestehen hat.

Gartenarbeit ist gesund

Sir Graham betritt zuerst das Schloß und spricht mit dem dem König (BOW TO THE KING, TALK TO THE KING). Der König erzählt, daß es in seinem Reich einst drei magische Gegenstände gab, die dem ganzen Land Wohlstand und Sicherheit brachten. Diese sind aber schon seit langem verschwunden, und keinem Helden ist es bisher gelungen, sie dem König zurückzubringen. Bei den Gegenständen handelt es sich um einen Spiegel, mit dem man in die Zukunft sehen kann, eine Truhe mit Goldstücken, die nie leer wird, und einen Schild, der Frieden und Schutz in der Welt sichert. Der König bietet Euch als Belohnung für die drei Schätze seinen Thron an. Und nun kann die Suche beginnen!

Zuerst gräbt unser Held aus dem Acker hinter dem Schloß eine Rübe aus (TAKE CARROT). Dann pflückt er das vierblättrige Kleeblatt im Nordosten (TAKE CLOVER). Graham lockt mit der Rübe die Ziege aus ihrem Gatter (OPEN GATE, SHOW CARROT TO GOAT), worauf sie ihn auf seinem Weg begleitet. Der Troll, der die große Brücke im Südosten bewacht, wird von der Ziege ins Wasser gestoßen.

Graham überquert nun die Brücke und begegnet einem bärtigen Greis (TALK GNOME). Der möchte, daß Graham seinen Namen errät. Natürlich hat Graham keine Ahnung. Der verärgerte Greis hinterläßt vor seinem Verschwinden einen goldenen Schlüssel (TAKE KEY). Wer sich jedoch

die Mühe macht, den englischen Namen von Rumpelstilzchen herauszufinden, ihn umzudrehen, das Alphabet ebenfalls auf den Kopf zu stellen, und das ganze dann noch von hinten nach vorne zu bearbeiten (oder so), der hat den gewünschten Namen und zusätzlich eine Wunderbohne, mit der man bis in die Wolken klettern kann.

Als nächstes wandert Sir Graham zurück über die Brücke und sammelt die Kieselsteine am Flußufer auf (TAKE PEBBLES). Ein Stück flußaufwärts trifft Graham eine Elfe, die ihm einen Unsichtbarkeitsring schenkt (TALK ELF). Jetzt schließt Graham mit dem goldenen Schlüssel die schwere Holztür auf, die mitten in einen großen Felsen eingelassen wurde (UNLOCK DOOR, OPENDOOR). Der Felsen ist innen hohl. Er geht die Treppen nach oben und gelangt zu einer steinernen Plattform über den Wolken - wenn, ja wenn er nicht den Trick mit der Wunderbohne anwenden kann.

Über den Wolken

Oben streift sich Graham den Ring über (PUT ON RING) und macht sich damit vorsichtshalber unsichtbar (RUB RING). Hier haust nämlich ein Riese, der nichts lieber täte, als auf Graham herumzutampeln. In einem hohlen Baum entdeckt unser Held eine Schleuder (LOOK IN HOLE, TAKE SLING), die er zusammen mit den

Kieselsteinen dazu benutzt, den Riesen zu töten (USE SLING). Der Riese trägt die magische Schatztruhe bei sich (TAKE CHEST).

Ein zweite Möglichkeit, den Riesen außer Gefecht zu setzen, besteht darin, ihn mit der Fiedel des hungrigen Holzhackers (dem man als Tauschobjekt das Breitöpfchen gibt ins Land der Träume zu schicken. Man muß dazu zwar ziemlich lange fiedeln, aber es klappt und bringt mehr Punkte (weil unblutig?).

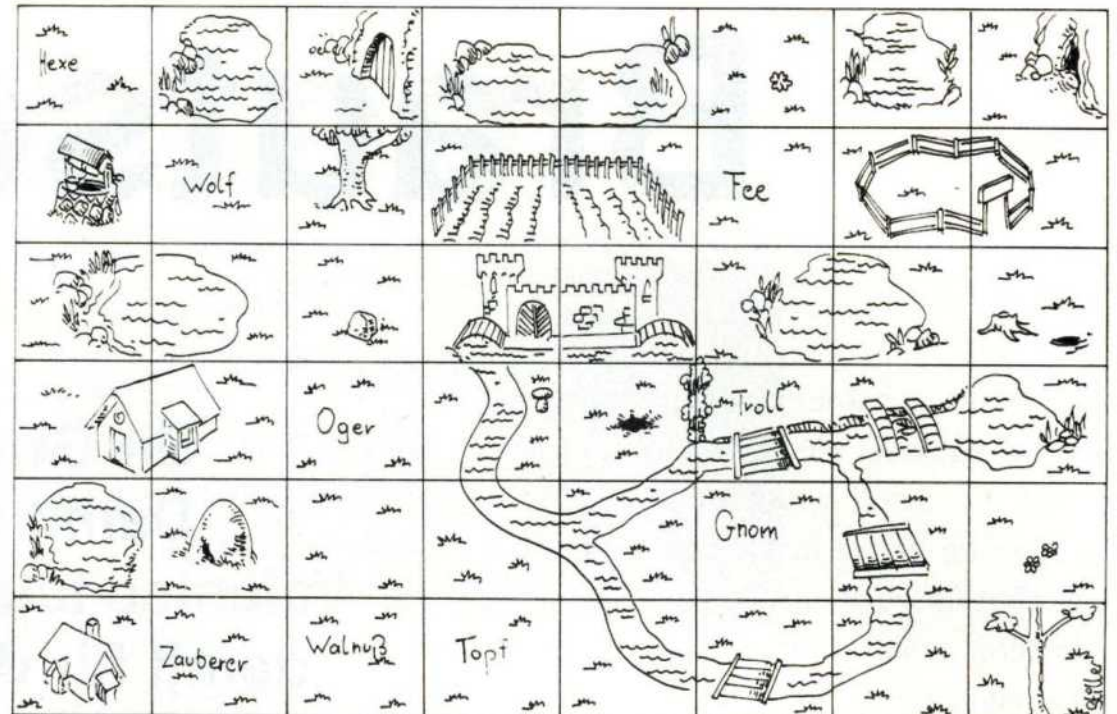
Graham steigt die Treppen wieder hinunter und klettert auf den großen Baum hinter dem Schloß. Dort holt er das goldene Ei aus dem Nest (CLIMB UP TREE, TAKE EGG). Ein Bild weiter nach Süden betätigt er seine Muskeln und schiebt den großen Felsbrocken beiseite (MOVE ROCK). Graham muß sich dazu oberhalb des Felsbrockens hinstellen, um von ihm nicht überrollt zu werden. In einem Loch, das zuvor von dem Felsen verdeckt war, findet er einen Dolch (TAKE DAGGER).

Mit Feenzauber zum Hexenhaus

Graham geht fünf Bilder nach Osten und durchsucht dort das Loch im Baumstumpf. Darin befindet sich nämlich ein Beutel mit Edelsteinen (TAKE POUCH, OPEN POUCH). Ganz in der Nähe trifft er auf eine gute Fee, deren Zauberspruch Graham für kurze Zeit vor Gefahren schützt.

Ergo begibt er sich auf schnellstem Weg zum Hexenhaus, denn solange der Zauber anhält, kann ihm deren Bewohnerin nichts anhaben. Nachdem Graham die Tür geöffnet hat (OPEN DOOR), holt er den Käse aus dem Schrank (OPEN CUPBOARD, TAKE CHEESE, CLOSE CUPBOARD). Außerdem läßt er den Notizzettel auf dem Tisch mitgehen (TAKE NOTE).

Beim Walnußbaum (siehe Karte) nimmt er eine Nuß vom Boden und öffnet sie (TAKE WALNUT, OPEN WALNUT). Überraschenderweise enthält sie pures Gold! Die oben bereits erwähnte Breischüssel hat irgendjemand mitten in der Landschaft verloren (TAKE BOWL). Da



Grahams Küche anscheinend gut bestückt ist, versieht sie ihren Dienst ab sofort bei dem armen Holzfäller und seiner Frau: Graham stellt die Schüssel auf den Tisch und gibt das Zauberwort ein, das auf dem Boden der Schüssel eingraviert wurde (GIVE BOWL TO MAN, PUT BOWL ON TABLE, FILL). Plötzlich hat sich die Schüssel wie von Geisterhand mit Essen gefüllt. Holzfällers müssen nie mehr Hunger leiden und geben Graham zum Dank die (Schlaftabletten-)Geige (TAKE FIDDLE).

Graham taucht ab

Graham macht sich nun auf den Weg zum Brunnen. Dort klettert er in den Eimer (GET INTO BUCKET), springt ins Wasser (GET OUT OF BUCKET, SWIM), schneidet den Eimer mit dem Dolch ab (CUT ROPE) und taucht hinunter (DIVE). An der linken Brunnenwand befindet sich ein Loch, durch das Graham in eine Höhle gelangt. Drinnen haust ein feuerspeiender Drache, der den magischen Spiegel bewacht. Graham greift ihn mit dem Wasser aus dem Eimer an (THROW WATER ON DRAGON) und schlägt ihn in die Flucht. Ungehindert kann er nun den Spiegel (TAKE MIRROR) nehmen und die Höhle in Richtung Westen verlassen.

Vor der Höhle kreist ein riesiger Kondor. Graham muß im richtigen Moment nach oben springen (JUMP), um sich zwecks Freiflug an dessen Füße zu hän-

gen. Eine kleinen Flußinsel ist Endstation. Dort nimmt Graham den Fliegenpilz mit (TAKE MUSHROOM) und klettert dann durch das Loch nach unten.

Ein unterirdischer Gang liegt vor ihm, der an einem Tor endet, das von einer großen Ratte bewacht wird. Mit dem Käse lenkt Graham das Nagetier ab (GIVE CHEESE TO RAT) und schleicht sich an dem verfressenen Vieh vorbei. Hinter dem Tor befindet sich das Reich der Zwerge, die Graham mit seiner Geige vertreiben kann (PLAY FIDDLE) - so mies spielt der Typ doch gar nicht ... Der bisher in Zwerghand befindliche magische Schild (TAKE SHIELD) und ein kostbares Szepter (TAKE SCEPTRE) finden ihren Weg in Grahams unergründliche Taschen. Leider ist die Ausgangstür für unseren Helden etwas zu klein geraten, doch das ist für einen findigen Kopf wie Sir Graham kein Problem. Er mampft ganz einfach den Pilz, schrumpft damit auf Zwergenformat und verdrückt sich klammheimlich durch einen winzigen Spalt in der Felswand.

A King is Born

Mit der magischen Schatztruhe, dem Spiegel und dem Schild geht Graham zurück zum Schloß und überreicht die Schätze dem König (BOW TO THE KING). Der König hält Wort, geht in Rente, und ab sofort ist Sir Graham der hochwohlgeborene König von Daventry.

Hannes Kruppa/ah

Brautschau mit

Sir Graham ist verliebt. Schwerstens. Damit er jedoch seine wunderschöne Valanice tatsächlich befreien, heiraten und damit für den Fortgang der King's-Quest-Saga sorgen kann, benötigt er in diesem zweiten Teil jede Hilfe, die er kriegen kann.

Rotkäppchen läßt grüßen

Das sehr märchenhafte Szenario führt Graham als erstes zum Haus von Rotkäppchens Großmutter. Neugierig, wie er nun mal ist, öffnet er den Briefkasten und nimmt den drinnen seiner Bestimmung harrenden Korb an sich. Im Haus erzählt die nette Oma unter anderem, daß es sich bei diesem Korb ganz eindeutig um Rotkäppchens Korb handle, und so wandelt Graham ein Bild nach links, wappnet sich mit viel Geduld und wartet auf die rechtmäßige Besitzerin des Korbes. Früher oder später taucht die rot bemützte Maid dann auch tatsächlich auf. Graham hält ein kleines Schwätzchen mit ihr, und schon heult sie ihm etwas über einen verlorenen Korb vor (ja, ja, Ordnung ist das halbe Leben...). Die Rückgabe des Gerätes bringt sie in Hochstimmung und dem Spieler ein paar Punkte.

Nun kann sich Graham dem Ernst des Lebens zuwenden und der Großmutter etwas zu essen besorgen. Dies ist am leichtesten zu bewerkstelligen, indem man die Tür im Baum öffnet, vorsichtig die Leiter runterklettert und in die Wohnung des diebischen Zwerges geht. Sollte dieser zu Hause sein, setzt sich Graham sofort wieder ab, zählt innerlich bis drei und geht wieder rein. Diese Aktion wiederholt er so lange, bis der kleine Giftzwerg weg ist. Nun kann Sir Graham den Suppentopf vom Feuer nehmen und, wenn er schon

mal dabei ist, auch die Truhe öffnen und die (unter Garantie geklauten) Ohringe mitnehmen.

Wieder bei Großmutteri angelangt, freut sich die dermaßen über die Suppe, daß sie Graham einen Blick unter ihr Bett erlaubt. Dort finden sich ein Ring und ein Umhang; beides steckt Graham dankend ein.

Hexensud und Mönchsgebet

Ein Spaziergang tut gut, und so begibt sich Sir Graham zwar nicht in die Höhle des Löwen, aber in die der Hexe Hagatha. Falls sie nicht zu Hause ist, nimmt er den Vogelkäfig gleich mit, falls sie aber in ihrem Kessel rührt, sollte er damit besser warten, bis er Schutzmaßnahmen ergreifen kann.

Aus dem Baumstamm am See holt er sich eine Halskette, aus dem Loch im Baum den Holzhammer. Nächste Station ist das Kloster. Graham geht hinein, und weil er Manieren hat, kniet er sich neben dem Mönch hin und betet ein bißchen. Und da er nicht nur Manieren, sondern auch noch Grips besitzt, kann er natürlich auch die Frage nach seinem Namen korrekt beantworten. Der nette Mönch ist

zutiefst beeindruckt und schenkt unserem Helden ein Silberkreuz, das dieser sich tunlichst umhängen sollte.

Draußen erweist es sich als sinnvoll, noch ein bißchen in der Nähe des Klosters herumzuhängen, da sich hier das Einsatzgebiet der diensthabenden Fee befindet, der die Verteilung von schützendem Feenstaub untersteht. Solange man von diesem Zauber nicht beschützt wird, ist es ratsam, sich immer am äußersten Rand eines Bildes zu bewegen, um Fieslingen wie der Hexe, dem Zauberer oder dem Zwerg schnell entkommen zu können. Aber das nur nebenbei. Das Loch im Felsen am See enthält übrigens auch noch einen hübschen Klunker.

Türen, Türen, Türen

Langsam wird es aber Zeit, daß sich Graham mal um die wirklich wichtigen Dinge des Abenteuerlebens kümmert, insbesondere um abgrundüberspannende Brücken. Hat er die überquert, findet er, ja, wie finde ich denn das, eine einsame Tür mitten im Wald. Die ist natürlich zu, aber mit einer etwas merkwürdigen Inschrift verziert. Plitsch-platsch - hat vermutlich mit Wasser zu tun. Also klotzen, nicht

Das Seepferdchen transportiert Graham wieder auf festen Boden. Auf dem Weg zur Tür findet und nimmt er noch einen Holzpflöck mit, schließt die Tür auf - und steht vor einem weiteren Exemplar dieser hölzernen Spezies. Wieder ist darauf eine reichlich verworrene Inschrift zu lesen und so nimmt die Suche ihren Fortgang.

Aladin macht Überstunden

Im Antiquitäten-Lädchen sitzt eine sehr nette alte Dame und beklagt den Verlust ihrer Nachtigall. Da Graham aber nun ganz zufälligerweise diesen Vogel in seinem Besitz hat, bekommt er dafür eine kostbare Messinglampe geschenkt, die leider etwas verdreckt ist. Draußen reibt er deshalb mit dem Stoff aus der Flasche wild an der Lampe rum. Und weil's beim ersten Mal so gut geklappt hat, versucht er es gleich noch zweimal. Dann gibt die Lampe allerdings ihren Geist auf, und Graham braucht eine neue Beschäftigung.

Nachdem der Ritt auf dem Seepony schon ganz gut geklappt hat, versucht er jetzt einmal seine Talente als Rodeoreiter auf dem Teppich. Der hat jedoch ebenfalls seinen eigenen Kopf und geht einfach in die Luft. Die Landung auf dem Hochplateau findet allerdings ohne Probleme statt, wo sich Graham einer mies gelaunten Schlange gegenüber sieht. Er tut das einzig Logische in dieser Situation (naja) und wirft ihr das Zaumzeug über. Flugs in ein Flügelpferd verwandelt, will dieses aber ebenfalls nicht geritten werden, sondern lieber ein bißchen plauschen. Hat man zur Unterhaltung beigetragen, schenkt es Graham noch einen magischen Zuckerkwürfel (irgendwie verkehrte Welt) und düst flügel-schwingend ab.

Bei der weiteren Erkundung des Plateaus sollte man es sich auf keinen Fall nehmen lassen, einen Blick in das Felsloch zu werfen, bevor man in die Höhle geht, in der der zweite Schlüssel wartet. Wieder abwärts in bewohnte Gegenden geht's mit unserem treuen Teppich, und dann nichts

wie hin zur Tür, hinter der sich, ooooooh NEIN!, eine weitere Ausgabe dieser nervigen Gattung verbirgt.

Ein dornenreicher Weg

Ein Blick auf die Inschrift läßt Böses ahnen. Sir Graham friert vor Angst, schaut, was er in dieser Richtung bei sich trägt, und kleidet sich mit Umhang und Ring passend ein.

So gewappnet wendet er sich nun dem vergifteten Schloßgraben zu, wo jetzt ein menschenfressender Dämon mit einem Boot rumsteht. Graham hüpfte in das nicht sehr vertrauenerweckende Gefährt, wobei er ostentativ mit dem Umhang wedelt und den Ring zeigt. Nach einem Blick auf die Initialen CD rudert ihn der Fährmann anstandslos zum anderen Ufer.

Die dortige Pflanzenwelt sieht nicht sehr vertrauenerweckend aus, deshalb futtert Graham erst einmal (nein, keinen Cracker) ein bißchen magischen Zucker. Damit können ihm die grabschigen Dornbüsche schon einmal nichts mehr anhaben.

Im Schloß angekommen, befindet Graham, daß das linke Turmzimmer am interessantesten aussieht. Er hat recht: In einer Schublade findet er eine Kerze, die er auf dem Rückweg auch gleich anzündet. Im Eßzimmer liegt ein Schinken herum, bei dessen Anblick es dem auf Diät gesetzten König schwerfällt, ihn unangebissen einzustecken. Dann geht's gaaaaanz vorsichtig in den von Ratten nur so wimmelnden Keller. Hier steht ein hübscher kleiner Sarg herum, den Graham abenteurermäßig furchtlos und umgehend öffnet. Tatsächlich - da liegt einer drin! Was soll's, Hammer und Holzpflöck werden ihrer Bestimmung zugeführt, und schon verkrümelt sich der Typ ins Nirwana - oder Nichts. Ein silberner Schlüssel ist alles, was von ihm übrig bleibt. Wie gesagt, Ordnung ist das halbe Leben, also läßt ihn Sir Graham auch nicht da herumliegen, sondern wirft auch noch einen Blick unter das Kopfkissen ... und packt auch diesen Schlüssel noch ein.

Bevor sich der verliebte König jedoch nun endgültig auf den Weg zu seiner Angebetenen macht, stiefelt er noch eben die rechte Turmtreppe hoch. Der silberne Schlüssel paßt in die dort abgestellte Truhe, und der Lohn für diese Exkursion ist ein Wunderwerk der Goldschmiedekunst - ein Diadem.

Fische! Frische Fische!

Nach kurzer Kahnfahrt wandert Sir Graham nun auf sattsam bekannten Pfaden wieder zur Tür, schließt sie auf und findet sich in einer reichlich merkwürdigen Gegend wieder. Das wird heldenhaft ignoriert und statt dessen das Fischernetz eingesackt. Ein kühner Wurf damit fördert alsbald einen Goldfisch zutage (zulande?), den Graham aber, da er offensichtlich keinen Fisch mag, wieder umgehend ins Wasser befördert. Der ist davon so begeistert, daß er dem fußlahmen König einen Gratisritt anbietet. Da es offensichtlich keine normalen Reittiere mehr gibt, nimmt Graham an und wird etwas unsanft auf einer Insel deponiert. Das dort herumliegende Amulett wird natürlich mitgenommen, bevor sich Sir Graham daranmacht, das einzige Bauwerk der Insel zu erklimmen.

Als wahrer Tierfreund gibt er dem oben angeketteten Löwen keins über die Rübe, sondern den Schinken zum Fraß. Das wird mit einem umgehenden Verdauungsschlächchen des verfressenen Wächters belohnt. Und dann ist er endlich da, der Moment, auf den wir alle so sehnsüchtig gewartet haben: Sir Graham kann seine geliebte Valance in die Arme schließen. Als er dann noch sehnsuchtsvoll "HOME" flüstert, versetzt ihn das Amulett gerührt nach Hause, wo die beiden heirateten und viele, viele Punkte bekamen. Und da sie nicht gestorben sind, warten noch etliche weitere Adventures auf die Sierra-Fans.

Antje Hink

Zauberbrei und Drachenblitz

Vom Besenschwinger zum Prinzensohn

- die wundersame Karriere von König Graham's Sohn Alexander ist das Thema des dritten Teils der King's-Quest-Saga.

Im ersten Teil des Spiels steht man etwas unter Zeitdruck, da der erste Zauberspruch fertig sein muß, bevor der Zauberer zurückkehrt. Deshalb sollte man Zeit sparen, wo es eben nur geht, und sich erst mal die Grundausstattung zusammensuchen: Schüssel und Löffel aus der Küche und die Tasse aus dem Eßzimmer.

Die restlichen Zutaten findet man auf der lauschigen Insel am Fuße des Zauberberges verteilt. Den Berg selbst darf man allerdings erst verlassen, wenn Manannan verweist ist, also nach ungefähr 5 Minuten. Davor tut Alexander schön brav alles, was der Zauberer verlangt, um sich nicht dessen Zorn zuzuziehen. Dann wartet er vor Manannans Schlafzimmer, bis sich der Typ endlich verabschiedet.

Als erstes eignet sich Alexander dort nun den Schlüssel (auf) und die Schriftrolle (im Schrank) an. Letztere ist besonders praktisch, da auf ihr alle Orte angezeigt werden, an denen Alex schon mal war. Man kann sich viel Lauferei ersparen, indem man sie zur Teleportation benutzt; besonders der mühsame Abstieg vom Berg wird dadurch sehr erleichtert.

Wie man Räuber beklaut

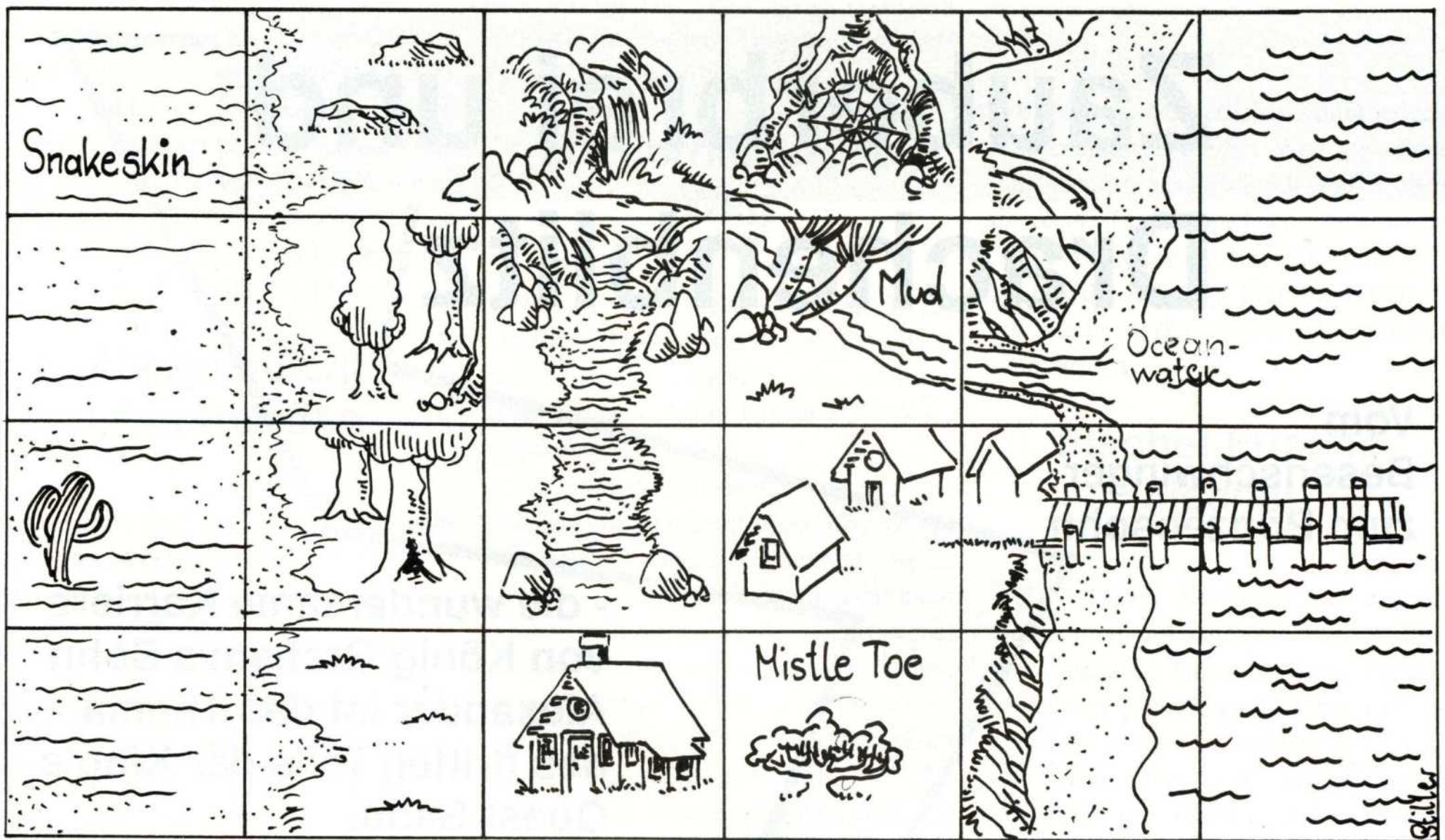
Zuerst wandelt Alex nun also den Berg hinab und zur Eiche, steckt seine Hand ins Loch am Fuß des Baumes und erklimmt die daraufhin erscheinende Strickleiter. Ins Baumhaus im Wipfel der Eiche wirft er vorsichtigerweise erst mal nur einen kleinen Blick: Es könnte ja bewohnt sein. Geduldig wiederholt er diese Aktion so lange, bis der Räuber schläft. Dann schleicht er sich auf Zehenspitzen rein und sackt die Geldbörse ein, die auf dem Tisch liegt. Falls man irgendwann einmal beklaut wird, findet man das Diebesgut übrigens in der Kiste hinten rechts wieder.

Jetzt, wo Alex gut mit Kohle versorgt ist, kann er sich auch im Laden mit so lebensnotigen Dingen wie Pouch, Salt, Fish Oil und Lard versorgen. Als Tierfreund kommt er natürlich auch nicht an dem Hund vorbei, ohne ihn zu streicheln, und findet sich so umgehend als stolzer Besitzer eines Büschels Hundehaare wieder.

Was machen die Bewohner eines Bärenhauses? Klar, Porridge essen (igitt)! Hier hat Alex zwei Möglichkeiten, um an den ach so köstlichen Haferbrei zu kommen. Zum einen kann er warten, bis die Bären weggehen. Zum anderen kann er so lange immer wieder ins Haus gehen, bis er nicht mehr rausgeworfen wird und die Porridgeteller auf dem Tisch stehen.

Auf Katzenjagd

Zu tun wäre hier noch eine ganze Menge, aber Alex macht sich lieber auf den Heimweg ins Zauberhäuschen. Zu diesem Zeitpunkt sollte man übrigens unbedingt absaven, da man sich jetzt die Katze greifen muß, um ihr ein paar Haare auszureißen. Da sich das blöde Vieh oft erst nach vielen Versuchen fangen läßt, verliert man möglicherweise eine Menge Zeit, die einem hinterher fehlt, wenn der Zauberer nach circa 30 Minuten zurückkehrt.



Karte Kings Quest 3

Ist der kratzbürstige Mini-Puma um ein paar Haare ärmer, wandelt Alex ins Arbeitszimmer und öffnet den kleinen Schrank links in der Ecke, in dem Manannans Zauberstab zu Hause ist. Im Bücherregal an der rechten Wand lassen sich, oh Wunder, die Bücher bewegen. Ein Hebel wird dadurch freigelegt, an dem Alex natürlich ziehen muß. Und siehe da: eine Falltür öffnet sich, die ins geheime Laboratorium des fiesen Zauberers führt. Der Abstieg ist mit Vorsicht zu genießen, da die doofe Katze die Tendenz hat, Alex zwischen die Füße zu laufen und ihn damit unsanft nach unten zu befördern.

Alraune und Zauberbuch

Im Laboratorium wird sogleich heftigst gezaubert. Das Wichtigste ist die Herstellung des Katzenspruchs, damit man Manannan loswird. Dazu braucht man das Alraunenpulver (Mandrake Root Powder)

aus dem Regal an der hinteren Wand. Das Zauberbuch schlägt man an derselben Seite auf, auf der auch der Katzenspruch in der Anleitung steht. Dabei sollte man alles genauso eingeben wie vorgeschrieben. Satzzeichen können dabei vernachlässigt werden, aber Vorsicht bei Tippfehlern! Das bei dieser Aktion kreierte Katzenplätzchen deponiert Alex im Haferbrei.

Dann aber heißt es Beeilung, denn Manannan kann jetzt jeden Moment wieder auftauchen. Also nichts wie zurück nach oben und alles wieder so herrichten, wie es vorher war. Alle Gegenstände, die Alex bei sich trägt (außer dem Porridge), versteckt er anschließend am besten unter dem Bett im eigenen Zimmer, da Manannan äußerst ungnädig reagiert, wenn er irgendwelche Zauberdinge bei ihm findet. (So ein völlig reines Gewissen scheint der Typ auch nicht gerade zu haben.)

Lecker, lecker, Katzenbrei!

Ist alles verstaut, wartet Alex ganz artig in der Küche oder der Diele auf Manannan. Irgendwann wird der hungrig, will etwas zu essen haben Alex serviert ihm pflichtschuldigst im Eßzimmer den Porridge. Guten Appetit!

Jetzt endlich hat Alex genügend Zeit, um die anderen Zutaten zu besorgen und die restlichen Zaubersprüche herzustellen.

Spieglein, Spieglein

In der Wüste wird man leider ständig von der Dame Medusa verfolgt, deren wüstes Aussehen einen arglosen Abenteurer umgehend in Stein verwandelt. Alex dreht den Spieß oder vielleicht besser gesagt den Spiegel einfach um, indem er

Zaubertrank-Zutaten auf dem Berg

- Tower: Fly Wings
- Coop: Hühnchen nehmen und Feder aufheben
- Mag. Bedroom: Rose Petal Essence - in Kommode
Mirror - in dresser (vanity)
- Lab: Fishbone
Nightshade Juice
Mandrake
Saffron
Toad Spittle
Toadstool Powder

Zaubertrank-Zutaten auf der Insel

- Eagle Feather - fällt irgendwann mal einem Adler aus
- Mistletoe - auf dem Baum im Bild rechts neben Bärenhaus
- Thimble - in Kommode im Bärenschlafzimmer
- Dew - in Blume im Garten vor Bärenhaus
- Ocean Water - an sauberem Ufer
- Mud - im Fluß
- Reptile Skin - in der Wüste links neben Wasserfall
- Round Stone - vom Orakel in Höhle hinter Spinnennetz
- 3 Dried Acorns - mehrmals unter der Eiche suchen
- Cactus - in Wüste links neben Eiche
- Empty Jar - leerer Schmalztopf (lard)

Welchen Zauberspruch wann benutzen

- Sturm herbeirufen: Den Drachen vom Blitz erschlagen lassen.
- Weg teleportieren: Wenn's mal brenzlich wird.
- Tiersprache verstehen: Am besten gleich nach Herstellung ins Ohr stecken, damit man Hühner, Vögel, Mäuse und Eichhörnchen versteht.
- In Fliege verwandeln: In das Loch am Fuß der Eiche fliegen.
- In Adler verwandeln: Auf das Spinnennetz vor der Höhle zufliegen.
- Unsichtbar machen: Damit man am Drachen ungesehen vorbeikommt.
- Schlafpulver: Im Laderaum des Schiffes benutzen sobald es ankert, dann das Schiff gründlich durchsuchen.

einfach irgendwo in die Wüste geht, sich sofort umdreht und stehenbleibt. Wenn die Medusa erscheint, muß er sie ziemlich nahe an sich herankommen lassen. Sobald er dann den Spiegel benutzt, bekommt sie eine Dosis ihrer eigenen Medizin und wird selbst zu Stein. Extrapunkte gibt es übrigens, wenn man mal in die hohle Eiche hineinfliegt.

Nachdem alle Zaubertränke fertig sind, hängen statt der Banditen Seeleute in der Kneipe herum. Da Alex die Nase von der Insel ziemlich voll hat, bittet er den Kapitän, ihn mitzunehmen. Das bekommt ihm allerdings nicht so gut, denn da der Kapitän eine gute Prise Seeräuber in sich hat, wacht Alex zu guter Letzt ausgeraubt im Schiffsrumpf wieder auf.

Alex ist sauer. Das kann man mit ihm nicht machen. Also hört er ein bißchen der Mäusekonversation zu, wartet, bis das Schiff ankert und streut dann das Schlafpulver aus. Um sich aus seiner mißlichen Lage zu befreien, baut er sich ein Podest, indem er die kleine Kiste auf die große Kiste unter der Strickleiter stellt und hochspringt. Daß er das Schiff nun in aller Ruhe gründlich durchsucht, ist klar, denn die Mannschaft pennt selig vor sich hin. In der Kiste der Kapitänskajüte finden sich interessante Dinge, im Mannschaftsraum ebenfalls. Und auch einen Blick unter das Rettungsboot sollte man nicht vergessen.

Hat Alex es geschafft, unbehelligt zur Insel zu gelangen, kann er dort einen Schatz mit der Schaufel aus dem Rettungsboot ausbuddeln.

Im Frühtau zu Berge

Der Bergweg ist leider durch einen Erdbeben teilweise blockiert. Um an dem Felsblock vorbeizukommen, stellt sich Alex unter den großen Felsen und klettert an ihm hoch. Seine Kletterkünste darf er dann an dem Wasserfall gleich noch mal unter Beweis stellen.

Falls Alex am Yeti nicht vorbeikommt: Einfach eine Fliege machen, und schon kann der kurzsichtige Schneemensch nicht mehr mithalten. Das Eisfeld bewältigt man am besten, indem man vorne links dran runterklettert.

In den Grotten wird's dann schon etwas komplizierter. Alex geht in die Höhle vorne links und kommt (ob er will oder nicht) oben rechts wieder raus. Im Zickzack latscht er anschließend nach unten rechts, geht wieder rein und bewegt sich nach links. Jetzt gaaaanz vorsichtig die Felswand hochklettern und die mittlere Höhle betreten. Wenn er jetzt noch nach rechts geht, kommt er zum Ausgang und damit zum Höhepunkt des Abenteuers.

Der Drachentöter

Der Drache, der die holde Maid bewacht, hat ziemlich gute Augen und noch bessere Reflexe. Um das Mädels also befreien zu können, macht sich Alex per Zaubertrank zunächst unsichtbar und ruft anschließend den Sturm herbei. Dieser läßt ein paar echt heiße Blitze los, die den Drachen in einen "Drachenburger vom Grill" verwandeln, der niemanden mehr stören kann.

Was macht ein echter Drachentöter in dieser Situation? Er bindet die hold errörende Maid los, die sofort zu Papi und Mami aufs Schloß stürzt. Ihm selbst bleibt nur noch übrig, auf ihren Spuren zu wandeln, dem Schloß ebenfalls einen Besuch abzustatten und seine neu gefundene Familie in die Arme zu schließen.

Antje Hink

Königstöchter haben's schwer

Und es begab sich zu einer Zeit, da der große Abenteurer König Graham krank darniederlag. Ein großes Herzeleid befahl ihm, just als er seine berühmte Abenteurermütze den treuen Kindern vermachen wollte. Nur eine Frucht vom Wunderbaum im Lande Tamir kann ihn noch retten.

Eine hilfreiche, jedoch ebenfalls kränkelnde Fee bringt Töchterchen Rosella per Spiegelkurier in besagtes Zauberland, verpaßt ihr noch ein hüsches Tarnkleidchen und gibt der Maid 24 Stunden Zeit, sowohl den der Fee geklauten Talisman als auch den Wunderapfel zu finden, soll nicht alles im Chaos versinken.

Wie Rosella so dem Bachlauf folgend das Land durchstreift, kommt sie zu einer kleinen Brücke, unter der ein goldener Gegenstand hervorblinkt. Ihre Neugier ist geweckt, elegant läßt sie sich auf die Knie nieder, um sich das Ding etwas genauer anzusehen. Eine kleine Goldkugel (nicht etwa weihnachtsbaummäßig aus Glas, sondern massiv) ist der Lohn für ihre Mühe.

Den nächsten Stop legt Rosella im weiter bachaufwärts gelegenen Zwergenhaus ein. "Typische Männerwirtschaft", denkt sie, als sie das Chaos sieht, das in der Hütte herrscht. Saubermachen ist deshalb angesagt, bevor die Verursacher der Unordnung in der Mittagspause nach Hause kommen und sich fröhlichem Suppeschlürfen hingeben. Auch Rosella wird dazu eingeladen, darf dafür hinterher aber gleich noch mal saubermachen. Den vergessenen Beutel mit Diamanten nimmt sie jedoch nicht etwa als Trinkgeld an, sondern bringt ihn dem Oberzweig persönlich ins Bergwerk. Nachdem dieser das Zeug jedoch eimerweise da herumstehen hat, gibt er den Beutel großmütig zurück und packt als Dank auch noch ein Lampe mit drauf.

Draußen wird Rosella irgendwann auf einen Vogel aufmerksam, der mit einem Wurm Tauziehen spielt. Die Maid scheucht den Vogel weg, macht an seiner Stelle weiter, gewinnt tatsächlich und schnappt sich den Wurm zur späteren Verwendung.

Am seerosenbedeckten Teich legt Rosy ein Püschchen ein und lauscht verträumt dem Konzert für Solofrosch mit Plätscherbegleitung. Um den Sänger etwas näher zu locken, wirft sie märchenmäßig die Goldkugel ins Wasser, der Frosch verschwindet in den Fluten und legt ihr die Kugel zu Füßen. Frösche sind zum Küssen da ... Der glitschige Sänger verwandelt sich in einen hochnäsigen Prinzen, gibt ihr statt eines Autogramms seine Minikrone und verschwindet. Rosy steckt die Krone ein, wünscht ihn samt seiner dummen Sprüche zum Teufel und wandert weiter.

F7-Taste. Am Abgrund tritt das Brett in Aktion, dann erblickt Rosy endlich wieder das Tageslicht.

Den richtigen Abprungpunkt zur Sumpfdurchquerung zu finden ist jetzt wahre Pixelarbeit. Bald aber ist Rosella durch den Sumpf gehüpft und hypnotisiert die Kobra per süßem Flötenspiel. Ein kräftiger Spurt zum Baum, der Aspirinapfel ist unser, und Rosella tritt eiligst den Rückzug an. Eingedenk des Abgrunds, nimmt sie auch das Brett wieder mit, läßt den Troll ins Leere laufen, nimmt den in der ersten Höhle liegenden Knochen mit und verläßt den ungastlichen Ort.

Luis Trenker läßt schön grüßen

Als Rosella sich nun daranmacht, den Bergpfad zu erklimmen, erscheinen plötzlich ziemlich fies aussehende, geflügelte Gestalten am Himmel: Lolottes Schergen. Lolotte, die böse Zauberin und Genestas erklärte Todfeindin, verdächtigt Rosella (nicht ganz zu Unrecht) der Spionage für Genesta. Nur der Intervention von Lolottes mißgestaltetem, aber sehr lieben Sohn Edgar hat Rosella es zu verdanken, überhaupt noch am Leben zu sein. Ihre Freiheit erhält sie jedoch nur unter der Bedingung zurück, daß sie ihre Unschuld unter Beweis stellt, indem sie Lolotte das Einhorn bringt. Rosella hat keine andere Wahl, als zuzustimmen. Die fliegenden Scheusale bringen sie wieder zurück und deponieren sie recht unsanft am Anfang des Bergwegs.



Da Rosella das Einhorn einfach nicht dazu bewegen kann, ihr freiwillig zu folgen, wandert sie auf die Pier, um nachzudenken und sich ein bißchen beim Angeln zu entspannen. Sobald der Wurm am Haken und die Angel im Wasser ist, beißt (früher oder später) ein dicker Fisch an, der für harte Zeiten verstaubt wird.

Eine Seefahrt, die ist lustig ...

Irgendwie scheint Rosella einen starken Hang zum Wasser zu haben (wahrscheinlich konnte sie schon als Kind keine Pfütze auslassen), jedenfalls stürzt sie sich schon wieder in die Fluten und schwimmt einfach gen Osten drauf los. Sehr weit muß sie nicht schwimmen, eine Insel liegt nicht weit vom Ufer entfernt. Auf dieser Insel

befindet sich neben dem wunderschönen Feenschloß auch ein Pfau, der eine Feder verloren hat, die Rosella zum Andenken mitnimmt.

Der Strand verleitet eigentlich eher zum Faulenzen als zu sportlicher Betätigung. Rosella aber liebt, wie bereits erwähnt, das Wasser über alles, so daß sie sich schon wieder ins kühle Naß stürzt (aber vorher erst mal absaved, für alle Fälle...). Hai-Kontakt weit draußen läßt die F7-Taste in Aktion treten. Einen Wal hat dagegen selbst Rosella noch nie aus der Nähe gesehen. Deshalb bleibt sie so lange bewundernd an der gleichen Stelle, bis sie sich wie Jonas in seinem Bauch wiederfindet.

Im Bauch sieht es aus wie in einem überfluteten Gebrauchtmöbelladen. Um sich etwas aufzuheitern, liest Rosy die Zettel in der Flasche, merkt, daß andere Leute auch ihre Problemchen haben, und wendet sich wieder ihren eigenen zu.



Da der Sauerstoff im Wal (atmet der eigentlich nicht?) recht schnell sehr knapp wird, klettert Rosella pixelmäßig an der Walzunge hoch, um sich einen Ausgang zu verschaffen. Am besten geht das, wenn sie von links unten ganz sachte ansteigend bis fast zur Mitte klettert. Dann vorsichtig die restliche Höhe erklimmen. Oben angekommen, kitzelt sie den Wal am Gaumenzäpfchen, bis sie mit einem gewaltigen Huster nach draußen befördert wird.

Freundlicherweise hat der Wal Rosella in Sichtweite einer kleinen Insel an die Luft gesetzt, so daß sie Michael-GroßmäÙig wieder Boden unter den FüÙen gewinnen kann

Auf der Insel lümmelt sich ein Pelikan herum und genieÙt die Aussicht. Rosy pirscht sich an, und bevor sie den Vogel aus seiner Ruhe aufschreckt, wirft sie ihm den inzwischen reichlich anrühigen Fisch zu. Der Pelikan schnappt zu und läÙt dabei seine bisherige Beute fallen: eine Trillerpfeife.

Das zweite Wrack scheint früher einmal als Pferdetransporter gedient zu haben, denn nach intensiver Untersuchung des Bodens kommt ein Pferdehalfter zum Vorschein.

Um von der Insel wieder runter zu kommen, muß sich Rosella etwas einfällen lassen. Da sie ein ganz pfiffiges Kerlchen ist, benutzt sie ganz einfach die Trillerpfeife, um sich ein Delphin-Taxi zu besorgen. Nach kurzem Ritt befindet sie sich endlich wieder auf dem Festland und schwört jeder weiteren Schwimmkarriere ab.

Der Ritt auf dem Einhorn

Das Einhorn wartet noch immer an derselben Stelle, an der Rosella sich mit ihm angefreundet hatte. Widerstandslos läÙt es sich das Halfter über den Kopf streifen und Rosella aufsitzen. Wie eine Verräterin kommt sie sich vor, als sie sich nun schweren Herzens aufmacht, das Einhorn zu Lolotte zu bringen. Die böse Zauberin ist äußerst zufrieden mit Rosella, stellt ihr



aber eine neue Aufgabe, mit der Rosella ihre Harmlosigkeit unter Beweis stellen soll: sie will das Huhn, das goldene Eier legt! Da sie auch weiß, wer das Vieh gerade in Verwahrung hat, stellt sich natürlich die Frage, warum sie nicht einfach ihren Zauberstab schwingt und sich das Teil selbst besorgt ... Wie dem auch sei, Rosella muß halt wieder ran.

Ich wollt', ich wär ein Huhn ...

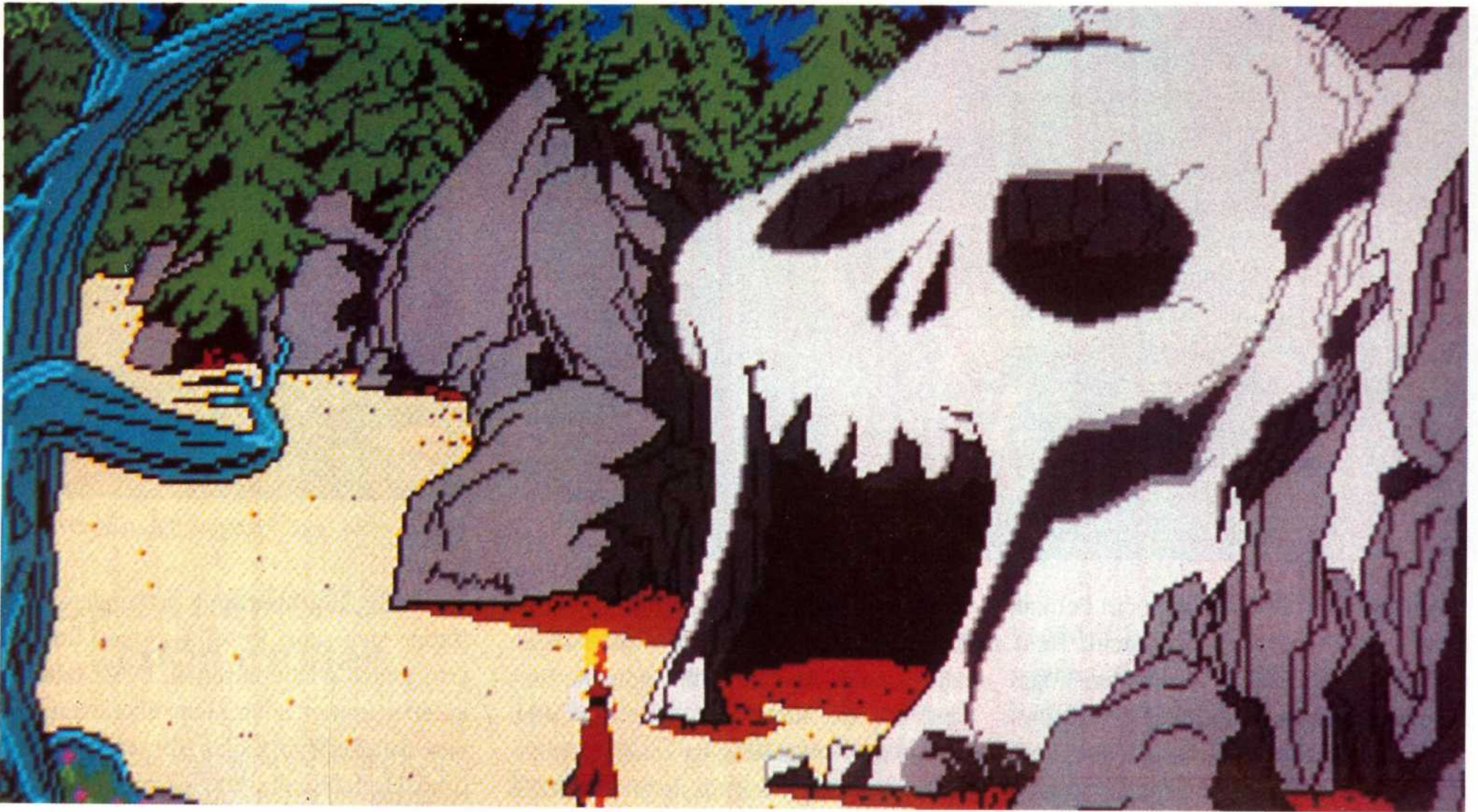
Einen großen Bogen um das Menschenfresserhaus schlagend pirscht sich Rosella vorsichtig an. In einem unbeobachteten Moment öffnet sie die Tür und wirft dem drinnen residierenden Riesenköter den Knochen aus der Trollhöhle zu. Der hat von nun an für nichts anderes mehr Interesse, und Rosella kann sich in das Schlafzimmer im Obergeschoß schleichen. "Die Axt im Haus ersetzt den Zimmermann", sagt sich die Maid und schultert das Gerät. Die Treppe wieder hinunterschleichen und sich in der Rumpelkammer verstecken ist eine ihrer leichtesten Übungen. Per Schlüsselloch hält sie Kontakt mit der Umwelt. Sobald der Menschenfresser zu Mittag gespeist und als Nachtschicht ein güldenes Ei gelegt bekommen hat, schläft er ein, und Rosella kann sich vorsichtig den Flattermann vom Tisch klauen. Und jetzt nichts wie weg!

Lolotte samt ihrem hold errötenden Sohn freuen sich sehr, Rosella so bald und so erfolgreich wiederzusehen. Die Zauberin ist aber immer noch nicht überzeugt davon, daß die Maid nichts Böses im Schilde führt. Deshalb soll sie ihr als letzten Beweis ihres guten Willens die Büchse der Pandora bringen, den Inbegriff allen Übels. Danach, so verspricht Lolotte, solle Rosy nicht nur ihre Freiheit, sondern auch noch eine Superbelohnung erhalten. Rosella hat da zwar so ihre Zweifel, macht sich aber gehorsam auf den Weg.

Drei Grazien und ein Auge

In Ermangelung einer besseren Idee begibt sich die unerschrockene Maid nun in den Wald der Grabsch-Bäume. Wild die Axt schwingend, macht sie ihnen schnell klar, wer hier der Herr ist und daß man sich besser nicht mit ihr anlegt. Die Jungs sind beeindruckt und lassen sie jetzt ohne weiteres durch.

Die kleine Lichtung, die sich nun vor ihr auftut, wird von einer schädelförmigen Hütte dominiert. In diesem lauschigen Heim hausen drei blinde Hexen, die ein einziges Glasauge (mehr hat die Krankenkasse nicht bewilligt) besitzen, das sie wechselweise in Benutzung haben. Die



Mädels haben Riesenappetit auf Prinzessinnenfleisch, und deshalb pirscht sich eine von ihnen hinterrücks an Rosy heran, während die anderen beiden die Maid abzulenken versuchen. Indem Rosella jedoch immer den Kochtopf zwischen sich und der Pirsch-Hexe hält, kann sie sich so nah an die anderen beiden Möchtegern-Köchinnen heranschleichen, daß sie ihnen im geeigneten Augenblick das Auge entreißen kann. Die drei sind nun völlig hilflos und bitten und betteln, daß ihnen Rosella das Teil doch bitte, bitte wiedergeben solle. Die Maid will jedoch ihre Verhandlungsposition stärken und begibt sich deshalb erst mal an die frische Luft.

Als sie die gute Stube wieder betritt, sind die Hexen dermaßen mit den Nerven fertig, daß sie ihr als Preis für das Auge einen Skarabäus anbieten. Der Käfer soll angeblich Zombies im Schach halten, deshalb nimmt Rosella das Angebot an. Auch ihren Teil des Deals hält sie ein und wirft den Mädels aus sicherer Entfernung das Auge wieder zu. Und dann nichts wie weg!

Gänsehaut im Geisterhaus

Inzwischen ist es dunkel geworden. Falls man sich langweilt, ist man bei Nacht ja in einem Spukhaus am besten aufgehoben, deshalb begibt auch Rosella sich jetzt dahin, wo die Action abläuft.

Das erste, was Rosella auffällt, ist das Babygebrüll in dem bis dahin "totenstillen" Haus. Das Geschrei kommt aus der wild schaukelnden, jedoch völlig leeren Wiege. Wie beruhigt man ein Baby am besten? Indem man ihm was zu tun gibt. Also nichts wie raus auf den linken Friedhof, das Grab von Hiram Bennet aufgebuddelt - und schon sind erst wir, dann das Geisterbaby im Besitz einer wunderschönen Rassel.

Die Stille währt jedoch nicht allzulange. Kettengerassel und lautes Stöhnen lassen Rosella nach unten stürzen, wo der Geist eines alten Geizhalses durch die Wände schwebt. Ein entsprechendes Grab war Rosy auf dem Friedhof bereits aufgefallen. Gründliches Graben fördert einen Beutel mit Goldstücken zu Tage (zu Nacht?). Der alte Knauser verschwindet

mit dem Beutel glücklich im Jenseits, und da solle noch mal jemand sagen, man könne nichts mitnehmen ...

Das Kettengerassel wird durch heftiges Weinen aus dem rechten Schlafzimmer abgelöst. Eine in Tränen aufgelöste Geisterlady namens Betty Cowder ist die Verursacherin der unheimlichen Töne. Ihr Grab befindet sich auf dem rechten Friedhof und enthält einen Anhänger mit dem Bild ihres auf See gebliebenen Liebsten. Als Rosella ihr das Bildnis gibt, löst sie sich vor lauter Glück in nichts auf.

Das Heulen und Zähneklappern scheint kein Ende nehmen zu wollen. Ein distinguiertes Herr mit Holzbein sucht im Wohnzimmer verzweifelt nach seinem Verdienstkreuz erster Klasse oder so. Auf dem linken Friedhof wird Rosella fündig und hängt dem Ex-Herren des Hauses das so schmerzlich Vermißte um. Dankbar legt sich der Geist zu ewigen Ruhe.

Ganz neue Töne dringen nun an Rosellas Ohr. Kein Weinen, kein Wehklagen, nein, fröhliches Gelächter schallt durch den Raum. Ein frecher kleiner Junge neckt Rosella und verschwindet kichernd auf dem Dachboden. Die Deckenklappe im rechten Schlafzimmer ist jetzt offen, und auch eine Leiter steht einladend im Raum. Willy sitzt oben auf einer recht interessant aussehenden Kiste und ist nur gegen Bestechung davon herunterzubekommen und von seinen Faxen abzuhalten. Sein Spielzeugpferd befindet sich in seinem Grab auf dem rechten Friedhof, und nach gründlicher Untersuchung des Gegenstandes verschwindet auch er endlich in der Versenkung. Die Kiste enthält ein Notenblatt, das ein so musikalischer Mensch wie Rosella natürlich sofort ins Orgelzimmer bringt.

Als sie das Notenblatt benutzt und kräftig in die Tasten haut, öffnet sich ein Geheimfach in der Orgel, das einen Schlüssel enthält. Mit selbigem Schlüssel kann Rosella nun die bislang unzugängliche Krypta aufschließen. Drinnen widmet sie dem herumliegenden Seil ihre Aufmerksamkeit, das sich als Strickleiter entpuppt. Auf dem Boden der Krypta steht abholbereit Pandoras Büchse. Die dort ebenfalls residierende Mumie wird durch den Skarabäus ebenso abgeschreckt wie vorher die Zombies, und so kann Rosella unbehelligt die Kiste bei der machtgerigen Zauberin abliefern.

Showdown im Schloß

Als Belohnung will Lolotte Rosella die zweifelhafte Ehre erweisen, ihren Sohn zu ehelichen und somit ihre Schwiegertochter werden zu dürfen. Da Klein-Edgar zwar offensichtlich ein goldenes Herz hat und wirklich niedlich erröten kann, alles andere aber ziemlich zu wünschen übrig läßt, macht diese Neuigkeit Rosella ziemlich fertig. Eingeschlossen in Edgars Zimmer, bleibt ihr nichts weiter übrig, als der Dinge zu harren, die da kommen sollen. Und sie kommen in Gestalt von Edgar, der seiner Angebeteten eine Rose mitsamt daran befestigtem Universalschlüssel unter der Tür durchschiebt. Der Schlüssel paßt zur Zimmertür, und Rosella kann sich daran machen, ihre Flucht zu organisieren.

Vorsichtig schleicht sie die Treppe hinunter und benutzt im Speisesaal den hinteren Durchgang, der in die Küche führt. Im rechten Küchenschrank sind Rosellas Habseligkeiten untergebracht. Weiterhin die sich im Tiefschlaf befindenden Wächter in weitem Bogen umgehend, steigt Rosella jetzt den rechten Turm zu Lolottes Schlafzimmer empor. Edgars Schlüssel öffnet auch diese Tür und gibt den Blick

frei auf eine schnarchende Zauberin. Rosella versucht, sie zum Guten zu bekehren, indem sie ihr den zweiten Liebespfeil in die Rippen zischt. Leider war die Dosis wohl zu hoch angesetzt, und so entflucht Lolottes schwarze Seele in die Hexenhölle.

Rosella kann nun endlich Genestas Talisman an sich nehmen und genießt mit Edgars Erlaubnis auch wieder volle Bewegungsfreiheit. Die Rumpelkammer unterhalb des Schlafzimmers wurde zum Hühnerstall umfunktioniert, und auch Pandoras Kiste ist hier geparkt. Beides klemmt sich Rosy unter den Arm und befreit auf dem Weg ins Tal noch schnell das Einhorn, indem sie ihm das Gatter öffnet.

Unten angelangt, bringt Rosella als erstes die Büchse der Pandora wieder an ihren angestammten Platz. Die Krypta wird hernach verschlossen und der Schlüssel unter der Tür durchgekickt, damit niemand mehr an diesen Hort des Bösen heran kann.

Ein happiges Ende

Nun wird Rosella doch noch einmal ihrer neuen Rolle als Nichtschwimmerin untreu, stürzt sich nach einem Save ein letztes Mal in die Fluten und legt Genesta ihren Talisman aufs Bett. Der Rest ist Geschichte und 230 Punkte wert.

Antje Hink



Die Rache des Magiers

Alles könnte so schön sein. König Graham geht spazieren, seine Familie vergnügt sich im heimatlichen Schloß, Daventry liegt in tiefem Frieden. Doch es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Magier nicht gefällt ...

Von seinem Spaziergang zurückgekehrt, traut Graham seinen Augen kaum: Das Schloß hat sich in Luft aufgelöst, von seiner Familie fehlt jede Spur. Cedric, der sprechende Uhu, erzählt dem verwirrten König, daß ein böser Zauberer hinter allem steckt: Mordack hat das Schloß samt Königsfamilie geschrumpft und verschleppt. Warum, nun, das wissen an dieser Stelle selbst wir nicht...

Böser Magier, guter Magier

König Graham läßt sich zu Cedrics Herrn, dem guten Zauberer Crispin, führen. Crispin gibt ihm die Fähigkeit, die Sprache der Tiere zu verstehen, und vererbt ihm zusätzlich seinen Zauberstab. Um die Königsfamilie und das Schloß zu retten, kann Graham wirklich jede Hilfe brauchen, die er kriegen kann, und so akzeptiert er auch, daß Cedric ihn auf Schritt und Tritt begleiten wird.

Zunächst besucht Ihr den Schneider im Dorf. Bei ihm fällt Euch ein warmer Umhang auf, der aber leider zu teuer ist. Beim Verlassen des Geschäfts findet Ihr direkt vor des Schneiders Haustür ein Silberstück. Ihr nehmt es mit. Danach nehmt Ihr den toten Fisch aus dem hölzernen Faß und verläßt das Dorf.

Kleine Leckermäuler

Der Zuckerbäcker hat seinen Laden außerhalb. Bei ihm bekommt Ihr für das Silberstück eine Torte. Etwas weiter westlich stößt Sir Graham auf einen hohlen Baum, in dem sich ein Bienenvolk eingeknistet hat. Ein großer Bär hat sich über deren duftenden Honig hergemacht. Er nimmt die Waben der hilflosen Bienen

nach und nach auseinander. Sir Graham wirft ihm den toten Fisch entgegen. Der Bär wird abgelenkt, schnappt sich den Fisch und zieht ab. Für Eure Hilfe schenkt Euch die Bienenkönigin daraufhin eine Bienenwabe, die Ihr aus dem Loch im Baum herausholen müßt.

Direkt vor dem hohlen Baum entdeckt Sir Graham einen stabilen Stock. Den wirft er ("Hol' schön Stöckchen!") für den Hund, der - ein Bild in nördlicher Richtung - einen Termitenhügel aufscharrt. Auch der Termitenkönig bedankt sich bei Sir Graham und bietet ihm seine Dienste an.

THE LAND OF DAVENTRY

			Tempel												
Wüste	Wüste	Wüste	Felsen Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Zigeuner	Trauerweide	Geisterwald	Crispin's Haus
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Termiten	Gnom	Wald	Schlange
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Bienen	Taverne	Zuckerbäcker	Dorf
Wüste	Oase	Wüste	Wüste	Skelett	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				
Räuber Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				

➔ Zum Gebirge

Wüste Räuber

Sir Graham geht nun durch die Wüste (auf einer Karte habe ich die wenigen Oasen eingezeichnet, die Ihr ab und zu aufsuchen müßt, um Sir Graham nicht verdursten zu lassen). Im Nordwesten entdeckt Ihr einen orientalischen Tempel. Sir Graham versteckt sich hinter einem der Felsen und wartet ein Weilchen. Sein Glück denn zwei berittene Wüstenräuber nähern sich dem Tempel. Einer von ihnen klopft mit einem diamantbesetzten Stab gegen die Tempelpforte, worauf sie sich auf magische Weise öffnet.

Die Räuber haben ein Stück weiter im Süden ihr Lager aufgeschlagen. Sir Graham stiehlt den geheimnisvollen Stab (er befindet sich in einem kleinen Zelt) und geht zurück zum Tempel. Hinter der Pforte (man klopft mit dem Stab dagegen, um sie zu öffnen) befindet sich eine große Schatzkammer. Sir Graham nimmt aber außer der Öllampe und dem Goldstück rechts vom Eingang nichts weiter mit. Er geht wieder hinaus und tut gut daran, denn die Pforte schließt sich schon nach kurzer Zeit von selbst und kann nur von außen geöffnet werden. Bevor der Sir nun die Wüste verläßt, nimmt er dem Skelett den Schuh weg (siehe Karte), und ab geht's zu den Zigeunern.

Ein Blick in die Kugel

Der Rausschmeißer gewährt Euch gegen das Goldstück Einlaß zu einer Wahrsagerin, die Euch endlich erklären kann, warum der böse Zauberer Mordack die Königsfamilie verschleppt hat. Die Wahrsagerin gibt Sir Graham zusätzlich ein Amulett, das ihn vor bösem Zauber schützen soll.

Etwas weiter östlich trifft Ihr auf eine sprechende Trauerweide. Dieser Baum erzählt Euch, daß er eigentlich eine Prin-

zessin sei. Die Hexe aus dem Geisterwald war es, die ihr Herz gestohlen habe. Daraufhin sei die Prinzessin zur Trauerweide geworden.

Nun, vor der Hexe braucht Sir Graham dank des Amuletts keine Angst zu haben. Ihr überreicht er gelassen die Lampe: Die Hexe öffnet sie und wird prompt von dem darin gefangenen Geist unschädlich gemacht.





Im Hexenhaus ...

... öffnet Ihr zunächst die Truhe und nehmt das Spinnrad mit. In der Schublade findet Ihr einen Beutel, der drei Edelsteine enthält. Die Hexe hat in der Deckenleuchte ihres Hauses einen kleinen Schlüssel versteckt. Mit dessen Hilfe läßt sich die kleine Tür öffnen, die in den großen Baum mitten im Geisterwald eingearbeitet wurde (der Baum befindet sich etwas östlich vom Hexenhaus).

Drinne befindet sich das goldene Herz der Prinzessin, sorry: der Trauerweide. Um aus dem verhexten Wald wieder herauszukommen, muß Sir Graham zu einem Trick greifen: Zuerst drückt Ihr westlich vom Hexenhaus, da wo ein schwerer Stein das Weiterkommen verhindert, die Bienenwabe aus. Der heruntertropfende Honig bildet eine klebrige Pfütze. Dann laßt Ihr die drei Edelsteine genau so auf den Boden fallen, daß der letzte direkt in der Honigpfütze landet.

Jetzt tritt ein kleiner Kobold ins Geschehen, der einen Edelstein nach dem anderen aufsammelt. Prompt bleibt er im Honig stecken. Sir Graham befreit ihn, und der Kobold führt ihn aus dem Hexenwald heraus. Für die Edelsteine überläßt er Euch ein paar Stiefel.

Jeden Tag eine gute Tat (oder mehrere)

Sir Graham bringt der Trauerweide das Herz zurück und wird passend belohnt: er erhält deren Zauberharfe. An dem Ort, an dem sich die Zigeuner aufgehalten hatten, nimmt Sir Graham das zurückgelassene Tambourin mit.

Die Gnomfamilie wiederum scheint sich für das Spinnrad zu interessieren, also tauscht Graham es gegen eine Holzmariette ein. Und beim Zuckerbäcker ist eine Ratte in tödlicher Gefahr, die von einer lauernden Katze ausgeht: In letzter Sekunde wirft Graham mit dem Schuh nach der Katze, was der Ratte das Leben rettet. Dankbar sagt auch das Nagetier dem König ihre Hilfe zu, falls er einmal in Not geraten sollte.

Als nächstes geht der Held ins Dorf. Beim Spielzeughersteller bekommt Sir Graham für die Marionette einen Schlitten. Die Stiefel tauscht er beim Schuster gegen einen kleinen Hammer um. In der Taverne allerdings wird Sir Graham von ein paar Ganoven überwältigt, die ihn fesseln und im Keller einsperren. Auf das Wort der Ratte ist Verlaß, denn die ist sofort zur Stelle und knabbert Sir Grahams

Fesseln durch. Er nimmt das Seil und bricht mit dem Hammer das Türschloß auf. So gelangt er in die Küche der Taverne. Hier nimmt sich Sir Graham die Lammkeule aus dem Vorratsschrank und verläßt dann das Haus durch den Hintereingang (linke Tür).

Die (Näh-)Nadel im Heuhaufen

Neben der Taverne steht eine Scheune mit einem großen Heuhaufen davor. Sir Graham beginnt, darin herumzustöbern. Sogleich rückt das gesamte Termitenheer zur Hilfe an. Einige Zeit später präsentiert der Termitenkönig eine goldene Nadel, die seine Mannen ausgegraben haben. Wie der Zufall es so will, gehört die Nadel dem Dorfschneiderlein. Ihr bringt sie ihm anstandshalber zurück und erhaltet zum Dank den Umhang.

Sir Graham hat jetzt alle wichtigen Gegenstände erhalten, die er zum Überqueren des Gebirges benötigt: Mit dem Tambourin verscheucht er die Schlange, die den Pfad nach Osten blockiert. Da es in den Bergen sehr kalt ist, empfiehlt es sich, den warmen Umhang überzuziehen. Und sollte Sir Graham Hunger bekommen, ist ein Happen von der Lammkeule nicht zu verachten.



Bergeshöhhöhhöh'n

Der Pfad endet an einer tiefen Schlucht. Hier hilft das Seil weiter. Ihr werft es wie ein Lasso um den herausstehenden Felsen (peilt nur nicht den Ast an, der bricht sofort ab!) und hangelt Euch an ihm nach oben. Nun gelangt Ihr zu einem Plateau, das von einem steilen Abgrund durchschnitten ist. An der vorderen Felswand befinden sich stufenähnliche Felsvorsprünge, die es Euch ermöglichen, den Abgrund zu überwinden. Da taucht plötzlich ein Wolf auf, der Uhu Cedric packt und davonrennt ...

Kurzentschlossen schwingt sich Sir Graham auf seinen Schlitten und nimmt die Verfolgung auf. So gelangt er zum Schloß der Eisprinzessin. Vor dem Schloß sitzt ein großer Adler, der Sir Graham um etwas Eßbares bittet. Ihr reicht ihm ein Stück Lammkeule, worauf der Adler sichtlich dankbar davonfliegt. Im Schloß selbst erfährt Sir Graham, daß er unrechtmäßig ins Reich der Eisprinzessin eingedrungen sei. Dafür sollen ihn die Wölfe zerreißen. Doch Ihr braucht nur auf der Harfe zu spielen, und Ihr bekommt eine Extra-Chance.

In der Höhle des Schneemenschen

Im "Crystal Cave" hat sich ein reichlich störender Yeti niedergelassen. Sir Graham soll den Kerl vertreiben. Ein Wolf bringt Sir Graham zur Höhle, wo der mit der Torte nach dem Yeti wirft: Ein Ausrutscher des zotteligen Typen erledigt das Problem daraufhin ganz von alleine. Aus der Höhle nimmt sich Graham einen Kristall mit (man muß ihn mit dem Hammer herauslösen). Die Eisprinzessin ist von all dem sehr angetan und läßt Cedric und Sir Graham daraufhin frei.

Kurze Zeit später erscheint ein doppelköpfiger Geier, der Sir Graham am Kragen packt und zu seinem Nest bringt. Zwischen den zahlreichen Zweigen und Ästen im Nest entdeckt er ein Medaillon. Der Adler erscheint und bringt ihn auf dem Luftweg zum Meer. Dort wartet bereits Cedric. Sir Graham hebt das Stemmeisen auf, das irgend jemand am Strand zurückgelassen hat, und begibt sich nach Norden. Hier dümpelt ein kleines Segelboot. Bevor Ihr damit hinausfahren könnt, müßt Ihr erst den Holzboden mit dem Wachs abdichten, das beim Auspressen der Honigwabe übriggeblieben ist.



Zauberhafte Harfenklänge

Sir Graham und Cedric finden eine Insel, die von Harpyien bewohnt wird. Wieder hilft hier die Harfe, diesmal, um die hungrigen Harpyien zu besänftigen. Am Rastplatz, wo Sir Graham hingebacht wurde, liegt ein Angelhaken am Boden, den er einsteckt, und ein Bild südlich findet er Cedric wieder, der von den Harpyien verletzt wurde. Am Strand hebt Sir Graham noch die große Sandmuschel auf und fährt dann mit dem Segelboot zurück zum Festland.

Dort hat sich ein alter Einsiedler niedergelassen (siehe Karte), der Cedric heilt und Euch hilft, zu Mordacks Schloß zu gelangen. Doch zuvor gebt Ihr ihm die Muschel, damit sie der reichlich schwerhörige Typ als Hörgerät verwenden kann und überhaupt versteht, um was Ihr ihn bittet.



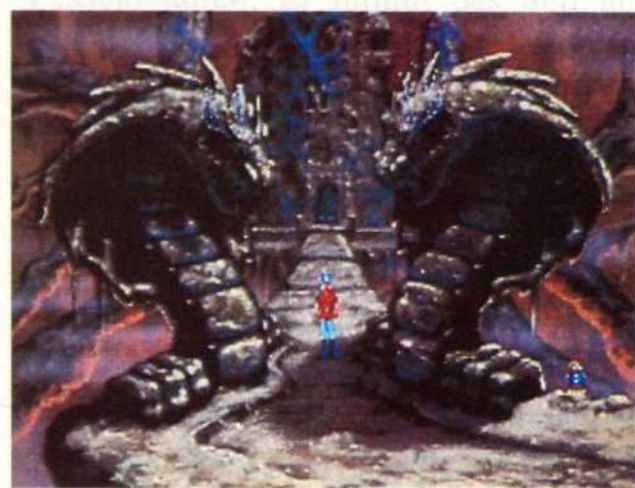
In der Höhle des Löwen

Eine Meerjungfrau, die mit dem Einsiedler befreundet ist, führt Euch zu Mordacks Schloß, das auf einer zerklüfteten Felseninsel mitten im Meer steht. Sir Grahams Boot zerschellt an einem Riff - Von Mordacks Insel gibt es kein Entkommen mehr. Also hebt ihr den toten Fisch auf, und geht dann die schmalen Stufen nach oben zum Schloß ...

Der Eingang wird von zwei steinernen Drachenköpfen bewacht, die jeden Eindringling zu Asche verbrennen. Hier benutzt Sir Graham den Kristall, der die tödlichen Energiestrahlen der Drachenköpfe reflektiert und so die Statuen zerstört. Links vom Burggraben führt eine kleine Treppe zu einem in den Boden eingelassenen Gitter. Man öffnet es mit dem



Stemmeisen. Sir Graham klettert hinunter und gelangt so in ein unterirdisches Labyrinth. Ihr müßt zuerst ein Monster finden, das sich an verschiedenen Stellen im Labyrinth aufhält. Wenn Ihr dem Monster das Tambourin gebt, macht es vor Freude einen Salto, wobei es seine Haarnadel verliert. Mit dieser Haarnadel läßt sich eine Tür öffnen, die zur Vorratskammer von Mordacks Schloß führt.



Kichererbsen?

In einem der Schränke findet Ihr einen Sack mit trockenen Erbsen. Direkt an die Vorratskammer grenzt die Küche an. Dort trifft Ihr auf eine Gefangene von Mordack, Prinzessin Cassima. Schenkt ihr das Medaillon, und Ihr gewinnt ihr Vertrauen. Nun geht Sir Graham durchs Schloß. Der seltsame Diener Mordacks steckt Euch in ein dunkles Verlies, das ist nicht zu verhindern. Sir Graham findet dort in einem Mauselloch ein Stück Schimmelkäse, das nur mit Hilfe des Angelhakens zu holen ist. Prinzessin Cassima befreit unseren Helden aus dem Verlies und bringt ihn zurück zur Küche.

Wenn Ihr das nächste Mal dem unheimlichen Diener begegnet, streut Ihr die Erbsen auf den Boden, um ihn unschädlich zu machen. Es ist darüber hinaus möglich, eine schwarze Katze, den verzauberten Mannanan, zu treffen. In diesem Fall gebt Ihr der Katze den Fisch und steckt sie in den Erbsensack. Nun müßt Ihr Mordacks Bibliothek aufsuchen. Dort liest Sir Graham das Zauberbuch auf dem Schreibtisch.



Sweet Dreams

Nach einer Weile könnt Ihr sehen, wie sich Mordack im angrenzenden Schlafzimmer zu Bett begibt. Seinen Zauberstab hat er arglos auf seinem Nachttisch abgelegt. Sir Graham nutzt die Situation, klaut den Zauberstab und geht zum Laboratorium gegenüber dem Schlafzimmer.

Dort steht auf einer Empore eine große kugelförmige Maschine. Zwei Tablett sind mit ihr verbunden. Sir Graham legt nun Crispins Zauberstab auf das eine, Mordacks Zauberstab auf das andere Tablett. Indem Ihr den Schimmelkäse in den Hohlraum der Maschine werft, wird

sie in Gang gesetzt. Sie überträgt dann die ganze Zauberkraft von Mordacks Zauberstab auf den von Crispin. Gleich nachdem der Transfer beendet ist, erscheint Mordack und greift nach seinem nun wirkungslosen Zauberstab.

Einfach zauberhaft

Doch der böse Zauberer gibt sich noch längst nicht geschlagen. Erst einmal verwandelt er sich in die verschiedensten Monster, um König Graham den Garaus zu machen. Eure einzige Chance ist, die Angriffe Mordacks mit Crispins Zauberstab abzuwehren. Dazu muß sich auch Sir Graham in andere Lebewesen verwandeln. Hierfür habt Ihr vier Zaubersprüche zur Auswahl, die Ihr in der Reihenfolge 4-2-1-3 anwenden müßt ...

Mordack verwandelt sich schließlich in einen Feuerwall, den Sir Graham mit einer Regenwolke pariert. Das übersteht selbst ein Meister der Magie wie Mordack nicht. Genau zum richtigen Zeitpunkt erscheint dann auch der gute Zauberer Crispin und zaubert Sir Grahams Schloß zurück an seinen alten Platz. Prinzessin Cassima kann genau wie die Königsfamilie heimkehren, und King's Quest V ist mit voller Punktzahl gelöst!

Hannes Kruppe/ah



LOTTERLEBEN

Niemand lottert so schön wie Larry, und niemand latscht so schön laff in jedes sich bietende Fettnäpfchen wie der dickliche Antiheld im weißen Polyesteranzug. Egal, ob Ur- oder neu aufgemotzte VGA-Super-Version: Leisure Suit Larrys erste Gehversuche sind echt sehenswert.

Larry hat Feierabend. Was tun, wenn man keine Freundin hat, sondern (ständig) auf der Suche nach einer solchen ist? Klar, man geht in eine Kneipe. "Lefty's" heißt die Lokalität, die sich Larry ausgesucht hat, und in der Kiste rechts neben der Pinte befindet sich auch Lefty's linkshändiger Hammer, den Larry zu späterem Gebrauch umgehend einsackt.

Nach soviel schweißtreibenden Aktivitäten will sich der beanzugte Herr in der Kneipe selbst erst mal eine Stärkung gönnen. Kaum hat Larry sein Whiskeyglas in der Hand, überkommt ihn ein ganz anderes Bedürfnis, zu dessen Erleichterung er sich in die hinteren Gefilde des Etablissements begibt. Eine Rose hat es ihm dort als erstes angetan, und weil Larry so ein weiches Herz hat, vermachte er seinen Drink dem nicht mehr so ganz standfesten Herrn, der anscheinend den Fußboden zu seinem Nachtquartier auserkoren hat. Eine Fernbedienung ist der Lohn für diese Spende.

Nachdem Larry auf der Toilette erledigt hat, was zu erledigen ist, macht er einen in Kultur und liest das Graffiti an den Wänden. Und weil es da so viel Graffiti gibt, liest er einfach mehrmals. Als ordentlicher Mensch, der sich an Muttis Lebensregeln

erinnert, vergißt er natürlich auch nicht, sich die Hände zu waschen - und dabei das Waschbecken einer gründlichen Inspektion zu unterziehen. Und siehe da: hat doch tatsächlich jemand einen Ring vergessen ...

Taxi! Taxi!

Da sich die Kneipe als ziemlich langweilig entpuppt, beschließt Larry, woanders sein Glück zu versuchen. Eine Kletterpartie auf den Laternenmasten erweist sich als recht aufschlußreich, eine Begegnung mit einem markierungswütigen Hund als lästig und argloses Betreten der Straße als tödlich. Also ruft Larry statt dessen nach einem Taxi und, kleine Plaudertasche, die er nun mal ist, unterhält sich mit dessen Fahrer. Eine Fahrt zum Casino ist der heiße Tip des Cabbies, da sei die Action. Irgendwie hat der Mann ja recht, denn wo sonst trifft man sonst schon Leute, die in dezente Tonnen gekleidet sind und Äpfel verkaufen ...

Im Casino selbst bedient sich Larry der hier aufgestellten Automaten, um seine Kohle etwas aufzufrischen. Irgendwann wird ihm auch das zu langweilig, und er sucht nach neuer Zerstreuung. In Aschenbechern herumzuwühlen erscheint ihm als geeignetster Zeitvertreib, zumal man dabei so praktische Dinge wie einen Disco-Paß ans Tageslicht befördern kann.

Eine neuerliche Taxifahrt steht auf dem Programm. Jedoch noch nicht zur Disco, nein, zuvor zieht es Larry in den Laden. Der Punkte wegen tätigt er dort ein paar Telefonate, bevor er sich mit Wein, Lese-stoff und Kondomen eindeckt (er hat heute schließlich noch einiges vor!). Mit dem Penner, der sich vor dem Laden herumtreibt, macht unser Laffy noch schnell einen Deal: sprich Wein gegen Messer, denn eine Taxifahrt mit Sprit in der Tasche ist nicht zu empfehlen.

Back to the Roots

Larry zieht es mit Macht zurück in Leftys Kneipe. Da weiß er wenigstens, wo's langgeht - nämlich in den Lotterladen. Dezentem Klopfen an der Tür beschert die Frage nach einem Paßwort. Sollte Larry an Gedächtnisschwund leiden, kann er ja auch mal die Spraydose in Aktion setzen ...

Endlich scheint der Abend gerettet zu sein. Im Hinterzimmer steht ein Fernseher, da gibt's doch bestimmt eine interessante Wiederholung zu genießen. Das Programm erweist sich jedoch (wie nicht anders zu erwarten war) als reichlich öde. Larry zappt sich deshalb mit der Fernbedienung munter durch die Kabelkanäle. Für ihn als Laffy von Welt ist trotz allem nix dabei, das Niveau ist selbst ihm zu niedrig. Dafür aber begeistert sich der Rauschmeißer an der Treppe derartig für den Schwachsinn, daß er seinen Posten verläßt und Larry endlich in die höheren Gefilde entschleichen kann. Oben erwartet ihn schon eine Schönheit der Nacht und eine unangenehme Überraschung "danach", falls Larry das Kondom verschmählt. Benutzt er es jedoch, nachdem er sich vor dem Bett ausgezogen hat, kann er ohne Reue zwischen die Laken hüpfen.

Manieren sind nicht unbedingt Larrys Stärke, und so empfiehlt er sich nach ausgiebigem Gebrauch des Zensurbalkens auf französisch, allerdings nicht, ohne vorher das Kondom ent- und sich mit der Pralinen-schachtel versorgt zu haben.

Money makes the World go Round ...

... mit anderen Worten: Larry ist auf den Geschmack gekommen - und sprengt mal eben so mir nichts, dir nichts die Bank des Casinos. Mit soviel Geld in der Tasche kann er jetzt endlich richtig einen drauf-machen. Die Disco bietet sich dafür an, denn wofür hat man schließlich den Paß aus der Asche gepuhlt? Volltreffer! Das Mädels ist echte Spitze. Erstens kann man sich klasse mit ihr unterhalten, beim Tanzen läuft dann selbst Larry zu absolut ungeahnten Höchstform auf, und wieder am Tisch, läßt sich Fawn mittels Rose, Pralinen und Ring tatsächlich zur Heirat überreden.

Larry geht aufs Ganze

Larry schmeißt der Dame nun nicht nur seine Freiheit, sondern gleich auch noch seine Moneten in den Rachen. Die natürlichste Sache der Welt scheint ein anschließender Spaziergang zur Kapelle zu sein, wo der Pfarrer auch noch mal 100\$ abzockt. Das Verhängnis nimmt seinen Lauf, und Larry verspricht der frisch Angetrauten, sie auf ihrem Zimmer im Hotel zu besuchen.

Wie sinnig: das Zimmer im vierten Stock ist mit einem Herzchen verziert. Larry darf nach dezentem Klopfen auch tatsächlich eintreten und hat nichts besseres zu tun, als das Radio anzuschmeißen. Statt zärtlicher Musik kommt jedoch Werbung, und Fawn bekommt Durst. Na gut, was tut man nicht

alles für seine Angebetete. Larry wandelt eben wieder zurück zu dem bereits bekannten Spirituosenladen, ruft die Nummer aus der Werbung an und bestellt den Wein direkt in die Honeymoon Suite.

Und dann könnte es eigentlich wirklich gemütlich werden, denn im Bett liegen und Wein trinken - das hat schon was. Leider hat Fawn aber auch was, und zwar andere Pläne. Nachdem sie ihren verliebten Schnuckel ans Bett gefesselt hat, macht sie sich vor ihrem Abgang auch noch schnöderweise über sein Portemonnaie her. Larry begreift die Welt nicht mehr! So ein nettes Mädels, und nun das! Aber was soll's, wofür hat man schließlich ein Messer. Bevor unser Held die ungastliche Stätte verläßt, nimmt er vorsichtshalber noch das Seil mit (ein letztes Andenken an Fawn vielleicht?).

Seinen Frust spielt sich Larry mit den letzten, von Fawn in der Eile offensichtlich übersehenen 10\$ von der Seele, dann ist er bereit zu neuen Taten.

Die Liebe ruft

Wie bereits gesagt, der einzige Ort auf dieser Erde, an dem Larry überhaupt etwas richtig macht, scheint Leftys Bar zu sein. Dort stiefelt unser verhinderter Liebhaber wieder ins Obergeschoß, schwingt sich durchs Fenster auf den Balkon und benutzt die im Magazin beschriebene Technik, um sich vorschriftsmäßig am Geländer anzu-seilen. So gesichert, ist es kein Problem für ihn, das Fenster mittels Hammer einzuschlagen und sich in den Besitz der Pillen zu bringen.

Im Casino fährt Larry in den achten Stock und flirtet auf Teufelkommraus mit der sich dort langweilenden Empfangsdame. Die ist jedoch leider nicht an unserem Polyester-Helden, sondern viel mehr an den Pillen interessiert. Was für ein Tief-schlag! Doch Larry ist nicht unterzukriegen. Eine Fahrt mit dem Lift bringt ihn ins Penthouse, eine Gummipuppe um eine weiche Landung und der Apfel schließlich, ein Bad mit der Frau seiner Träume ein, so schön kann Liebe sein!

Antje Hink

Laffers Lehr- und

Tja, aus der Traum vom glücklichen Leben mit Eve. Schlecht für Larry, für den Spieler jedoch freudiger Anlaß, aufs neue unseren Helden auf seinem 'Love Quest' durch 'Leisure Suit Larry Is Looking For Love' zu begleiten.

Der zweite Teil von Leisure Suit Larry wartet mit einer Vielzahl von zu lösenden Problemen und noch mehr Gags auf. Hier nun der Weg zu einer (fast) vollständigen Lösung dieser neuerlichen Lachparade aus dem Hause Sierra.

Los Angeles

Ein erster Blick aufs Inventar läßt harte Arbeit vermuten. Zunächst sollte wohl etwas Kohle her, denn Geld regiert meist auch die Adventure-Welt. Der mickrige Dollar, den wir in der Garage finden, erlaubt keine großen Sprünge und sollte weise investiert werden. Am besten wohl in ein Lottoticket, das man beim Quikie Mart erwerben kann. Schmeißen wir also unseren letzten Buck den Haien der Lottogesellschaft (PLAY LOTTO) in den Rachen und wählen unsere sechs Nummern. Der Besitz des Tickets erhöht unsere Kreditwürdigkeit leider nicht, auch wer für die Auszahlung des Gewinns zuständig ist, bleibt unklar.

Bei der Suche gelangen wir schließlich ins TV-Studio. Dort scheint man sich zuständig zu fühlen. Die Dame in der Rezeption ist jedoch kurzsichtig und verläßt sich auf unsere Ehrlichkeit. Mit der ist es aber nicht so weit her, wie der Weg zur Erlangung des Startkapitals vermuten läßt, und so wiederholen wir einfach die Zahlen, die sie uns guten Glaubens sagt. So gelangen wir in die heiligen Hallen des Unterhaltungstempels. Nach einer Sitzpause enden wir zwar in der falschen Sendung, können aber wegen einer Verwechslung die Hoffnung auf eine romantische Kreuzfahrt mit einer lokalen Schönheit nebst dem zugehörigen Ticket gewinnen. Doch damit nicht genug: auch den eigentlichen Lottogewinn können wir später noch entgegennehmen.

Die Reisekasse ist mit dem Megabuck solide gefüllt, das Problem ist jedoch, den Riesenschein irgendwo zu wechseln. Dazu bietet sich der Nobelshop 'Molto Lira' an, in dem wir einen Swimsuit erwerben, genau das Richtige für die Südsee. Mit dem Rausgeld können wir die restliche Ausrüstung erwerben. Sonnenschutz (SUNSCREEN) gibt es im Drugstore, im Quikie Mart holen wir uns etwas Flüssigkeit (USE SODA DISPENSER). Trinken können wir das Zeug zwar vorerst nicht, aber vielleicht findet sich später eine Verwendung dafür. (Die Transaktionen laufen alle nach dem Motto 'GET thing, PAY' ab, letzteres ist besonders wichtig. Versuchen Sie ruhig mal, den Drink nicht zu bezahlen ...)

Wanderjahre



Klug wie wir sind, suchen wir noch nach unserem Reisepaß, denn ohne den kann unsere Reise wohl nicht stattfinden. Finden können wir ihn mit etwas Hartnäckigkeit in einer der Mülltonnen vor Eves Haus. (Dieser Rausschmiß war wohl endgültig.) Der Haarstylist sollte unsere Haare vor der Kreuzfahrt noch etwas trimmen, man sieht zwar nicht viel, aber es gibt ein beruhigendes Gefühl. Ein Blick in den Hafen zeigt, daß unser Schiff noch nicht da ist. Nutzen wir die Zeit noch für einen kleinen Stadtrundgang, bei dem wir entdecken, daß der bislang geschlossene Music Shop endlich geöffnet hat. Wie sich später zeigt, hätten wir ihn vielleicht besser nicht betreten sollen, aber es muß halt sein. Wir kommen mit der Dame ins Gespräch und lassen uns ein Onklunk, ein

altes Musikinstrument, aufdrängen. Es handelt sich aber um eine Verwechslung (und dabei hielt sich Larry immer für einzigartig!), die unseren Helden zwischen die Fronten des KGB und des Dr. Nonooke bringt. Und wie gefährlich diese Lage ist, zeigt sich schon im Bild vor der Bar, wenn wir den Drink des zwielichtigen Typen annehmen ...

Das Traumschiff

Erreichen wir endlich das Schiff, wartet eine neue Enttäuschung auf uns: statt der ersehnten Barbara ist deren Mutter an Bord. Da deren Triebleben etwas ungesund für Larry ist, sollte der Umgang mit ihr möglichst vermieden werden ...

Auch auf dem Boot gibt es einiges zu suchen und zu tun. Um Ihnen den Spaß nicht zu verderben, seien hier nur Anhaltspunkte genannt, die korrekte Kombination sei Ihnen überlassen. An Gegenständen gibt es folgendes zu beschaffen: Im Restaurant den Spinach Dip, aus Mamas Kabine das Sewing Kit, in der eigenen Kabine die Früchte, im/am Pool das Bikini Top sowie Zusatzpunkte für das logische Hantieren mit dem Sunscreen, beim Barbier eine Perücke, weiterhin können im Restaurant erfrischende Drinks bestellt und am Pool ätzende Damenbekanntschaften gemacht werden. (Umziehen kann man sich übrigens in der eigenen Kabine mit WEAR SWIM SUIT oder WEAR LEISURE SUIT.)

Wenn an Bord alles erledigt ist, wird auf der Brücke der Schalter betätigt und das Rettungsboot aufgesucht (JUMP BOAT). Beim Abdriften sollten dann noch einige Aktionen getätigt werden (und zwar möglichst schnell!), aber das wird nach einigen Tagen auf See auch von alleine (wenngleich schmerzhaft) klar, das Zwischenspeichern also nicht vergessen!

Von wegen Urlaubsparadies ...

Eine paradiesische Urlaubsinsel, wer träumt nicht davon ... Aber daß die, auf der Larry gelandet ist, nicht so ganz astrein ist, merkt er spätestens dann, wenn er rechts oder links den Agenten in die Hände läuft. Also ab durch die Mitte und rein in den Dschungel. Die dortige Pflanze nehmen wir im geeigneten Moment mit, aus dem Restaurant das Messer, aus dem Zimmer Streichhölzer und Seife. Dort erweist es sich als sehr lustig, das Zimmermädchen ins Bett zu locken! Bei der weiteren Suche entdecken wir den örtlichen Barbier, der uns eine Spezialfrisur verpaßt.

Und dann kommt der Geistesblitz: Man könnte sich ja verkleiden, um an den Agenten vorbeizukommen. Einfach ist dies allerdings nicht, mit dem am FKK-Strand gefundenen Bikinifetzchen läßt sich aber schon einiges machen. (Vorausgesetzt, man hat das passende Oberteil vom Schiff gerettet!) Mit dem einfachen Anziehen (WEAR BIKINI) ist es jedoch offensichtlich noch nicht getan. Etwas 'Füllung' fehlt noch, die Seife ist da recht praktikal (STUFF BIKINI TOP WITH SOAP). Und wenn es immer noch nicht klappt, suchen wir einfach noch mal den Barbier auf.

Als Lorretta Laffer kommen wir ohne Probleme an den Agenten vorbei und stolpern regelrecht in neue Regionen. (Wenn sich in KQ4 die bislang fiesesten Treppen finden, so ist das folgende Bild die lustigste Kletterstrecke von Sierra ...)



Der Flugplatz

Leider sind die Wachposten am Flughafen von unserer Schönheit nicht sonderlich angetan, es ist also zu empfehlen, am Ende der Kletterstrecke wieder in den Leisure Suit zu schlüpfen. Die Krishnas am Eingang sind nicht das, wofür sie sich ausgeben, mit der Blume kommt man aber an ihnen vorbei (GIVE FLOWER TO OTHERS).

Es ist nicht weiter verwunderlich, daß auch hier ein Barbier tätig ist, aber irgendwie scheint sich diese Person (LOOK WOMAN) in einem der Adventures geirrt zu haben. Auf alle Fälle verschafft sie uns unser altes Aussehen (und damit die Gültigkeit unseres Passes wieder), und spendiert darüber hinaus ein Wundermittel (Hair Rejuvenator). Die Schlangen vor dem Ticketschalter sind das ideale Mittel, viel Zeit sinnlos zu verplempern, erforschen wir also die übrigen Teile des Flughafens. Durch den Paß erlangen wir Zugang zur Gepäckkontrolle und anderen Räumen.

Aus dem Automaten bei der Bar holen wir uns eine 'Versicherung', eine kleine Mahlzeit könnte auch nicht schaden. Also bestellen wir uns was (ORDER MEAL) und mampfen drauflos. Beim zweiten Anlauf sind wir dann schon klüger und nehmen das Zeug, statt es zu essen (GET GRAVY)! So finden wir ein Bobby Pin, mit dem später die Tür der Mars-Pyramide geöffnet... oops...wrong game...

Da wir zum Fliegen entweder Flügel oder ein Ticket brauchen, müssen wir uns wohl oder übel anstellen. Aber da die Abfertigung stagniert, suchen wir nach anderen Auswegen. Vor lauter Langeweile beginnen wir, die Koffer auf dem Fließband unter die Lupe zu nehmen (GET SUITCASE) bis - aber das sehen Sie ja selbst. Auf alle Fälle kommen wir auf diesem Umweg doch noch an ein Ticket und machen uns auf den Weg zu Gate 1. Dort betreten wir das Flugzeug, nehmen jedoch vorher noch ein Pamphlet aus dem Angebot am Schalter, man kann ja nie wissen.

Im Flugzeug

Die Frage, ob ein Flug mit Spantax schlimmer ist als mit Aerodork, sei dahingestellt. Was definitiv nicht gefällt, sind die beiden Typen, die uns nach der Landung in Empfang nehmen. Logische Konsequenz: wir müssen vorher schon was unternehmen. Ein Blick auf den Sitz offenbart eine Kotztüte (Verzeihung, Air-sick Bag), die wir requirieren. Der doch zu aufdringliche Service der Stewardessen sowie die flachen Witze unseres Nachbarn machen den Flug zur Qual, man kann jedoch beides dadurch abstellen, daß man den Nachbarn mit etwas Lektüre versorgt.

Aber was nun? Smalltalk mit dem Piloten wird leider mißverstanden, die Toilette ist dauernd besetzt, also bleibt nur noch der Notausgang am Heck des Flugzeugs. Er ist zwar nicht direkt sichtbar, es gibt ihn jedoch. Das Sicherheitsschloß wird mit dem Bobby Pin geöffnet (wer hat da von wem geklaut? Zak von Larry oder umgekehrt?), der Hebel bewegt und die Tür geöffnet. (USE BOBBY PIN - TURN HANDLE - OPEN DOOR.) Der Strom der Ereignisse reißt uns mit sich. Oh Shhhh.... (Der Besitz des Fallschirms reicht nicht, man sollte ihn auch tragen (WEAR PARACHUTE) und rechtzeitig öffnen (OPEN PARACHUTE). Alles eine Frage des Timings!)

Es gibt noch Helden in der Südsee!

Es soll zwar noch kein Larry vom Himmel gefallen sein, aber dieser hat es geschafft und hängt nun, ein Schicksal, welches Sierra-Freaks nur zu bekannt ist. Aber immerhin können wir uns losschneiden, verlieren beim Sturz das Onklunk, ohne je sein Geheimnis erfahren zu haben, und finden uns auf dem Boden der Tatsachen wieder. Von jetzt an sind die Probleme fast nur noch trivial.

Den Stout Stick nehmen wir mit, man braucht ihn wohl, denn sonst läge er nicht so herum. Unter dem Busch mit den Kilerbienen kriechen wir einfach durch (CRAWL) - mit mehr Erfolg als auf dem Deck mit dem Rettungsboot, die Riesenschlange wird mit dem Stock außer Gefecht gesetzt (sagte ich doch...), im Sumpf ist etwas Geschicklichkeit angesagt - man folge auf den Spuren des Affen und. Geschicklichkeit und Timing brauchen wir auch beim Überqueren des Flusses. Da der Fußweg schmerzhaft Konsequenzen bringt, spielen wir Tarzan (JUMP VINE). Sicher gelandet, nehmen wir eine dieser Ranken mit, da sie sich anbietet.

Ein Blick auf den Score sagt uns, daß das, was da im Osten auf uns zukommt, noch nicht das Ende sein kann, vermittelt aber schon mal eine Ahnung vom Ende - und 'Ende' diesmal wirklich positiv! Doch zuvor ist noch etwas Kopf- und Kletterarbeit angesagt, denn der Weg zu Dr. No-nookee ist beschwerlich.

Willkommen zum großen Finale

Die Klippe mit der Klippe nehmen wir bravourös mit der Ranke (USE VINE), spätestens beim Gletscher merken wir jedoch, daß noch irgendwas fehlt. Die Streichhölzer dürften wohl kaum zum Abtauen des Gletschers reichen, also nochmals zurück. (Na gut, dann eben F7...)

Mit der Asche vom Dorfplatz oder dem Sand von der Lagune läßt sich das Eis schmelzen, der Weg zum Gipfel ist frei, wir begeben uns dorthin. Ein Blick auf das Inventar zeigt, daß die einzige Option wohl ein kleiner Feuerzauber ist. Wir müssen nur noch die richtige Stelle und die passenden Worte finden. Die Stelle findet sich schnell, mit den Worten ist es jedoch nicht

so einfach. Nach einigen Selbstverbrennungen und verlorenen Flaschen probieren wir es einfach ganz genau: PUT AIR-SICK BAG IN HAIR REJUVENATOR, dann USE MATCH und DROP BOTTLE. Die Aufzugtüre öffnet sich, wir treten ein, und das war's auch schon.

(Vielleicht nicht ganz, aber außer ENTER drücken und schmunzeln brauchen wir nichts mehr zu tun.) So findet Larry Liebe und Locken, der Spieler wartet auf das nächste Sierra-Adventure...

Bonüsse

Die Perfektionisten werden sich wohl die Asche aufs Haupt statt auf den Gletscher streuen, wenn sie nicht die volle Punktzahl erreicht haben. (Bei mir waren es auch bloß blamable 499 von 500 Punkten.) Dazu folgende Tips:

Viele Schritte sind nicht dringend notwendig, so kann man zum Beispiel das Schiff schnell abhaken, wenn man sich lediglich die Früchte, den Bikini und die Perücke besorgt und dann über Bord geht. Verwendung des Sunscreen und des Liegestuhls geben Extrapunkte, sind aber 'unwichtig'. Eine andere Sache ist das Spinach Dip. Zur richtigen Zeit auf die richtige Weise entsorgt, bringt es Punkte, ansonsten führt es zu Punktverlust oder gar zum vorzeitigen Ableben. Oder in L.A.: Dort gibt es ein Loch in einem Zaun, der Blick hindurch wird mit einem Punkt honoriert. In diesem Umfeld dürfte auch der noch fehlende Punkt zu finden sein. Daher sollte ruhig auch außerhalb dieses Lösungsweges gesucht werden, sei es nach alternativen Todesarten oder amüsanten Kommentaren. Spaß macht es auf alle Fälle ...

Michael Anton

Liebesleid und Liebesfreud

Hallo, hier ist er wieder, unser allseits geliebter Larry Laffer! Volle Punktzahl und vollkommenes Glück warten auf Spieler und Larry in **PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS.**

Zu Beginn des Spiels befindet sich Larry auf einem Aussichtspunkt der Insel Nontoonyt. Er wirft einen Blick auf die Gedenktafel, die auf einem Grasfleck errichtet wurde (look at the plaque). Sie wird ihn an die "gute alte Zeit" erinnern (read the plaque, exit). Danach wirft er einen Blick durch das Fernrohr auf der linken Seite des Zaunes (use the binoculars). Nun geht er durch den Wald bis zur Villa, die sein Zuhause ist. Seine Frau Kalalau wirft ihn jedoch in hohem Bogen zu Tür hinaus. Sie läßt sich von ihm scheiden.

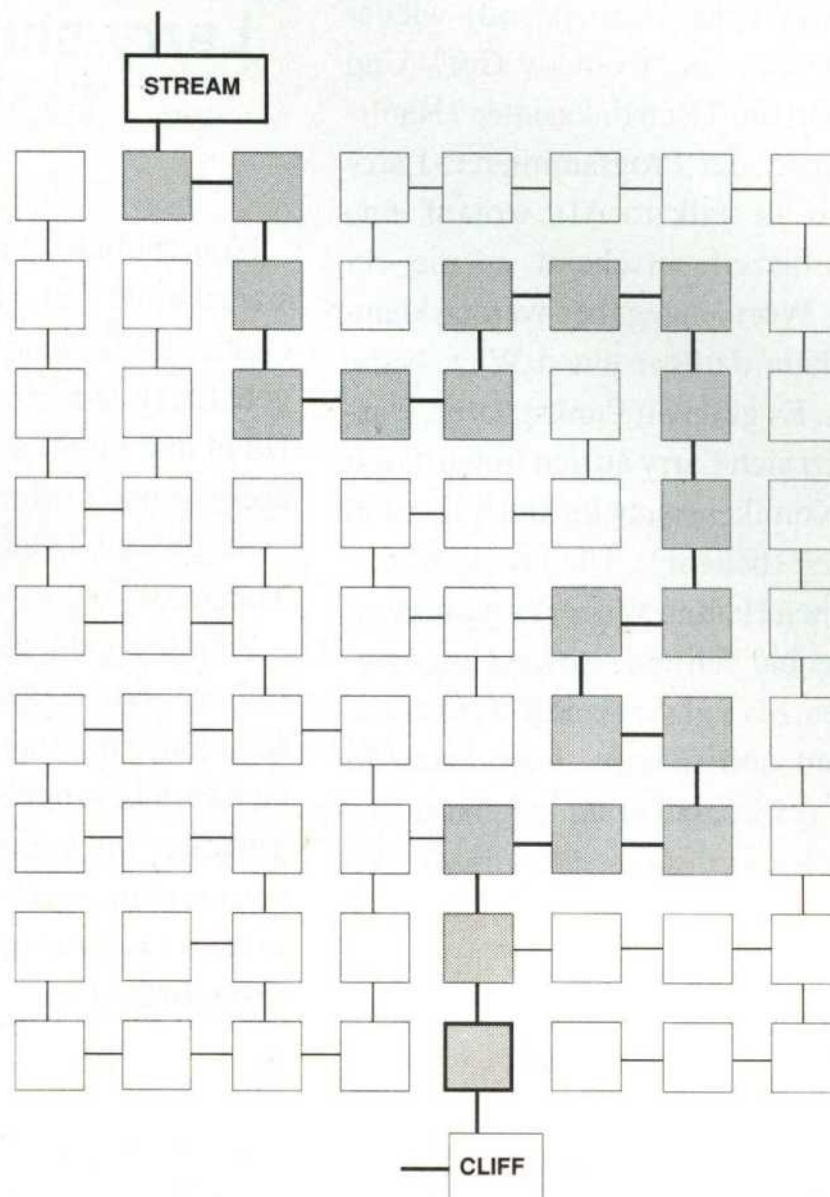
Free again ...

Sodann macht man sich auf den Weg zu Larrys Arbeitsplatz bei "Natives Inc.". Da jedoch der Präsident der Firma Kalalaus Vater ist, wird man sofort gefeuert. Larry sitzt mal wieder auf der Straße. Das Abenteuer kann beginnen!

Larry begibt sich zum Strand, wo er auf eine sonnenbadende Bikini-Schönheit trifft. Nach einem kurzen Gespräch (look at the woman, 2x talk to the woman, exit) bemerkt man, daß die Dame anscheinend gern einkauft, egal, was es ist. Deshalb schenkt Larry ihr seine (übrigens ungültige) Kreditkarte, die er im Briefkasten der Villa findet (erst jetzt läßt sich der Briefkastendeckel öffnen. Befehle: open the lid, get the letter, close the lid — wieder zurück bei der Frau: look at the woman, talk to the woman, give the card to the woman).

B
A
M
B
U
S

D
I
C
K
I
C
H
T



Larry wird mit einem stumpfen Messer ("Ginsu Knife") und mit "etwas Zärtlichkeit" belohnt (Wer will schon, daß man den Lösungstext wegen rüder Formulierung auf den Index setzt?). Das Messer schärft man an den Stufen zum Hotel (sharpen the knife at the steps). Damit läßt sich dann der Grasbüschel vor dem Cabaret "Chip'n' Dales" abschneiden (use the knife to cut the grass). Aus dem Grasbüschel fertigt sich Larry einen Lendenschurz (make a skirt).

Nun geht man zu den Umkleidekabinen. Dort nimmt man die Seife vom Waschbecken (get the soap) und trinkt von dem Leitungswasser (drink). Dann verkleidet sich Larry als Eingeborener (wear the skirt). Drei Felder westlich (im Wald) findet er ein Stück Holz (get the wood), aus dem er ein hübsches Figürchen schnitzt (cut the wood). Mit Hilfe seiner Verkleidung kann er diese der andenkensüchtigen Sonnenanbeterin am Strand für \$20 verkaufen (einfach hingehen, geht alles automatisch).

Flirt as flirt can

Nachdem Larry sich umgezogen hat (wear the suit), betritt er das Hotel. Man geht zum Eingang des Showsaals. Auf dem Weg dorthin schaut Larry in den Spiegel (gibt Bonuspunkte). Dem Türsteher drückt man die 20\$ in die Hand (give the money to the maitre) und zeigt ihm die Eintrittskarte (show the pass). Die Eintrittskarte ist in dem Eurem Spiel beiliegenden Handbuch auf verschiedenen Seiten abgedruckt.

Nach der Show wartet Larry am Ausgang. Es öffnet sich die linke Tür, und heraus tritt Cherri Tart, die Star-Tänzerin. Wenn man sich mit ihr unterhält (look at the woman, talk to the woman, dance, business), erfährt man, daß sie am liebsten das Showgeschäft aufgeben und sich gerne auf einem eigenen Stück Land zur Ruhe setzen würde. Larry bietet ihr daraufhin

"sein" (also Kalalaus) Grundstück an (offer the land). Da ihm jedoch die Besitzurkunde fehlt, macht er sich auf den Weg zu "D.C. & H." (Rechtsanwaltbüro). Dort spricht er mit dem Assistenten (ask for Suzi, ask for land deed). Hier noch eine Bemerkung am Rande: Bei allen Gesprächen mit dem sehr beschäftigten Assistenten kann es sein, daß man nicht gleich eine Antwort erhält. In solch einem Fall fragt man einfach noch mal und noch mal und ...

Zurück zum Geschehen! Der Assistent führt Larry zu einer Rechtsanwältin. In ihrem Büro setzt man sich auf das Sofa (sit). Larry fragt sie nach einer Besitzurkunde (ask for land deed). Zum Glück ist die erste Fallabwicklung in dieser Agentur gratis! Die Rechtsanwältin versichert, sich um die Urkunde zu kümmern.

Witzig, witzig!

Man verläßt das Büro (stand) wieder und begibt sich zur "Comedy Hut". Und wer sitzt dort am Tisch links unten? Natürlich Al Lowe, der Programmierer. Larry spricht ihn an (talk to Al), worauf eine neue Befehlszeile erscheint, in die ein beliebiges Wort eingegeben werden kann. Al reißt dann darüber einen Witz. Naja, was soll's. Es gibt halt Punkte dafür. Daraufhin setzt sich Larry an den freien Tisch (sit). Ein Komiker erscheint und fragt nach drei Namen (beliebig). Über diese macht er dann einen Haufen Witze. Larry muß so lange sitzenbleiben und sich das Geschwafel anhören, bis sein Score um 100 Punkte hochklettert und sich der Unterhalter in eine Ente verwandelt (richtig gelesen!).

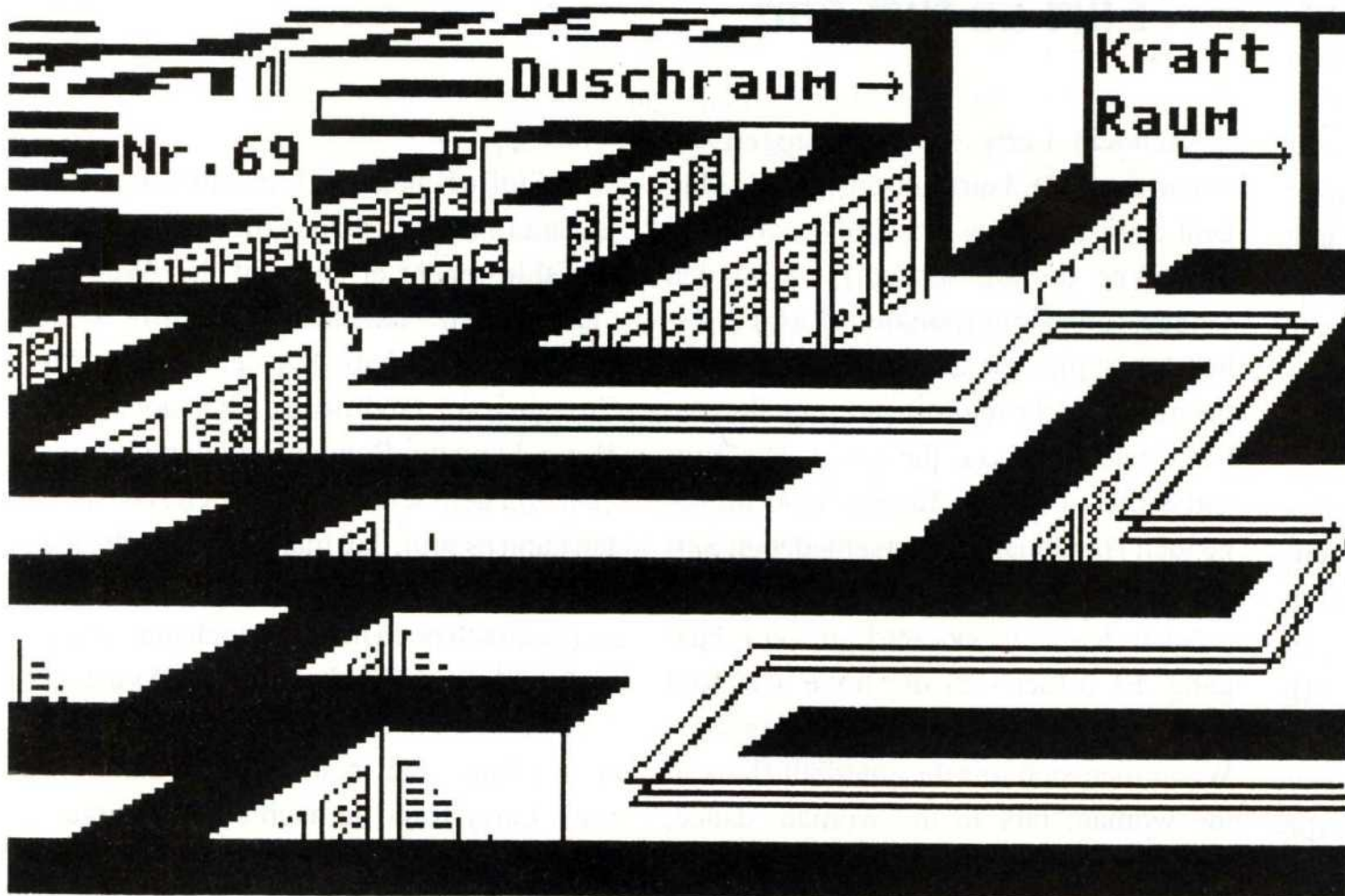
Larry schwingt das Tanzbein

Nun endlich kann man die fertige Besitzurkunde bei "D.C. & H." abholen (stand, ask for land deed). Mit dem Papier geht Larry zum Eingang des Showsaals im Hotel und klopft an die Tür (knock at the door). Cherri öffnet. Larry wird von ihr "wie üblich" belohnt (man erhält nichts Materielles).

Plötzlich geht das Licht aus. Panik! Der Bühnenvorhang hebt sich und auf einmal steht Larry im Rampenlicht, bekleidet mit dem Paradiesvogelkostüm von Cherri. Der Situation entsprechend, fängt er an zu tanzen (dance). Das Publikum ist begeistert. Larry bekommt für seinen Auftritt \$500. Bravo!

Mit dem Geld kann er sich nun bei "D.C. & H." ein Scheidungsurteil ausstellen lassen (nicht umziehen! Beim Assistenten: ask for divorce decree, give the money to the clerk). Larry wird erneut ins Büro geführt. Für das lustige Outfit (Kostüm) erhält man hier massenhaft Punkte. Außerdem wird das Scheidungsurteil in Bearbeitung gegeben.

Nun geht Larry zurück zum Hotel. Hinter den Kulissen zur Showbühne findet er seinen Anzug (open the door, get the suit). Draußen am Strand nimmt er das zurückgebliebene Handtuch mit und legt sich in die Sonne (get the towel, use the towel), allerdings nur so lange, bis die Punktzahl hochgeht. Dann steht er schnell wieder auf (stand) und geht zur Parkbank. Dort nimmt er die Zeitung (get the newspaper) und liest (read the newspaper). Auf diese Art erfährt man etwas über Patti, die schon bald von Bedeutung für den weiteren Spielverlauf sein wird.



≡ : Weg

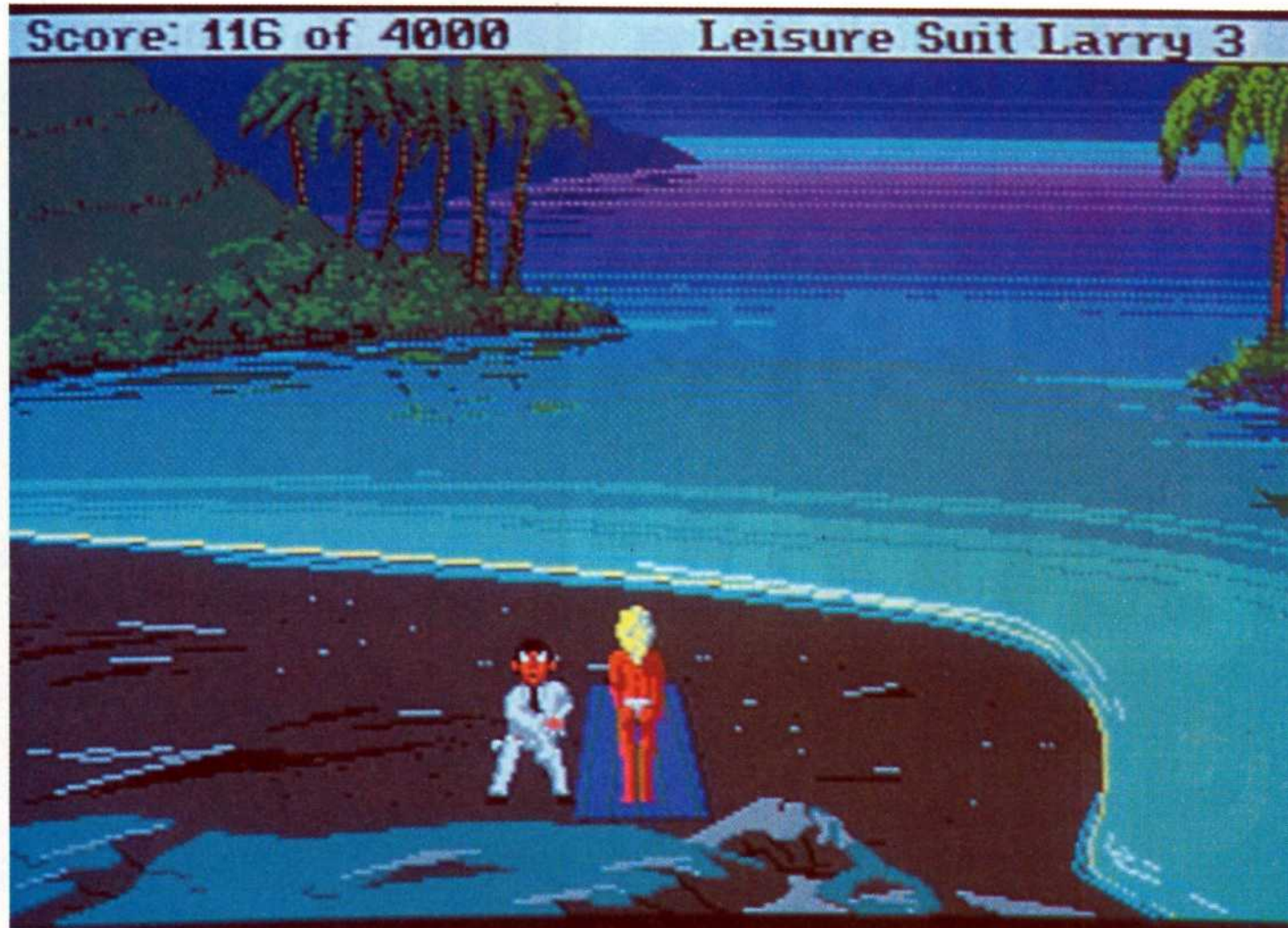
FAT-CITY

Larry auf dem Fitness-Trip

Bei "D.C. & H." holt sich Larry das fertige Scheidungsurteil ab (ask for divorce decree). Bei einer genaueren Untersuchung der Papiere entdeckt er eine Magnetkarte (look at the divorce decree). Mit dieser kann er in "Fat City" die Türen öffnen. Man geht zuerst durch die Tür auf der linken Seite (use keycard). Hier dreht man die Magnetkarte um (turn over the keycard). Auf der Rückseite stehen die Zahl 69 (Schließfachnummer) und nacheinander drei Namen von verschiedenen Läden der Insel Nontoonyt. Man schaut jetzt im Handbuch nach, auf welchen Seiten die Annoncen dieser drei Geschäfte abgedruckt sind. Dadurch erhält man drei verschiedene Zahlen, die dann (in der Reihenfolge der drei Namen) die Codezahlen für das Schließfach ergeben.

Larry begibt sich zum Schließfach mit der Nummer 69 (siehe Karte). Er öffnet es durch Eingabe der Zahlen in der Reihenfolge der Geschäftsnamen (look at the number, open the locker, Zahlen eingeben). Drinnen findet er einen Trainingsanzug (look in the locker, get the sweats). Nachdem man das Schließfach verschlossen hat (lock the locker), geht man in den Kraftraum. Dort trainiert man an allen vier Geräten, und zwar an jedem einzelnen jeweils so lange, bis der Parser irgendeinen Kommentar von sich gibt (4x die Befehle: use machine, stand). Hat man dies getan, entwickelt sich Larrys Körper zu dem eines Bodybuilders.

Larry geht zurück zum Schließfach, wo er den Trainingsanzug auszieht (open the locker, Zahlen eingeben, remove the sweats, lock the locker). Anschließend geht man in den Duschaum. Beim Duschen benutzt man die Seife (zur oberen Wand: turn on the shower, direkt unter den Wasserstrahl stellen: use the soap, dann: turn off the shower). Nachdem man den Duschaum verlassen hat, trocknet man sich ab (dry the body). Wieder beim Schließfach, benutzt man das Deo (use the deodorant) und zieht den Anzug an (get the suit).



Aerobic macht Spaß

Unser Held verläßt diesen Raum und begibt sich zurück zur Eingangshalle. Mit der Magnetkarte öffnet er die obere Tür (use the keycard). Hier trifft er eine Aerobic-Lehrerin, mit der sich Larry unterhält (look at the woman, 2x talk to the woman, offer the divorce decree to the woman). Als Larry ihr Verbesserungsvorschläge für ihren Videoclip anbietet (help the woman in her video), ist sie ganz begeistert (gibt auch einige Punkte).

Muß Liebe schön sein ...

Jetzt endlich kommt Larry zu seiner zukünftigen großen Liebe, zu Patti. Er findet sie in der Bar im Hotel. Larry setzt sich zu ihr (sit) und beginnt ein Gespräch (look woman, talk woman). Er gibt Patti das Scheidungsurteil, um sie zu überzeugen, daß man auch wirklich ein "Single" ist (give the divorce decree to the woman). Als Larry sie fragt, ob sie mit ihm ausginge (make love), verneint sie. Patti möchte

vorher ein Geschenk haben. Also macht sich Larry auf den Weg zu "Chip'n' Dale".

Durch die Öffnung des Felsens auf der linken Seite des Bildes gelangt Larry in eine Höhle am Strand. Er pflückt ein paar von den Blumen (get the orchids) und fertigt einen Kranz daraus (make a lei). Diesen bietet er Patti als Geschenk an (sit, look at the woman, talk to the woman, make love, give the lei to the woman). Patti ist entzückt und fragt Larry, wohin er denn mit ihr gehen wolle. Darauf antwortet man mit "go to the penthouse", da Patti dort wohnt. Sie ist einverstanden und bittet Larry noch, eine Flasche Wein zu holen, bevor er ihr Appartement betritt. Patti gibt ihm aber schon mal die Schlüssel.

Den Wein bekommt Larry in der "Comedy Hut", dort steht nämlich zufällig eine Flasche auf dem Tisch (stand, get the wine). Dann geht Larry zurück ins Hotel und fährt mit dem Aufzug in den obersten Stock (press the button, press nine). Patti wartet bereits. Larry schenkt den Wein ein (pour the wine), und dann kann man nur noch ins Träumen geraten.

Sleeptalk ist gefährlich

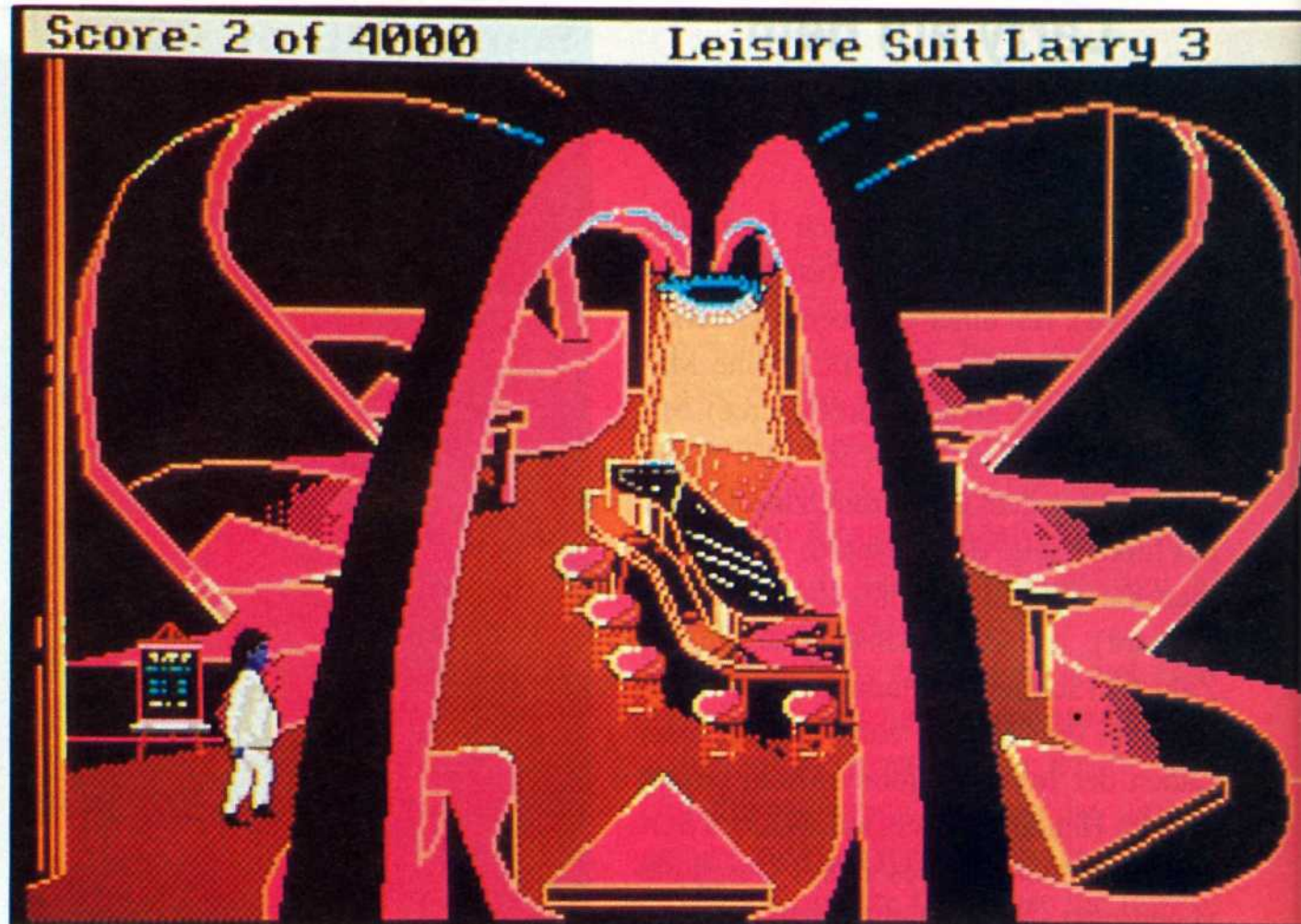
Doch in dieser eigentlich sehr schönen Nacht passiert zwischen Larry und Patti ein großes Mißverständnis. Patti spricht im Schlaf von Arnold, einem anderen Mann. Daß sie nur von ihm träumt, wie sie sich von ihm trennen könnte, weiß Larry natürlich nicht. Er verläßt mitten in der Nacht seine große Liebe, zutiefst enttäuscht vom Leben. Patti wacht zu spät auf, um ihn noch aufhalten zu können, doch durch ein Fernrohr beobachtet sie, wie Larry im Dschungel verschwindet.

Dies alles ist eine "Filmeinlage", in der der Spieler das Geschehen nicht beeinflussen kann. Danach jedoch sind die Rollen vertauscht. Man steuert ab jetzt Patti, die auf der Suche nach dem Mann ihres Lebens ist.

Pattis Abenteuer beginnen ...

Patti nimmt zunächst alle Kleidungsstücke, die auf der Kommode liegen mit (get the panties, get the pantyhose, get the bra, get the dress). Außerdem steckt sie die leere Weinflasche ein (get the bottle). Dann fährt sie mit dem Aufzug nach unten (press one) und geht zur Bar. Man nimmt das Geld (steht in einem Glas auf dem Klavier: get money) und den Farbstift (liegt bei der Tafel: get marker).

Patti verläßt das Hotel und begibt sich zu den Umkleidekabinen, wo sie die Flasche am Waschbecken mit Wasser füllt (fill the bottle with water). Anschließend geht man zum "Chip'n' Dale". Dem Maitre gibt man das Geld (give the money to the maitre) und kommt so in den Showraum. Patti setzt sich auf einen der beiden freien Plätze (sit). Bald erscheint der Tänzer. Das Publikum (alles Frauen) tobt. Patti wirft ihm (aus Begeisterung?) ihren Slip entgegen (throw the panties to Dale). Nach der Show setzt sich Dale, der Tänzer, zu ihr (also unbedingt sitzenbleiben!). Patti befragt ihn über Larry (look at the man, help, dance, exit) und erhält ein paar Informationen, wo er stecken könnte.



Tarzan läßt grüßen

Nun muß Patti den dichten Bambus-Urwald durchqueren. Man verläßt dazu "Chip'n' Dale" und folgt dem eingezeichneten Weg auf der Dschungelkarte. Wenn es einmal dermaßen heiß ist, daß Patti am Boden kriechen muß, läßt man sie das Wasser aus der Flasche trinken (drink the water). An dem Fluß hinter dem Dschungel kann sie ihren Durst endgültig löschen (drink the water).

Ein Bild nördlich zieht Patti die Strumpfhose aus (remove the pantyhose), bindet sie an einen kleinen Felsbrocken im Bildhintergrund und klettert den Abgrund hinunter (tie the pantyhose to the rock). Man landet unsanft auf einem Felsvorsprung. Eine riesige Schlucht verhindert das Weiterkommen. Patti pflückt ein paar der Marihuanablätter und macht daraus ein Hanfseil (get the leaves, make a rope; man kann die Blätter auch kauen oder rauchen (eat the leaves, smoke the leaves)). Was dann passiert, solltet ihr selber ausprobieren. Ich sag' nur soviel: Es endet tödlich!

Wer hat die Kokosnuß ...?

Von der rechten Palme holt sich Patti eine Kokosnuß (climb up the tree, get the coconut, climb down). Dann wirft man das Seil wie ein Lasso über die Schlucht (throw the rope). Es verhakt sich an einem Felsen. Patti bindet das andere Ende des Seiles an die Palme (tie the rope to the tree). Bevor man über das Seil hinüberklettert, knotet man eine Sicherheitsschlinge (make a sling, climb the rope). Damit wäre dieses Hindernis überwunden.

Patti geht nach Westen. Sie zieht den BH aus (remove the bra) und stopft die Kokosnuß hinein (put the coconut in the bra). Nun geht man vorsichtig den Pfad entlang, bis man von einem Wildschwein attackiert wird. Indem Patti die Kokosnuß mit dem BH auf das Schwein schleudert (swing the bra), setzt man es außer Gefecht. Der Pfad ist frei, und Patti folgt ihm bis zum Fluß.

Ein Baumstamm wurde hier ans Flußufer getrieben. Man schiebt ihn ins Wasser (ins Wasser gehen: move the log) und setzt sich dann auf ihn (mount the log). Nun beginnt eine Actionsequenz. Patti muß mit

LEISURE SUIT LARRY 3

ihrem Baumstamm den unzähligen entgegenkommenden Hindernissen ausweichen. Ich empfehle, vorher die Spielgeschwindigkeit herabzusetzen. Durch andauern des Zickzack-Fahren kann man Kollisionen am besten verhindern. Man sollte zwischendrin lieber zu oft als zu selten den Spielstand speichern, denn schon beim ersten Zusammenstoß ist das Spiel beendet!

Guten Appetit

Hat man diese Wildwasserfahrt hinter sich, fährt der Baumstamm in ruhigeres Gewässer. Patti wird plötzlich von Amazonen überrumpelt und verliert das Bewußtsein. Als sie erwacht, befindet sie sich zusammen mit Larry in einem kleinen Käfig, der über einem brodelnden Kochtopf hängt.

Nach der großen Freude über das Wiedersehen und der Klärung des Mißverständnisses benutzt Patti ihren Farbstift (use the marker). Sie malt wie bei den Mainzelmännchen eine Tür in die Luft, durch die Larry und Patti ins Nichts entschwinden können. Nach einer anstrengenden Reise durch Raum und Zeit landen beide in...

Ja, wo nur? In den Sierra-Werken in Kalifornien natürlich! Dort platzen sie mitten in eine Police-Quest-Szene hinein. Als sie sich noch ein wenig umschauen, finden sie eine Space-Quest-Kulisse, komplett mit Schwerelosigkeit, die von einem Generator erzeugt wird. Patti schwebt diesem Apparat entgegen, dreht sich auf den Kopf und schaltet ihn ab (turn off the machine). Das Resultat könnt Ihr Euch denken: Beide landen unsanft auf dem harten Boden.

Nun geht man nach Osten. Larry und Patti können beobachten, wie gerade eine Szene zu King's Quest IV entsteht. Roberta Williams führt Regie. Als Larry Mrs. Williams von seinen und Pattis Abenteuern erzählt, bekommt er prompt einen Job als Programmierer, damit er seine Memoiren in Computer-Adventures umsetzen kann. Und das war's dann auch.

Hannes Kruppa/ah

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR

23,95

DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Ja, ja. Alte Geschichte. Hat mich ganz schön abgetörnt. He? Die Story? Jaaah, die Story. 1990, Rio de Janeiro. Karneval, Ihr wißt schon. Heißes Eisen, heiße Frauen, heißes Geld. Stoff en masse für 'ne gute Nummer: Larry, die fünfte. Das Fehlen von Nummer vier klären wir später auf.

Larry, die fünfte

Und dann kam er, Al Lowe, mein Manager. Hat der 'ne Nummer abgezogen. Is' dem Publisher-Boß fast an die Gurgel gesprungen. Ausgetragen haben die beiden letztendlich alles auf meinem wertem Rücken, denn außer meiner Geschichte ist eigentlich nichts und niemand gestorben. Nur ich kam mir vor wie der Sonnenkönig: Larry's Dead-Long Live Larry.

Und so kam eins auf andere: In Sachen "Larry IV" vergruben sie mich für immer in den Tiefen einer kirschhölzernen Schreibtisch-Lade und setzten sich gemeinsam, als wäre nie was vorgefallen, an meine Manuskripte zu "Larry V". Ja, ja - natürlich war es Al, der mit dem undankbaren Job betraut wurde, mir das Chaos beizubringen. Drei Sätze und ein flapsiges "Stay cool, Babe!" sollten mir als Erklärung genügen. Daß ich nicht lache. Nicht, daß die neue Story weniger brisant wäre...

Ostküste der USA, 1990

Mitte des Jahres, die Ostküste der Vereinigten Staaten, Washington D.C.: In Mr. Julius Biggs Büro traf sich die 'Familie', um Julius - man möge mir die Respektlosigkeit bei meiner Andrede verzeihen - über die aktuelle Finanzlage zu informieren. Die "Familie", ein Syndikat, beschäftigte sich mit Drogenverkauf, Pornografie und unterschwelliger Werbung in Form rückwärts eingespielter Slogans auf Schallplatten und CDs, Slogans wie "Geh und hol Dir Drogen...". Unter Julius Biggs Besitz fielen bis dato die 'Des Rever Records', 'K-RAP' sowie die 'PornoProd Corporation' in L.A, wo ich selbst übrigens Anfang des Jahres einen lauen Job als Bandlöscher und Desinfektor angenommen hatte. Der Absatzmarkt für Drogen hatte sich vergrößert, er boomte. Rezessiv

dagegen verhielt sich der Markt für Pornovideos, denn die gelangen seit geraumer Zeit via Kabel direkt in die Glotze. Das Syndikat beschloß, mittels einer Kampagne das Sexfilm-Geschäft wieder auf dem 'heimischen' Markt, sprich: in den Sex-Shops, zu plazieren.

Westküste USA

Sechs Wochen später an der 'Westcoast': PornProd Corp., Tagung im Marketingstab. Es ging um Soft-Sexfilme im Kabelfernsehen. Der Boss: Silas Scruemall. Er stammt aus der Pornografie-Szene und wechselte aus finanziellen Gründen zum Kabel-TV. In dem Gespräch wurde deutlich, daß 'PornProd' einen Wettbewerb ausgeschrieben hatte: Gesucht wurde das "Heißeste Home-Video Amerikas" und dann gab es noch den Titel "Most Sexy

Man sollte den Vorspann beim ersten Mal nicht mit dem >-Feld beschleunigen, da man ansonsten sehr schnell die Paßwort-Option überspringen könnte. Dies hätte insofern katastrophale Folgen, da das Spiel zu Beginn ein Paßwort fordert, welches dann eben nicht vorhanden ist. Damit müßte man LSL5 erneut installieren. Da das regelmäßige Abspeichern bekannt sein dürfte, hier noch ein paar Worte zum Zeitverlauf des Adventures: Man wechselt szenenweise zwischen Larry und Patti. Das Game beinhaltet jeweils drei Szenen für Larry und drei für Patti, bevor den Spieler das gemeinsame Happy-End erwartet. Doch oops, wir möchten hier nichts vorwegnehmen...

Woman of America". Dafür kamen drei Frauen in die Endausscheidung, und genau da ergab sich das Problem, welches Silas Scruemall arg beschäftigte: Wie könne man diese Frauen prüfen, ohne daß sie Wind davon bekämen? ...oder anders gefragt: Wer sei beileibe so unattraktiv, 'lame' und dämlich, daß nur die heißeste Frau Amerikas auf ihn abfahren könne?

Nun, Ihr könnt Euch sicher denken, daß jetzt mein Auftreten gefordert war, Larry V konnte beginnen...

Die PornProd Corporation

Ja, Freunde, ich stehe also, wie schon oft, in der Halle 'meiner' Filmgesellschaft und werfe mein Augenmerk zunächst auf das Modell unten rechts, dessen Formen mir irgendwie bekannt vorkommen. Plötzlich schreit jemand nach Kaffee. Ich nehme die Kaffeekanne aus der Kaffeemaschine links, begeben mich durch die Tür links in Silas Scruemalls Büro und werde dort Ohrenzeuge meiner Ernennung zum 'Audition Assistant Manager'. Mr. Scruemall erklärt mir auch prompt meine Aufgaben: Ich möge die drei Gewinnkandidat(inn)en aufsuchen und sie - wohlgehemt heimlich - filmen.

Der Mister drückt mir also seine Geheimkamera, getarnt als 'Pocket Protector', in die Hand, zudem freie Handhabe in Sachen Ausrüstung. Daß ich mir solches nicht zweimal sagen lasse, nun...

Ich begeben mich also in mein Arbeitszimmer (unschwer an Hunderten alter Video-Kassetten zu erkennen), nehme mir die drei Mini-Tapes links neben dem Monitor zur Brust und lösche selbige mit den einzelnen Kassetten durch das Anklicken des 'Degaussers' (Löschgerät). Links in der Schublade liegt mein Akkula-

degerät. Das liegt immer da. Ich lade also den Akku meiner Kamera auf. Im Archiv bediene ich mich des Kartenabziehers, der auf dem Tisch liegt, ferner einer goldenen Aerodork-Karte. Letztere soll mir später auf Reisen sehr zur Hilfe gereichen. Die ganze Brisanz in Form von Akten besagter dreier Kandidat(inn)en lächelt mir in der obersten Schublade des Archivschrankes ganz rechts entgegen: Bei genauerer Untersuchung der Akten im Inventory finde ich eine Serviette, ein Streichholz-Briefchen und eine Visitenkarte, worauf ich jedoch später eingehen werde...

Um gut vorbereitet zu sein, lade ich in der Halle der PornProd Corp. zunächst die Videokamera auf. Das ist wirklich kinderleicht: Das Ladegerät an die Wandsteckdose anschließen und die Kamera auf das Gerät stecken. Den Spannungs-Level kann man während des Ladens über die Kamera messen. Sobald die Ladeanzeige 100 % anzeigt, stecke ich die Kamera samt Ladegerät wieder ein. Nur noch die leere Videokassette einschieben, und das Ding ist einsatzbereit (diesen Vorgang kann und sollte man übrigens nach jedem Einsatz mit der Kamera wiederholen).

Ja, ja die passenden Steckdosen haben die Jungs auf den Flughäfen installiert. Aber, bitte denkt daran: Ein Mädels, eine Kassette - und so weiter. Das nur am Rande... Ich verlasse also die PornProd Corp., steige in 'ne flotte Limousine (Limo) und lasse mich zum Airport L.A. chauffieren.

Am Airport von Los Angeles

Kennt Ihr eine ATM? Ich ziehe mir an so 'ner Kiste (Automatische Ticket-Maschine) ein Ticket nach New York. Völlig easy, denn die ATM wird mit der Hand angeklickt, die Aerodork-Karte in den Slot links eingeführt, das Flugziel mit der Hand ausgewählt und der Berechtigungs-Code eingegeben. Die Berechtigungs-Codes findet Ihr übrigens im Flugplan der 'Aerodork Airlines', der dem Game beigelegt

ist. Da ich für die Richtigkeit meiner sämtlichen 'Eingaben' bekannt bin, erscheint im unteren Slot die Bordkarte. Ich nehme mir diese samt goldener Aerodork-Karte und betrete den Flughafen. Der Kamera vor der VIP-Lounge zeige ich die goldene Aerodork-Karte, und schon steht mir die Tür zur Lounge offen.

Ich verkürze mir jedmögliche lästige Wartezeit, indem ich entweder im Klappstuhl ein wenig relaxe oder mir das Gemälde betrachte. Nur wenig später rufen sie dann auch schon den Flug auf. Die Bordkarte in den Slot rechts neben der Tür geschoben, und die Flugsequenz kann beginnen.

Während des ersten Fluges hat man die Chance, das Bordmagazin an sich zu nehmen. Das kann ich generell nur empfehlen, da das Magazin einen aufschlußreichen Bericht über die Entwicklungsgeschichte des Computers enthält (dessen Ursprung ja bekanntlich in der Musikmaschine-Lochstreifen-Theorie und so verankert ist). Zurück zum Flug: Ich muß ganz schön erschöpft sein, denn über meinem Bordessen schlafe ich sofort ein und träume - von Patti. Sie gibt gerade ein Konzert in der Akropolis - nett ...

Federal Bureau of Investigation

Träume sind oft Schäume, ich sage Euch. Doch etwas Wahres ist schon dran: Wenn sie auch nicht vor Tausenden von Zuschauern in Griechenland spielt, so doch vor ein paar gelangweilten Absackern im 'The Piano Pit', einer üblen Spelunke an der Ostküste. Nach jedem Gig begibt sich Patti zu ihrem Boss, um den auf die Show anzusprechen. Meist bleibt das Lob für ihre virtuoson Fähigkeiten aus. Was sie diesmal bekommt, is' 'ne üble Geschichte, Leute: Dieser aufgeblasene Boß spricht ihr im Auftrage von Julius - den hab ich anfangs schon erwähnt, nicht - die Kündigung aus und prellt sie obendrein noch um ihr Gehalt.



Voller Rachedgedanken verläßt Patti also die 'Klaviergrube'. Sie trifft einen gewissen Inspektor Desmond. Und da Madame nichts besser kann, als mit ihren großen, runden Augen zu rollen, bietet dieser Cop ihr ad hoc den Staatsdienst samt erwünschter Blutwurst ... äh, nein, Rache an. Ja, und so bekommt das 'Federal Bureau of Investigation'(FBI) einen neuen Undercover-Agenten auf seine Gehaltsliste: Passionate Patti, alias...

'AGENT 88'

Patti begibt sich ins örtliche Hauptquartier des FBI. Inspektor Desmond macht sie mit Commander Twit - ist so eine Art US-'Q' - bekannt. Der ist Leiter des FBI-Labors. Patti hat nun Zeit, die Geheimnisse einer Undercover-Waffenkammer kennenzulernen. Nun, sie wäre nicht sie, würde sie nicht besonders der Edelstahl-BH mit dem Kaliber 38 beeindrucken. Ich rate Euch nur: Notiert Desmonds Telefonnummer (556-2779!), für den Notfall. Als Undercover-Tante beim FBI kann man sich so manches rausnehmen, hat aber auch seine Pflichten. Als eine der letzteren

zähle ich - Patti würde mir sicher recht geben - den Besuch bei Dr. Phil Hopian, dem FBI-eigenen Gynäkologen.

Auf den Standard-Eignungstest folgen einige private Untersuchungen, ferner implantiert Onkel Doktor einen winzigen Ortungs-Signalgeber. Patti under Control - Ihr kennt das ja.

Nach dieser etwas schmerzhaften Prozedur nimmt Patti einige nützliche Accessoires, genauer gesagt: den 'DataMan'(eine Art Walkman-Computer) sowie zwei kompatible Cartridges (mit allen wissenswerten Daten über 'Des Rever Records' und 'K-RAP') an sich. Auch der Killer-BH, Twits Meisterstück, darf im Inventory nicht fehlen. Den BH legt sie prompt an und macht sich auf den Weg zu ihrem ersten Ziel:

'Des Rever Records'

Die Limo wartet vor dem Haus. Patti zeigt dem Fahrer nur kurz den (mit der 'Des Rever'-Cartridge bestückten) 'DataMan' - die Fahrt beginnt. Hätte Patti den 'DataMan' vergessen, Leute, kein Problem, denn in der Limo könnte sie sich von Desmond ein Fax mit den wichtigsten Daten senden lassen. Auch für 'nen Small-

talk würde die Zeit ausreichen. Doch Patti zieht es vor, sich von einem echten 'American Dream' ablenken zu lassen. Was? Ich sage Euch, während die Dame in der Karre schnarcht, bin ich mal wieder voll in Action...

Laffer in New York

Spätestens jetzt muß ich meine Kamera aktivieren. Wie das abgeht, hab' ich Euch ja vorhin geschildert. Die leere Videokassette nicht vergessen - fertig. Die Schautafeln in der Flughafenhalle verzeichnen die Nummer des Limo-Verleihs. Telefongeld 'besorge' ich mir aus dem Sammelbehälter der 'Stiftung für computerspielesüchtige Jugendliche', den man rechts neben der Lounge-Tür aufgestellt hat. Flughäfen sind sich doch fast alle gleich. Ich telefoniere also an einem der Apparate rechts im Flughafen (Nummer 552-4668).

Sahnesüchtige Superfrau

Ich rede so lange auf den 'Maitre D' ein, bis der mir die Zugangsberechtigung in Lochstreifen-Form überreicht. Erinnert Ihr Euch an den Artikel im Bordmagazin? Ergo: Den Lochstreifen an der Musikmaschine einsetzen. Schon bin ich stolzer Besitzer eines sogenannten 'Super-User-Zugangsberechtigungs-Lochstreifens'. Mann, was 'n Wort! Mit diesem öffne ich die erste Tür und setze mich auf meinen reservierten Platz. Nur wenige Minuten nach mir trifft auch schon Michelle Milken ein, Kandidatin Nummer 1.

Leider bleibt mir nichts anderes übrig, als die Schöne anzusprechen, doch mein Bemühen scheint ohne Aussicht auf Erfolg. Schade eigentlich, denn so betritt die sahneseüchtige Superfrau allein, also ohne mich, den 'Herman-Hollerith-Raum' - was mich zunächst wohl ärgert, alsbald aber kaum noch stört, denn: Mit einem Super-user-Lochstreifen tu ich's der Dame einfach gleich und betrete diese heiligen Hallen.

Nun heißt's, auf Worte Taten folgen zu lassen: Nein, bitte - hört auf zu schmunzeln. Harte Arbeit, sag' ich Euch: Videokamera einschalten, den 'DayTrotter', das Geld und die Kreditkarten der finanziell sehr aufgeschlossenen Tischnachbarin überreichen. Dann wieder reden und sich auf das Dessert freuen.

Was steht doch gleich wieder in der Akte 'Michelle Milken'? Sie mag alles, was weiß und cremig ist. Oha...

Michelle Milken ist also irgendwann mit dem 'Bananen Split' fertig, und ich finde mich mit weichen Knien in der Halle wieder. Ich schalte die Kamera aus (nicht vergessen), rufe den Limo-Service an und begeben mich zurück zum Flughafen. Leute, der Rest ist 'Business As Usual': An der ATM ein Flugticket nach Atlantic City ziehen, die VIP-Lounge und später beim Aufruf die Maschine betreten (Procedere siehe Flughafen Los Angeles).

Meine Lieblingsbeschäftigung beim Fliegen: Schlafen und Träumen. (Kommentar: Nicht schlecht, acht Geschlechtsumwandlungen in einem Spiel, und alles ohne Narben...)

Heiße Scheiben

Patti fährt vor dem Shill-Gebäude vor. Sie spricht die Wache in der Lobby an und zeigt ihr den 'DataMan', den sie mittlerweile mit dem 'DataPak' von Reverse Biaz geladen hat. Die Wache pfeift den Lift heran, und Patti 'liftet' sich ins Stockwerk der 'Des Rever Records'. Zuerst nimmt sie die goldene Schallplatte, immerhin ein nettes Souvenir, von der Wand. Pflichtbewußt, wie sie nun mal ist, hört sie die Platte auf der Stereoanlage ab. Spurensicherung nennt man das. Ich denke, die sachgemäße Bedienung einer Stereoanlage muß ich nicht extra erläutern, oder? Ja, und Patti spielt die Platte nicht nur vorwärts, sondern zusätzlich auch bei 78 rpm rückwärts. Nur so findet Patti die unterschwelligen Nachrichten auf Vinyl und bekommt handfeste Beweise gegen das Drogen-, Sound- und Pornosyndikat.

Die Scheibe wieder an sich genommen, betritt Patti nun das Tonstudio, wo sie von Reverse Biaz herzlich empfangen wird. Sie wartet. Patti soll bei dem einen Soundtrack auf dem Synthi spielen, also haut sie in die Tasten. Wie? Ach, ja natürlich kann Patti weder Keyboard noch Klavier spielen, doch beim dritten Anlauf klappt's automatisch. Thank, Al! Nach der Aufnahme hört Patti dann mit Reverse Biaz die Bänder ab, und, naja, um ihre Tarnung nicht auffliegen zu lassen, läßt die Süße die Hüllen fallen (einfach mit dem Reißverschluß-Icon auf Reverse Biaz klicken)...

Sicher hätte es auch eine unerotische Variante gegeben: Patti hätte einfach vor dem Aussteigen die Flasche Champagner aus der Bar in der Limousine nehmen müssen. Reverse Biaz - ich kenn' doch den Schlingel - hätte schon soviel gepumpt, bis die Kleine ihre Bänder auch auf 'angezogene Weise' bekommen hätte. Aber so ist sie eben -Selbstaufopferung im Staatsdienst.

Jedenfalls hat sie nun die Kasette mit Beweisstücken und steigt nach rhythmischen Erfolgen wieder in die Limo. Dem Chauffeur zeigt sie diesmal den 'DataMan' mit dem 'K-RAP-DataPak', und... ja, Freunde, Autos und Flieger haben eines gemeinsam: Man kann hervorragend darin pennen...

Larry in Atlantic City

In der Airport-Halle mache ich einmal mehr meine Kamera startklar und lege eine leere Videokassette ein. Auf den Schautafeln in der Flughafenhalle ist irgendwo die Nummer des Trampschen Limo-Verleihs verzeichnet. Das Telefongeld finde ich linker Hand, im zweiten Spielautomaten, die Telefonapparate hingegen rechts im Flughafen (Nummer 553-4468).

In der Limo gebe ich Chauffeur oder Chauffeuse das Streichholz-Briefchen mit dem Trump-Casino-Aufdruck und ab geht die Post ins Spielerparadies. Am Casino kann ich dann bei der Dame links des Portals mit einem kleinen Rätsel einen Blumentopf in Form einiger müder Tramp-Dollar 'gewinnen'.

Ja, Freunde, was jetzt geschieht, hat schon fast Larry-Geschichte gemacht: Erinnert Ihr Euch noch an 'Lost Wages'? Auch diesmal darf ich wieder spielen. Heute: Video-Poker. Die Poker-Regeln setze ich mal als bekannt voraus. Was? Nicht? Wenn Ihr Euch blamieren wollt, klopft doch einfach mal bei Eurem örtlichen Zockersyndikat an, wenn nicht, kauft Euch 'Hoyles Book of Cards'. Wie auch immer, wichtig ist nur, daß ich hier mindestens 525 Piepen mache. Was? Nee, Larry ist ja nicht doof. Also speichert er, wie sich das gehört, nach jedem Gewinn ab, jede Niete dagegen wird 'restoret'. Das gibt 'ne Menge Moos, welches ich nun im Tramp-Casino zu verprassen pflege.

Was steht doch gleich in Lanas Akte? Gewinnerin der 'Wet T-Shirt Night'. Ich eiiile... ja, und wie ich eile. Ab zur Show. Den aufgeblasenen Gorilla hab' ich mit 25 Dollar abgespeist, bin ja gar nicht so. Auf dem letzten Platz links in der ersten Reihe nehme ich dann gespannt Platz... Die Tatsache, daß sich hier eher Jennifer Jingle darbietet, stört mich mitnichten, steht doch in der Akte das eine oder andere über Roller-Skating auf dem 'Boardwalk', der Pier von Atlantic City...

Ich gehe also zu Ivana Tramp, welche einen Roller-Blades-Verleih auf dem Boardwalk betreibt. Ich leihe mir ein paar von den Dingern und surfe so mit meiner hinreißenden Eleganz über den Boardwalk. Fragt bitte nicht, warum mir ausgerechnet jetzt Lana begegnet. Während ich so das Mädels verfolge, stoße ich prompt mit der Schönen zusammen. Zu dumm. Nach einer ausgedehnten, kommunikativen Phase bekomme ich kurzentschlossen eine Einladung zum Schlamm-Ringen im Trump-Casino.

Ich gebe also die Roller-Blades zurück und bringe meinen Trump-Dollar-Stand mit ein paar Runden Video-Poker wieder über 500 Dollar. Es ist soweit: Beim Gorilla löhne ich 500 Piepen (Participate), schaltet die Videokamera ein und setze mich, mit Verlaub, an meinen Stammpplatz. Nun folgt eine Szene, in welcher ich mit der Hand auf umherwirbelnde Körperteile klicken muß. Schwitz! Ich brauch' Euch wohl kaum zu erklären, was letztendlich dazu führt, daß Lana und ich, ich und Lana - nun, wir uns vor den Ring stürzen, die Sachen vom Leib reißen und ... Vielmehr müßte ich Euch erklären, warum mein bester Freund diesmal und ausgerechnet hier, vor 900 Augen, versagen muß.

Schlappe! Unverrichteter Dinge gehe ich meine Wege, schalte die Kamera aus und bestelle beim Pagen vor dem Casino eine Limo. Wieder am Airport, ziehe ich mir an der ATM ein Ticket nach Miami. Leise und weit entfernt höre ich das monotone Brummen der Flugzeugturbinen, ich träume von 'Undercover-Agent 88'.

'88' bei K-RAP

Patti erreicht also per Limo das K-RAP-Gebäude. Linker Hand in der Lobby befindet sich das Büro von Mr. Krapper. Der 'DataMan' weiß den Zugangscode zum Büro, und was 'DataMan' weiß... Nun, im Büro gibt es zwei Möglichkeiten, den Schreibtisch zu öffnen: mit dem Schlüssel in der Topfpflanze oder mit dem Brieföffner. Von der Akte in der Schublade macht Patti eine Kopie - fürs FBI. Sie notiert die Nummer, die auf dem blauen Aufkleber auf der Akte steht (36424!). Ordentlich legt sie die Akte samt Schlüssel oder Brieföffner an den herkömmlichen Ort und verläßt den Raum durch die linke Tür. So schnell ist man in Krappers Badezimmer. Patti und ich haben einen festen Grundsatz: Versuche stets, aus der Not eine Tugend zu machen. Da sich Mrs. 'Agent 88' beim Kopieren reichlich mit Toner bestäubt hat, benutzt sie die Dusche links im Raum. Doch was machen, wenn die vermeintliche Dusche ein Lift ist?

Nackte Frauen in Glasaufzügen sind stets eine gern gesehene, nicht zuletzt, weil seltene Abwechslung im tristen Büroalltag. Diese Erfahrung macht dann auch Patti, nachdem sie im Erdgeschoß angekommen ist. Sie nimmt ihre Kleidungsstücke vom Ständer und fragt kurz ihren 'DataMan' ab. In Studio A übt derzeit die Gruppe '2 Live 2 Screw' für ihre kommende Plattenaufnahme. Die Gelegenheit schlechthin, eine Produktion der unerlaubten Drogen-Jingles direkt auf Band mitzuschneiden.

Was stand auf dem Display? Kontrollraum B? Patti begibt sich zum Studio B, gibt den Code zur Türentriegelung ein (36424) und passiert. Jetzt wird's erst richtig kompliziert: Um die Konversation der Gruppe aufzunehmen, braucht 'Agent 88' zunächst ein Tonband. Dieses liegt im oberen Drittel des mittleren Regals. Das Tape kann sie mit dem Tapedeck im Bild links unten benutzen. Wenn Patti nun mit dem Hand-Icon sechsmal auf den Audiomixer rechts neben dem Tonbandgerät klickt, wählt sie Studio A als Tonquelle an. Aufnahmestart geschieht durch Klicken per Hand auf das Tapedeck - fertig!

Patti schneidet die Konversation mit. Doch P.C. Hammer, Rapstar und Mittelsmann von Julius Bigg, blockiert den Ausgang des Kontrollraumes mit einem Mikrofonständer. Clever, wie Patti ist, nimmt sie das Tonband, stellt am Mixer durch Handklick maximale Phonstärke ein und singt gellend in das Mikro. Die Scheiben zerspringen, Patti sammelt ihre Siebensachen ein und macht sich mit ihrer Limo auf die Socken - zum FBI. Während sich Patti ihren Schönheitsschlaf redlich verdient hat, treibe ich mich in der Flughafenhalle von Miami herum...

Miami

Ich mache meine Kamera klar und lege die letzte leere Videokassette ein. Und wieder richte ich mich nach den Schautafeln in der Halle und ordere den Limo-Verleih. Außerdem finde ich dort die Nummer eines 'Just Green Card'-Service, der illegal mit Aufenthaltsgenehmigung



gen zu handeln scheint. Das Telefongeld finde ich diesmal im Zigarettensautomaten im linken Flügel des Flughafengebäudes. Die Fernsprecher befinden sich rechts im Flughafen (Nummer: 554-8544 für die Limo, 554-1272 für 'Green Cards'). Die sogenannte 'grüne Karte' finde ich in einem Umschlag im Mülleimer vor dem Flughafen. Der Chauffeur bekommt zur Orientierung die Visitenkarte aus der dritten Akte.

Ich stehe vor der Arztpraxis 'Doc Pulliams'. Über die Treppe haste ich ins Wartezimmer. 'Krankheit' simuliere ich, indem ich mir den Tischläufer vom rechten Ecktisch um den Kopf binde. So bekomme ich wenigstens problemlos bei der Sprechstundenhilfe einen Termin und werde ohne Umschweife zu Chi Chi Lambada vorgelesen.

Ich schaue mir Chi Chi an, schalte die Kamera ein und gebe ihr die 'grüne Karte'. Der Rest soll sich nun von allein ergeben: Aus dem Zahnarzt-Termin wird leider nix, dafür läßt sich Chi Chi Zeit für eine Turnstunde - besonderer Art. Alle Achtung! Nach getaner Prozedur schalte ich die Kamera das letzte Mal aus und organisiere noch einmal die Limo, diesmal über den 'heißen Draht' aus dem Wartezimmer. In dieselbe eingestiegen, rolle ich gen Airport...

Das Finale

Ich ziehe mir ein Ticket nach Los Angeles aus dem ATM, betrete die VIP-Lounge, boardete das Flugzeug... alles wie gehabt! Alles? Nein, denn plötzlich kommt Abwechslung in den sonst so eintönigen Flug: Ihr werdet's nicht glauben, doch diesmal sind die Piloten unpäßlich geworden. Als die Stewardess nach Freiwilligen fahndet, stelle ich mich kurzerhand als 'Retter in letzter Minute' zur Verfügung, nicht wissend, daß die folgende Sequenz sehr einfach zu bestehen ist: Ich drücke mit dem Hand-Icon auf alle Knöpfe und Schalter, die ich im Cockpit finde, frei nach dem Motto, irgendwann bestimmt den richtigen zu erwischen.

Damit rette ich nach einigen Anläufen den Jumbo samt den an Bord befindlichen 120 Männern und Frauen, außerdem die Mutter des Vizepräsidenten der Vereinigten Staaten. Dies soll dann zur Folge haben, daß George Bush höchstpersönlich bei mir anklingelt, um sich bei dem 'Mann der Stunde' zu bedanken.

Also werde ich für den nächsten Dienstag zum Empfang im 'Weißen Haus' ein-

geladen, wegen Feierstunde unter Anwesenheit des Vize-Präsidenten und so. Was ich bis dato nicht weiß: Am gleichen Abend soll auch Passionate Patti ein Konzert im Weißen Haus geben...

Dienstag, 'großer Bahnhof' im Weißen Haus. Patti - oder ist Euch Nummer 88 lieber - unterhält sich angeregt mit Inspektor Desmond. Ja, ja auch der hat sich unter die Gäste geschmuggelt. Der Gastgeber kündigt mich quasi als Held des Tages an, und prompt fällt mir 'Agent 88' um den Hals. Desmond, der Kriminale, setzt sich mit Patti an den 'First Table', natürlich rutsche ich - auf 'nem Klappstuhl - nach. Patti zur Linken sitzt Julius Bigg - Erzgauer, Drogendealer, Musikschänder, Lohnpreller, Pornograph, kurz gesagt: der Kopf des Gangstersyndikats, welches Amerikas Unterhaltungsbranche in seinen Griff bringen will.

Es soll nur ein kurzer Dialog werden, bis 'Agent 88' die wahren Mächen- und 'Leidenschaften' von Julius Bigg aufklärt: Dieser Julius hat die 'Larry-IV-Disketten' verschwinden lassen, ja, ja, gerade die, von denen ich anfangs erzählt hab'. Der wollte Patti um ihren Lohn für die Musik-Komposition prellen. Und mein Manager war gezwungen, mir diesen Riesen-Bären aufzubinden, von wegen Streit und Knatsch - das Hin und Her mit oder gegen den Publisher.

Wie dem auch sei. Als der ertappte Mr. Bigg sich mittels einer Pistole seinen Vorteil erzwingen will, setzt Patti ihn mit ihrem 38er BH außer Gefecht. Bigg wird abgeführt, Desmond versetzt daraufhin meine Patti, und mir, 'tschuldigung: uns steht ein Wochenende auf Camp David ins Haus, mit der Familie des Vizepräsidenten der Vereinigten Staaten...

Leider ist aus meinen Videotapes nichts geworden. Silas Scruemall erwählte kurzerhand seine derzeitige Freundin zur 'Sexiest Woman of American'. Bigg wurde freigesprochen, so daß die Qualität der amerikanischen Unterhaltungsbranche nun auf dem gleichen, gewohnten Level bleibt wie bisher. Und wieder steht die Frage ganz einsam im Raum: Was wird jetzt bloß aus 'Larry 4' ...

Jens Kiel/ah

Action in

Wenn man zu nachtschlafender Zeit von einem Alien aus dem Bett geholt wird und dabei noch mit dem linken Fuß aufsteht, dann ist der Tag schon so gut wie verloren. Was man als (anfangs) loyaler Staatsbediensteter einer Invasionsregierung im Zuge seiner Aufträge so alles durchmachen muß, ist wirklich haarsträubend ...

Der erste Tag

Nach dem Morgenappell schauen wir uns erst einmal an, was der Verdächtige getrieben hat, und folgen dann seinem Weg. Im Bellevue Hospital werfen wir einen Blick auf die Leiche und geben ihren Namen ins MAD ein. Ein Kollege von uns - das kann ja heiter werden. Auch in der Trinity Church läßt sich außer etwas Feuerzauber wenig tun, besuchen wir also die Bar in Brooklyn.

Dort werden wir unfreundlich vom Videospiel geholt und müssen erst eine 'Aufnahmeprüfung' ablegen, die wir nach etwas Übung bestehen. Der Barkeeper quittiert unser Bestehen mit einer merkwürdigen Bewegung. Von da an können wir unserem Spieltrieb freien Lauf lassen. Es empfiehlt sich, das Labyrinth im Gedächtnis zu behalten, ebenso sollte es einmal auf dem kürzesten Wege durchlaufen werden, die Reihenfolge, in der die Figuren dabei abgeschossen werden, gewinnt später noch an Bedeutung.

Was soll's, wir sind zum MANHUNTER ernannt worden, also tun wir unseren Job wie gewohnt. Mit der Routine ist es jedoch bald aus, denn wir werden in den Kampf der Untergrundbewegung gegen die Invasoren hineingezogen. Die Ereignisse entwickeln sich aber zwangsläufig, eine Wahl der Seite, auf der wir stehen, ist nicht möglich, und der Menschenjäger entwickelt sich ganz automatisch vom Bösewicht zum strahlenden Helden. (Oder umgekehrt, je nach Standpunkt.) Daher gibt es auch nur einen Weg, um bei MANHUNTER zum Erfolg zu kommen, von einigen Seitenwegen abgesehen. Diese Lösung sei im folgenden beschrieben.

Als nächstes suchen wir den Restroom im Prospect Park auf. Was tun? Eine Denkpause auf einem bestimmten Sitz bringt nicht viel, aber spülen wir doch mal. Die dabei ausgeführte Bewegung kennen wir doch! Also spülen wir noch zweimal - und ab geht die 'Rohrpost'. Wo sind wir jetzt bloß gelandet ... Schnell wird jedoch klar, daß der Aufbau der Kloake dem Labyrinth im Videospiel der Bar entspricht. Die Orientierung ist zwar schwer, aber möglich. An den Stellen, an denen im Spiel Bälle abgeschossen werden, schwimmen Key Cards im Wasser, die wir tunlichst aufsammeln. Insgesamt müssen es zwölf Stück sein, vorher brauchen wir erst gar nicht zurück ans Tageslicht. (Es empfiehlt sich, eine Karte des Videospiels zu zeichnen und die Positionen der Felder zu nummerieren - dadurch kann man gezielt zwischenspeichern, falls man sich mal verlaufen sollte...)

Am Ende des Weges finden wir auf dem Steg ein Medaillon, das wir aufnehmen. Die Weiterreise geht im Travel-Modus vonstatten, das nächste Ziel (Coney Island) liegt in der Nähe. Zwar schon vorher erreichbar, aber erst jetzt ist unsre Ausrüstung komplett. Auf Coney Island wählen wir die mittlere Schießbude und wärmen uns etwas auf, als Trostpreis winken ausgestopfte Orbs. Den Haupttreffer landen

New York

wir jedoch, indem wir die Figuren genau wie im Videospiel treffen. Schaut uns der Besitzer daraufhin 'schräg' an, präsentieren wir ihm das Medaillon (TAB drücken und Medaillon wählen), daraufhin erhalten wir statt des Orbs eine Data Card, die wir in unser MAD stecken und den Inhalt lesen. Zwei Begriffe bleiben uns dabei im Gedächtnis: der Name 'Phil', offensichtlich ein Verräter, und der Hinweis auf eine ominöse 'Lady', die zerstört werden soll.

Kaum haben wir diese Information verdaut, fragen uns die Herren und Meister nach dem Verdächtigen. Da wir nichts Genaues wissen, machen wir eine Leereingabe. Daraufhin erfolgt der Transfer nach Hause, und der zweite Tag kann beginnen.

Der zweite Tag

Neuer Tag - neues Glück. Preisfrage heute: Wo ist der Robot, und wer hat ihn geklaut? Der Tracker stellt uns gleich drei Personen zur Wahl, die wir am besten nacheinander tracken. Daraufhin besichtigen wir die neuen Schauplätze, ohne jedoch etwas zu unternehmen. Nur beim Vend-O-Deli fällt uns auf einem der Pinboards eine Nachricht auf, die von einer 'Lady' handelt und mit 'Harvey' unterzeichnet ist.

Daraufhin begeben wir uns zum Central Park. Wir schauen uns den Weg der Verdächtigen genau an und folgen ihm. Anfangs ist dies zwar etwas schwierig, man kommt jedoch schnell dahinter: Auf dem Tracker wird immer wieder eine Pause

eingelegt, sie entspricht größeren Abschnitten. Diesen können wir an Hand von gewissen Landmarken (z.B. nach links zwischen einem roten und einem grünen Baum durch) folgen. An zwei Stellen wuseln die Personen etwas konfus durch die Gegend. An der ersten Stelle müssen wir die entsprechende Stelle im Gebüsch finden, dort liegt ein Brecheisen (Crowbar) herum. Haben wir dieses, geht es ein Bild zurück und dann den Tracker-Weg weiter. Am Ende des Weges findet sich eine Leiche, von der wir trotz ihres desolaten Zustands noch einiges erfahren können.

Bei näherem Hinsehen stoßen wir auf die Namen 'Anna' und 'H. Osborne'. Die Kombinationen 'Anna Osborne' und 'Harvey Osborne' lassen unser MAD Erfolg melden. Die Zeichen auf dem Stein scheinen ein Name zu sein, mit dem 'P' auf der Stirn der Leiche kommt der Name 'Phil' ins Gedächtnis, und unsere Kombinationsgabe bringt mit 'Phil Cook' einen weiteren Namen ins Spiel. Und was jetzt? Wir haben ja noch so viele Orte zu besuchen...

Als nächstes steht der Wretched Excess Night Club auf dem Programm. Da uns der Rausschmeißer nicht reinläßt (eigentlich ein Widerspruch, denn um uns rauszuschmeißen, müßte er uns doch erst reinlassen, oder?), wählen wir den Hintereingang. Dort stehen uns jedoch vier Schläger im Weg, die wir nacheinander umnieten müssen. Die ersten dreie gehen ja noch, aber der vierte ist kernig! (Ein Hinweis: auch wenn der PC keinen Lautstärkeregler besitzt - an dieser Stelle mit Ton spielen! Es erleichtert die Sache erheblich.) Sind wir auf diesem Umweg in der Bar, sollte auf alle Fälle das Spiel gespeichert werden. Jetzt stehen einige Personen zur

Ansicht. Suchen wir uns die richtige aus (ein Tip: ihre Kutte hebt sich farblich ab), so erhalten wir zwar eines auf die Nase, aber auch eine dreizehnte Key Card, und der Rausschmeißer darf in die richtige Richtung tätig werden.

Der Blick auf den Spender der Key Card ließ Anna Osborne erkennen. Fragen wir dort doch mal nach, ob sie uns etwas Näheres erzählen kann, und begeben uns in die 152 West 82nd Street. Dort zeigt uns ein Blick hinter die zweite Tür, daß der böse Phil wieder schneller war. Dennoch können wir den Schlüssel, der in der Einkaufstasche ist, gut gebrauchen, und zwar im Museum, unserem nächsten Ziel ...

Reisen wir also zum Museum, öffnen die äußere Tür mit dem Schlüssel und folgen dem Weg des Verdächtigen. Die übrigen Türen öffnen wir mit den Key Cards, an der letzten Tür setzen wir das Brecheisen ein. Den daraufhin erscheinenden Wachhund besänftigen wir mit dem Medaillon und gehen weiter. Der Dieb des Robots wurde inzwischen Opfer der Klausicherung und ist nicht mehr sehr gesprächig. Dafür finden sich jedoch einige neue Hinweise: Die Zeichnung an der Wand zeigt die Lage eines Gegenstandes in einem Raum, beim Toten selbst finden wir eine merkwürdige Tätowierung und einen Gegenstand namens Data Module B, den wir uns greifen. Bevor wir der Sache jedoch auf den Grund gehen können, rufen uns die Orbs zur Meldung. Hier können wir tun, was wir wollen: entweder die drei (ohnehin schon toten) Personen anzeigen oder etwas anderes, am Verlauf ändert sich nichts ...

Der dritte Tag

Es folgt der übliche Morgenritus, diesmal geht es um einen ermordeten Orb. Bevor wir jedoch diesem Auftrag nachgehen, begeben wir uns erst in die Trinity Church. Weniger wegen des geistlichen

Beistands, als zur Überprüfung einer Hypothese: Das 5x3-Muster der Tätowierung erinnert stark an die Kerzen in der Kirche. Zünden wir diese entsprechend an, öffnet sich tatsächlich ein Geheimfach mit dem Data Module A. (Ob es wohl noch mehr von diesen Modulen gibt?). Instinktiv merken wir uns auch die Symbole, die außen und innen am Geheimfach zu finden sind, zu Recht, wie sich später zeigt.

Dem Orb auf dem Friedhof ist nicht mehr zu helfen, den Namen 'Jones' auf dem Grabstein merken wir uns jedoch, es sieht alles wie ein Racheakt aus. Im Theater, der nächsten Station des Verdächtigen, finden wir hinter einem Bild einen Tresor, den wir mangels Code jedoch nicht öffnen können. Begeben wir uns also zum Pawn Shop, der letzten Station, die der Verdächtige mit der ominösen, untrackbaren Person aufgesucht hat. Dort erhalten wir einige Badges zur Auswahl, die wir mit den Symbolen aus der Kirche im Hinterkopf auswählen sollten. (Letzteren können wir bei falscher Wahl leicht verlieren ...)

Nun stehen wir vor einigen Türen, die sich nur nach Lösung von ein paar Bilderrätseln öffnen lassen. Die ersten beiden sind noch einfach (41 für die Schatten, die als Zahlen erkennbar sind, und 1031 für das Datum von Halloween), das dritte ist nur mit etwas vertrackter Mathematik zu lösen (264), die Lösung des letzten lautet (425). Am Ende des Ganges finden wir die obligatorische Leiche mit obligatorischem Markenzeichen und dem Namen 'Harry' auf der Kutte. Eine Ecke weiter lauert schon der böse Phil mit seinem Messer. Haben wir ihn in die Flucht geschlagen, hinterläßt er einen Zettel mit einer wichtigen Zahl.

Wieder an der Oberfläche, testen wir unsere Vermutung bezüglich eines 'Harry Jones' - mit Erfolg. Beim Besuch seiner Wohnung in der Pearl Street kommt uns die Zeichnung im Museum in Erinnerung, und wir schauen uns das Radio genauer an. Mangels Schraubenzieher öffnen wir es mit der Brechstange und nehmen das Data Module C in Empfang. Weiter geht es zum Theater, dort öffnen wir mit den Zahlen des Zettels den Tresor - und finden einen

neuen Code. Jetzt öffnen sich neue Perspektiven im Empire State Building, der Residenz von Phil Cook. Letzterer Code ist das Paßwort für den dortigen Computer, den wir beherzt in Betrieb setzen.

Durch ihn erfahren wir wertvolle Informationen über die Organisation der Orbs und können weitere Weichen stellen: Sektor Alpha, wohl für die Versorgung der Orbs zuständig, ist im Krankenhaus angesiedelt. Den dortigen Robot sollte man von 'Special Security' auf 'Hall Patrol' umstellen. Sektor Beta beherbergt die Flotte der Orbs. Wie sich später zeigt, ist diese in der Grand Central Station untergebracht. Sektor Gamma ist in der Statue of Liberty (Ist das vielleicht die 'Lady'?) untergebracht, wie sich zeigt, wenn die dortigen Robots auf Air Defence programmiert werden. (Allerdings sollte man den Schritt rückgängig machen!) Sektor Delta schließlich beherbergt das orbsche Rechenzentrum im Empire State Building. Beim Logout werden wir jedoch wieder von den Orbs zu Berichterstattung und Nachtruhe aufgerufen. (Es geht doch nichts über eine geregelte Arbeitszeit!)

Der vierte Tag

Große Empörung: Jemand hat sich am Zentralcomputer zu schaffen gemacht. Im Prinzip können wir das Tracking abbrechen, denn wir werden doch nur auf unsere eigene Spur geführt. Kümmern wir uns statt dessen um die Flotte der Orbs. Wir finden sie in der Grand Central Station, zu der wir uns mittels Brecheisen Zugang verschaffen. Ein Blick in das Raumschiff zeigt jedoch, daß noch ein Data Module fehlt.

Wenn wir den Robot aus Sektor Alpha richtig programmiert haben, können wir das Krankenhaus betreten. Zwar werden wir vom Wächter gefangen, ein Fenster,

mit der Brechstange zu öffnen, bringt jedoch interessante Einblicke. Zumindest wissen wir nun, was ein Transfer nach Chicago, der uns angekündigt und am Kollegen Reno Davis bereits verwirklicht wurde, bedeutet. (Offensichtlich, war doch Chicago in den 30ern Hauptversorger in Sachen Konserven für Amerika.)

Warten wir am besten, bis das Personal den Raum verläßt, und nehmen uns die Geräte genauer unter die Lupe. Das ersehnte Module D ist greifbar, läuft das Fließband erst einmal in die richtige Richtung, kommen wir nach einer Partie 'Jumpman' wieder aus dem Hospital. In der Grand Central Station wird das Raumschiff komplettiert und gestartet. Experimentieren wir nach dem Einsetzen der Module etwas mit den Schaltern und Tastern, so kommen wir schnell zum Erfolg. (Schalter links, Taste Mitte, Taste links, Taste rechts.)

Steuern wir nun zur Schleuse und durch das Labyrinth zum Startplatz. Nun noch den rechten Schalter betätigen und ein Blick auf die Anzeige. Wir sind fertig zum letzten Gefecht. Allerdings begibt sich auch unser Widersacher Phil in die Lüfte, Vorsicht ist also geboten! Das erste Ziel unseres Bombardements ist die Freiheitsstatue (also doch die 'Lady', erfolgreiche Abwürfe werden mit dem Bild der zerstörten Örtlichkeit quittiert!), danach kommen Bellevue Hospital, Grand Central Station und Empire State Building an die Reihe. (Sofern uns Phil nicht erlegt oder die Luftabwehr aktiviert ist ...)

Naja, und das war es auch schon - zumindest für diese Folge, denn die Story um Phil und die Orbs wird in San Francisco ihren Fortgang finden ...

Michael Anton

Menschenjagd im Blumenparadies

Das hat man nun davon, wenn man nicht gründlich genug arbeitet. Der miese Typ aus Manhunter - New York ist ja leider entkommen und geht nun im ehemals so glücklichen Flower-Power-Zentrum zusammen mit seinen nicht minder fiesen Kugelfreunden seinen düsteren Machenschaften nach. Fröhliche Orb-Hatz ist also angesagt.

Manhunter 2 - die Jagd auf Phil geht weiter ...

... diesmal in San Francisco, wo ich als erste Aktion eine perfekte Bruchlandung hinlege. Dabei renne ich leider einen Typen über den Haufen, von dem anschließend nur noch seine Ausweiskarte und sein MAD intakt sind. Von letzterem mache ich sofort Gebrauch und stelle fest, daß die haarigen Beine einem Manhunterkollegen gehören, dessen Auftrag ich zur Tarnung weiterführe.

Zu diesem Zweck reise ich in "meine" Wohnung, in der sich aber lediglich ein Juwelenpoliertuch findet. Noch ein schneller Blick aus dem Fenster, dann besuche ich die Orte, die mir der Tracker gezeigt hat.

In der Bank liegt neben einem toten Mann eine Karte mit ominöser Aufschrift und Drachentmotiv (dem gleichen wie auf der Handfläche des Toten), mit der ich erst einmal nichts anfangen kann. Auch die Zeitung auf dem Fußboden ist vorerst keine Hilfe, da sie leider so zerrissen ist, daß ich dem Artikel nur den Vornamen eines Wissenschaftlers entnehmen kann. Dafür aber werde ich an der Glastür fündig. Auf ihr steht in Spiegelschrift der Name des Büroinhabers: "TADTIMOV". Das MAD beschert mir dazu eine Adresse ganz in der Nähe der Bank. Das wäre alles, nun schaue ich mich draußen etwas gründlicher um, und siehe da: links neben der Bank liegt noch eine Leiche rum. Der Mann - ebenfalls mit dem seltsamen Zeichen auf der Hand - ist anscheinend auf dem Weg zur Wäscherei von einem Tier angefallen worden, da in seiner durchbissenen Kehle noch ein Zahn steckt.

Leichen, Blut und Ratten

Weiter geht's ins Lagerhaus. Nachdem ich mich an den Robotern vorbei bis ins Büro durchgekämpft habe, finde ich dort einen Holzhammer und auf dem Schreibtisch eine mit Blut geschriebene Nachricht. Sie ist an einen gewissen Zac gerichtet und handelt von einem Verräter namens Mic. Was das wohl soll?

Ich setze meine Besichtigungstour fort. Hoch im Norden, am Hyde Street Pier, ist die Ratte im Kanaleinstieg nicht besonders erbaut davon, bei ihrem Mittagsschlaf gestört zu werden. Deshalb klettere ich lieber den angemackten Pfosten hoch, um mir nicht die Radieschen, sondern die Medizinkisten mal von unten anzusehen. Leider bringt mich das jetzt aber noch nicht weiter, deshalb verfolge ich nun die zweite Spur und begeben mich zum Fährgebäude. Doch, oh Frust: außer einem wenig aufschlußreichen Plakat ist nichts zu sehen.

Im Embarcadero Brunnen aber gibt's wieder Action: zuerst in großem Bogen in die Öffnung schleudern und dann jede Menge Ratten und Fledermäuse nieder-machen. Im Hinterzimmer liegt auf dem Boden ein Führerschein mit dem Namen Stone und auf dem Bett ein angenagtes Individuum, dem die verschüttete Flasche mit Gegengift offensichtlich auch nicht mehr helfen konnte. Die nun leere Flasche nehme ich mit.

Auf die Eingabe "MIC STONE" reagiert das MAD positiv, mit den Informationen läßt sich jedoch nicht viel anfangen. Genausowenig ergiebig ist ein Besuch in Tad Timovs Wohnung, wo ich lediglich zu Hundefutter verarbeitet werde.

Dafür aber finden die Orbs, daß ich genug Zeit für meinen Auftrag hatte, wollen die Resultate sehen und schicken mich anschließend nach Hause zum Schlafen.

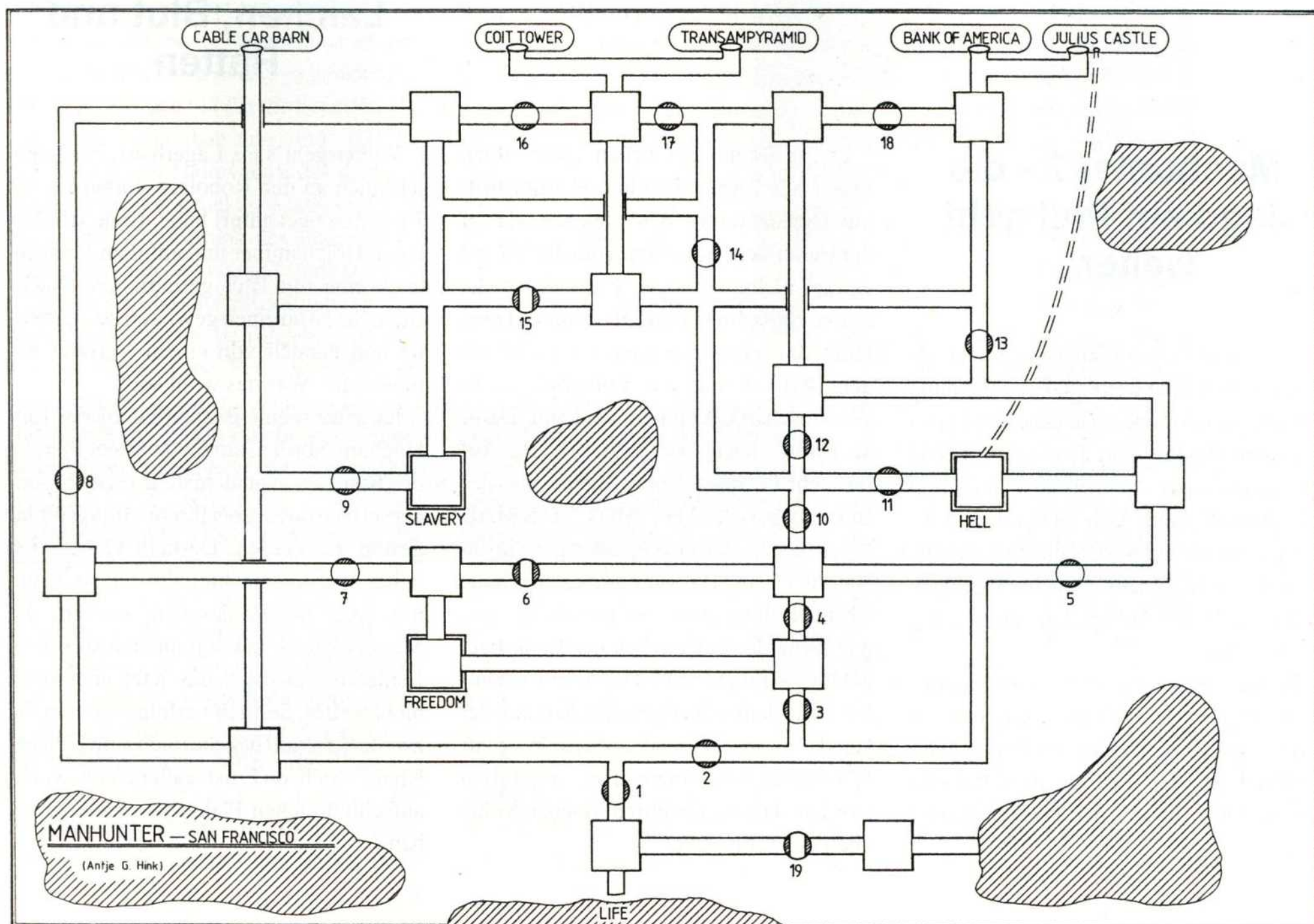
Der zweite Tag ...

... verspricht hektisch zu werden. Mein Tracker zeigt sechs verschiedene Leute an, die alle irgendwie miteinander zu tun zu haben scheinen. Also fange ich mal am Pier 5 an. Hier liegt auf einem verkohlten Boot ein übel zugerichteter Riesenhund rum, dem nicht nur ein Finger fehlt, sondern auch ein Zahn, wie sich beim Abnehmen des Maulkorbes herausstellt.

Beim Thema Maulkorb habe ich die große Erleuchtung: das wäre doch was für meinen Freund in Timovs Wohnung! Ich gehe hin, benutze das Gerät, sobald ich die Wohnung betreten habe, und der Hund zieht sich beleidigt wieder in den Kamin zurück. In der Wohnung finde ich eine Kamera, in der leider nur noch ein einziger Blitz ist, und ein Wandbild, das mir schwer zu denken gibt.

Ninja-Tempel voraus

Im Tempel, den ich nun aufsuche, umzingeln mich vier Ninjas, sobald ich mir den Schild in der Mitte des Raumes nehme. Fit wie ich bin, wehre ich ihren Wurf-messerangriff locker ab, bis sie gefrustet aufgeben und der Buddha mir den Weg in die Tiefen bzw. Höhen des Tempels freigibt. Das Treppenhaus erinnert mich an die Drachenkarte aus der Bank, und so sehe ich mir die dritte Figur rechts, die erste links und die vierte rechts an. Den sich daraus ergebenden Spruch packe ich mir zur späteren Erinnerung in den Hinterkopf und freue mich, daß auch die zweite Figur links nicht nur der Dekoration dient.



Nachdem ich nämlich das Juwel mit meinem Tuch kräftig poliert habe, klappt der Kopf vor Schreck Augen und Mund auf und spuckt ein paar merkwürdige Dinge aus: ein F, ein Ruder (was auf gut Englisch "oar" heißt), ein P und ein Lineal, auf dem sich in San Francisco nicht Zentimeter sondern "inch" ablesen lassen. Das Ganze könnte ein Rebusfreund zu "FOar PInch = Vier Prisen" zusammensetzen ...

Am oberen Ende der Treppe begeistere ich mich so für einen Papierdrachen, daß ich nicht auf meine Umgebung achte. Die Ninjas haben inzwischen Verstärkung geholt, schneiden mir den Rückweg ab und jagen mich nun über eine schmale Brücke, die auch noch mit glühenden Kohlen gepflastert ist, zu ihrem Meister. Nachdem ich es geschafft habe, den Säuresee zu überqueren, ohne mir die Fußsohlen allzusehr angesengt zu haben, schaue ich fasziniert zu, wie meinem Vordermann das Drachenzeichen in die Hand gebrannt wird und er zur Belohnung für seine Tapferkeit eine Schriftrolle erhält. So ein Papier will ich auch haben. Da ich aber genau weiß, daß ich in puncto Feuer kein großer Held bin, klaue ich mir statt dessen so ein Ding, als ich an der Reihe bin, und hechte mit einem kühnen Kopfsprung durchs Fenster. Sobald ich unten heil angekommen bin und die Rolle eingesteckt habe, mache ich mich nach rechts aus dem Staub, da mit den wütenden Ninjas weder Kirschen noch sonst was gut essen ist.

In dem Haus, das ich nun betrete, sitzt ein einsamer Mann mit einer Pfeife und fünf Tabakdosen. Nachdem ich alles, was ich über die Zeichen, Prisen und Visionen weiß, im Geiste miteinander verknüpft habe, komme ich zu dem Ergebnis, daß vier Prisen Tabak aus der zweiten Dose von links ein brauchbares Resultat zeitigen müßte. An diese Dosierung halte ich

mich dann auch und stecke mir die Pfeife anschließend zwischen die Zähne. Die im Rauch erscheinende Vision zeigt ein Mädchen, das sich in ein häßliches, quadratisches, grünes Monster verwandelt. Ihr Vater ist davon so gerührt, daß er mir dafür eine kleine Hasenstatue gibt, die ihm einmal seine Tochter geschenkt hatte.

Sklaven und Mutanten

Nun tue ich ein gutes Werk, begeben mich zur Trans America Pyramide und befreie ebenfalls einen Sklaven, indem ich den Roboter ablenke: im Kreis um ihn herum und in dem Moment weiterbewegen, in dem sich der Laser gerade auf die eigene Position gedreht hat. Das alles dauert seine Zeit. Bis ich wieder draußen bin, ist der Typ längst über alle Berge. Hätte ja wenigstens Danke sagen können, oder nicht?

Das Haus des Arztes ist meine nächste Station. Im vorderen Zimmer liegt die Leiche des Sklaven, den die von mir getrackten Leute aus der Pyramide geholt hatten. Seine Arme bzw. das, was davon noch da ist, erscheinen besonders bemerkenswert. Die Tatsache jedoch, daß auf seiner Stirn, wie auch auf der des toten Arztes, ein dickes P eingeritzt ist, zeigt, daß mein alter Feind Phil, wegen dem ich ja eigentlich nach San Francisco gekommen bin, hier seine schmutzigen Finger im Spiel hat. Ob er der Unbekannte ist, den ich nicht tracken kann?

Die Urinprobe auf dem Tisch fülle ich in die leere Flasche um (man kann ja nie wissen...), und aus dem Brief, der in der Tasche des Arztes steckt, ergibt sich endlich der volle Name des Wissenschaftlers aus der Zeitung: NOAH GORING. Deswegen Haus suche ich als nächstes auf, nachdem das MAD die Adresse ausgespuckt hat.

Ein seltsames Gegengift

Hier entfaltet sich durch die Lektüre der Akten ein ganzes Drama, von dem ich mich mit einem Blick aus dem Fenster zu erholen suche. Hübsches Schlößchen auf dem Nachbargrundstück übrigens ... War da nicht irgendwas mit einem Schloß und einem Eingang oder so? Die Streichhölzer auf dem Tisch stecke ich ein, für Nadel und Faden habe ich keine Verwendung, frage mich aber, was der Wissenschaftler damit wohl gemacht haben könnte.

Auf ZAC WEST rückt das MAD ebenfalls mit einer Adresse raus: das Wachsmuseum, in das ich hineinkomme, indem ich der Wachsfigur am Eingang nach bester Kasperlemanier meinen Holzhammer auf den Kopf haue. Drinnen ist außer Geschichtsverfälschung nicht viel zu sehen, nur hoch oben im Kamin finde ich Zacs im Moment verlassene Behausung.

Auch im Laden ist noch nichts los, die Wäscherei hat heute zu, und im Privatclub findet mein hübsches Gesicht leider auch keinen Beifall.

Bleibt nur noch die Garage der Seilbahn. Ich schwing mich auf einen vorbeikommenden Wagen und fahre damit so nah wie möglich an den Generator rechts hinten ran, wo ich den Hebel für den Durchgang zum Abstellgleis umlege. Im vordersten Wagen finde ich mal wieder eine Leiche mit dem Zeichen der geheimen Bruderschaft auf der Hand. Und auch Phil hat einmal mehr sein Zeichen hinterlassen, zum Glück aber den Brief übersehen, den der Mann im Gürtel stecken hat.

Nun melden sich die Orbs wieder, befehlen Berichterstattung und schicken mich ins Heiabett.

Am dritten Tag ...

... scheint der Auftrag recht einfach zu sein. Rauf auf das Gebäude, ein bißchen in der Leuchtreklame rumklettern, den Ring vom Hals des dort hängenden Mannes nehmen - und schon weiß ich, wie sich ein verkohltes Schnitzel fühlen muß! Also

mache ich einen Restore, grabsche mir die abgehackte Rattenpfote und begeben mich zu einem gemütlichen Spiel in den Laden am Südende der Stadt. Der Inhaber rückt sofort mit den Karten raus, als ich ihm die Pfote zeige. Nach der ersten gewonnenen Runde nehme ich den Preis nicht an, sondern fordere mein Glück noch mal heraus. Nach der zweiten Runde aber mache ich Schluß, nehme die linke von den nun angebotenen zwei Rattenmasken und diese zum Privatclub.

Bevor ich diesmal an die Tür klopfe, binde ich mir die Maske um und werde so, hübsch verkleidet, zu einem lockeren Würfelspielchen eingeladen. Der Arm, den die Oberratte dabei so ominös schwenkt, kommt mir irgendwie bekannt vor (und ich beschließe, die darauf eingeritzten Orb-Schriftzeichen zwecks späteren Wiederverwendens irgendwo zu notieren). Nun aber geht's zur Sache, und es wird heftig gewürfelt. Leider ist meine Glückssträhne zu Ende, ich verliere und müßte mich von einem meiner eigenen Gliedmaßen mittels eines zu diesem Zweck herumliegenden Beiles trennen. Statt dessen biete ich nach meiner Demaskierung den Ratten meine Flasche mit "Gegengift" an. Während der daraufhin beginnenden Prügelei schnappe ich mir das Beil und empfehle mich auf französisch.

Tote Ärzte reden nicht

Bei meinem zweiten Besuch im Wachsmuseum muß ich leider feststellen, daß auf dem Haufen Wachsleichen im mittleren Raum jetzt auch eine echte liegt: der Wissenschaftler Goring samt frisch reparierter Krawatte. Die Fäden trenne ich mit dem Zahn auf und finde eine Magnetkarte mit Orbzeichen drauf. Da der Kamin jetzt von einer ziemlich verfressenen Kreatur

als Speisezimmer benutzt wird, ziehe ich mich dezent zurück und gehe wieder auf Reisen.

Die Wäscherei ist jetzt offen. Ich begeben mich also hinein und zeige dem Mädchen meinen Abholschein. Sie führt mich ins Hinterzimmer, wo der nette kleine Typ aus der Pyramide leider nicht verhindern kann, daß man mir eins überbrät. Dafür kommt er aber später zurück, als alle anderen gegangen sind, und öffnet mir die Tür meines Gefängnisses, bevor er wieder entschwindet. Auch ich verlasse fluchtartig die ungastliche Stätte, nicht jedoch ohne den Wanderstab mitzunehmen.

Zurück auf dem Gebäude am Ghirardelli Square klettere ich wieder zu dem Mann hoch und kann mir nun den Ring mit Hilfe des Stockes unbehelligt aneignen.

Der große Absturz

Jetzt wird es Zeit, mal einen Blick in das Turmfenster zu werfen. Irgendwie schaffe ich es, drinnen über meine eigenen Füße zu stolpern und die Treppen hinunter zu fallen. Was für ein Glück, daß ich die Flasche nicht mehr bei mir habe, denn die hätte den Sturz bestimmt nicht überlebt!

Das Schloß an der Gittertür kann ich mit Hilfe des Ringes aufschließen, und dem Weiterkommen steht nichts mehr im Wege. Als ich nun so stillvergnügt den engen Gang hinunterkrabbele, gibt plötzlich der Boden unter mir nach, und ich donnere dem neuen Rattenkönig Phil direkt auf den Kopf. Der ist ein paar Augenblicke so benebelt, daß ich mir den runtergefallenen Orb-am-Stab unter den Nagel reißen kann, bevor mich Phil den Ratten zum Fraß vorwirft. Als echter Profi möchte ich diese dramatische Situation natürlich der Nachwelt erhalten und schieße ein Foto. Die Ratten sind von dem Blitz so geblendet, daß ich mich ohne Probleme aus dem Staub mache und den Rattenpenner am Kanaleinstieg einfach über den Haufen rennen kann.

Draußen klettere ich wieder unter die Pier und bearbeite den Kistenboden mit der Axt. Ich ziehe mich in die Kiste hinein, keinen Augenblick zu früh, denn sofort geht die Verladearbeit für die Versuchstation auf Alcatraz los. Nach einer endlos langen Überfahrt komme ich endlich in einem Lagerraum zur Ruhe. Wieder muß die Axt herhalten, um mich aus der Kiste zu befreien. Da ich jedoch noch unter den Nachwirkungen der ungewohnten Seereise leide, gehorchen mir meine Beine nicht so richtig. Ich mache eine erstklassige Bauchlandung, und das Beil landet außer Reichweite in der Wand.

Ein Käfig voller Mutanten

Der nächste Raum versetzt mir einen Schock: lauter Mutanten, die in Einzelzellen gehalten werden. Eine der Kreaturen, in der zweiten Reihe im zweiten Käfig von links, sieht aus wie die Tochter des Pfeifenrauchers. Ihr schenke ich die kleine Statue, worauf sie mir ein Lächeln schenkt. Doch zurück zum Ernst des Lebens. Eingedenk des Briefes, den der Arzt bei sich hatte, schiebe ich die Orbkarte in den Kartenleser und halte den Orb-am-Stab vor die Kamera, sobald diese aktiviert wird.

Nun bricht das Chaos aus. Die Käfige öffnen sich, die freundlichen Mutanten stürmen heraus, das Mädchel klemmt sich mich unter den Arm und bringt mich unverseht nach draußen, wo sie mich in einem Heißluftballon absetzt. Nach einem letzten Winken setze auch ich mich ab, indem ich den Gashahn aufdrehe und die Streichhölzer benutze, um damit das Gas zu entzünden. So schwebe ich nun über den Wolken dahin und schaue mich nach einem geeigneten Landeplatz um. Die Silhouette von Julius Castle fällt mir ins Auge und die Botschaft wieder ein, daß das Schloß der Eingang zur Hölle sei. Da will zwar eigentlich niemand hin, aber vielleicht hat das ja mit dem anderen Brief zu tun: "Bring uns zur Hölle, und wir zeigen Dir die Freiheit."

Ab in die Hölle

Durch meine neuerliche Bruchlandung (ich sollte vielleicht wirklich mal meinen Flugschein machen) lande ich in der unterirdischen Kommando-zentrale der Orbs, sinnigerweise 'HELL' genannt. Von hier aus werden die Roboter- und Sklaveneinheiten dirigiert wie auch die Sicherheitsschleusen bedient.

Als erstes bringe ich mal sämtliche Roboter in den untersten Raum, der kurz über dem Magmafeld 'LIFE' liegt. Dann verfrachte ich alle Sklaveneinheiten in die 'SLAVERY'.

Jetzt schließe ich noch die Schleusen 2, 7, 8, 9 und 15, bevor ich Schleuse 19 unten rechts öffne, die den Lavastrom freisetzt und damit sämtliche Roboter unter der Erde zerstört. Bevor ich nun das totale Chaos entfessele, indem ich Schleuse 15 öffne, müssen folgende Schleusen geschlossen sein: 2, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17 und 18.

Alle Oberflächenroboter sind jetzt zerstört, das Orb-Bergwerk ist unbrauchbar gemacht und der Prozeß der Rückverwandlung unaufhaltsam in Gang gesetzt. Doch wie kommen die Sklaven und ich selbst hier raus? Alle Zugänge nach oben sind mit Lava gefüllt! Ich transferiere die Sklaven aus der 'SLAVERY' zu mir in die 'HELL' und werde von ihnen im Triumph nach 'FREEDOM' getragen. Hier setzen sie mich in einem automatischen Orbbohrer ab, der mich wohl in die Freiheit bringen soll, falls ich ihn starten kann. In diesem Moment erinnere ich mich glücklicherweise an den abgerissenen Sklavenarm, mit dem die Ober- ratte im Spielclub herumgefuchelt hatte, und gebe die darauf notierten Zeichen ein. Der einzelne Knopf am Instrumentenbrett dient als Enter-Taste, und die Fahrt beginnt.

Phil schwört Rache

Nach mühsamem Tasten durch das Magmafeld finde ich endlich völlig erschöpft einen Ausgang beim Fährgebäude. Doch von Erholung kann keine Rede sein. Phil ist supersauer, weil ich ihm seine Pläne mal wieder durchkreuzt habe und schwingt sich in das nächste Raumschiff. Alles was mir noch bleibt, ist, mich auf Teufel komm' raus an dem Ding festzuklammern, um Phils Spur nicht zu verlieren. Wohin sie führt? Wer weiß - vielleicht nach London ...

Antje Hink

JOCHEN HIPPEL

Give it a try

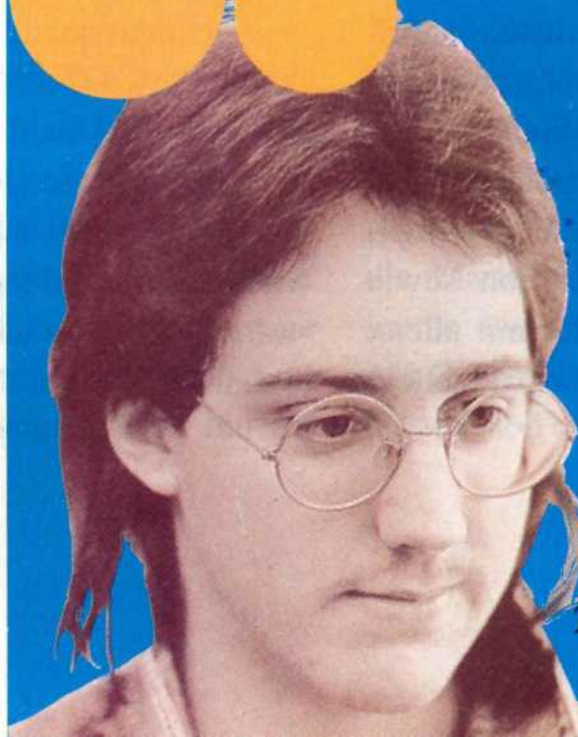
CD



NUR
16,95
DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by
THALION Soft-
ware G.m.b.H.



Schwere Jungs und leichte Mädchen

... machen Miami-Vice-Verschnitt Sonny das Leben ganz schön schwer. Wie er seinen Job UND sein Privatleben am schnellsten unter einen Hut bekommt, ist gar nicht so einfach. Und da war doch auch noch die Sache mit der Beförderung!

Aller Anfang ...

Wow! Endlich schafft es Sonny Bonds (seines Zeichens Streifenpolizist in Lytton), zur Einsatzbesprechung mal pünktlich zu erscheinen - ein sehr seltenes Ereignis, wenn man den Kommentaren seiner Kollegen glauben darf. Heute jedenfalls hat er genügend Zeit, in aller Ruhe die Zeitung zu lesen und auch sein persönliches Fach auf Nachrichten zu untersuchen. Da seine Dienstausrüstung noch etwas unvollständig ist, versorgt er sich im Korridor erst mal mit einem Handfunkgerät und Schlüsseln für den Streifenwagen. In seinem Spind befindet sich die obligatorische Knarre samt Munition sowie Handschellen und ein Koffer mit allem, was man zum Ausstellen von Strafzetteln braucht.

Bevor sich Sonny so gerüstet in seinen Wagen schwingen kann, muß er jedoch noch den vorgeschriebenen Gang rund ums Auto machen, um sich vor unliebsamen Überraschungen wie z. B. platten Reifen zu schützen. Als er sich dann im Auto selbst noch gründlich umsieht, findet er in der Tür steckend auch das letzte Stück zum Glück: den Gummiknüppel!

Unfall oder Mord?

Jetzt wird's endlich ernst: Sonny fährt Streife. Das ist nicht weiter aufregend, bis ihm per Funk ein Unfall gemeldet wird, den er aufnehmen soll. Also Sirene an und nichts wie hin! Bereits nach kurzer Untersuchung des Unfallwagens wird Sonny klar, daß es sich hier wohl eher um Mord als um einen einfachen Unfall handelt,

weshalb er die Zentrale um Unterstützung bittet. Die Wartezeit verkürzt sich Sonny, indem er Zeugenaussagen aufnimmt. Gerade als es spannend wird, erscheint dann leider sein Chef, nimmt die Dinge selbst in die Hand und schickt Sonny wieder auf Patrouille.

Polizeiarbeit besteht, wie jeder andere Job auch, zum größten Teil aus Routine und kann deshalb ziemlich langweilig sein. So ist Sonny hochofregt, als ihn ein Funkspruch seines Kollegen Steve erreicht, daß dieser in Carols Cafe jetzt die angekündigte Pause einlegen will. Leider weiß auch der Chef, wo er die beiden erreichen kann und macht mit einem Anruf der Gemütlichkeit ein Ende.

Rote Ampeln - grüne Ampeln

Während Sonny wieder gelangweilt durch die Gegend fährt, fällt ihm ein roter Sportwagen auf, der gerade eine genauso rote Ampel überfahren hat. "Besser lausige Strafzettel ausstellen, als vor Langeweile tot umfallen", denkt sich Sonny und

Sonny wird versetzt

In seinem neuen Job kriegt Sonny gleich schwer zu tun. Erst einmal läßt er sich an der Beweisaufnahme den beschlagnahmten Revolver zeigen und tippt die dort gefundene Nummer in den Polizeicomputer ein. Die Telefonnummer in Chicago entpuppt sich als ein Anschluß bei der dortigen Polizei, die bei der Suche nach der wahren Identität des Besitzers der Waffe gern behilflich ist. Inzwischen drängt die Zeit ein bißchen, da der Verdächtige (möglicherweise ein professioneller Killer) gegen Kautions auf freien Fuß gesetzt werden soll, falls keine harten Beweise für seine tatsächliche Identität vorgelegt werden können.

Sonny schnappt sich deshalb die Akte aus dem Schrank und auch das Poster vom Clipboard, nimmt Schlüssel und Funkgerät und jagt zum Gerichtsgebäude. Da dort gerade eine Verhandlung im Gange ist, muß er sich bei der Richterin erst anmelden lassen und darauf bestehen, daß die Sache sehr wichtig sei. Endlich wird Sonny vorgelassen und muß seine Beweise vorlegen, die er sich zuvor gründlich angesehen hat. Deshalb ist ihm auch als unveränderliches Kennzeichen eine Tätowierung aufgefallen. Nachdem sich die Heiterkeit im Gerichtssaal wieder gelegt hat, begibt sich Sonny mit dem Kautionswiderrief zum Gefängnis, wo er die Freilassung des Mannes gerade noch verhindern kann.

macht sich mit Blaulicht und Sirene an die Verfolgung. Sobald er den Wagen gestellt hat, benachrichtigt er die Zentrale und gibt das Kennzeichen durch. Die Fahrerin des Wagens entpuppt sich als genauso heiß wie ihr Name: Helen Hots. Selbst Sonny schmilzt beinahe dahin.

Nachdem er sich das Mädels aber genauer angesehen und mit ihr geredet hat, erinnert er sich, daß er eigentlich eher der Coole war, da der Typ einen geladenen Revolver mit sich rumträgt. Er gibt die Knarre seinem Kollegen als Beweisstück und verfrachtet den Mann erst mal in den Streifenwagen. Jetzt steht einer gründlichen Untersuchung des Cadillac nichts mehr im Wege. Im Handschuhfach und im Kofferraum finden sich recht interessante Dinge, die der Kollege, der auf den Abschleppdienst wartet, ebenfalls in die Beweisaufnahme bringen wird, während Sonny den Gefangenen ins Gefängnis fährt. Der Mann wird dort wegen Drogenbesitzes registriert, und Sonny fährt zurück ins Büro zu Sgt. Dooley. Die Nachricht, die er dort zu lesen bekommt, verhilft ihm zu einer neuerlichen Dusche und einem Gespräch mit Lt. Morgan.

Im Park, da sind die Dealer

Leider kann sich Sonny auf seinen Lorbeeren nicht ausruhen, da seine neue Partnerin Laura an der Polizeistation schon ungeduldig auf ihn wartet: im Park ist Action angesagt. Dort angekommen, geht Sonny hinter einem Busch in Deckung, während seine Kollegin das Auto außer Sichtweite bringt. Dann fängt das große Warten an. Irgendwann erscheinen zwei Männer, machen offensichtlich einen Deal und geraten dann in Streit über die Qualität der "Ware". Diesen Zeitpunkt findet Sonny günstig, um einzugreifen. Er funkt Laura an, zieht den Revolver und ruft "Hände hoch". Dies löst eine etwas panische Reaktion bei den beiden Dealern aus. Sonny spricht sich nochmals mit Laura ab, dann kommt er aus der Deckung und hält dabei den einen Mann im Schach. Als dieser merkt, daß er keine Chance mehr hat, ergibt er sich, so daß ihm Sonny in aller Ruhe die Handschellen anlegen kann. Nachdem Sonny ihm seine Rechte vorgelesen hat, durchsucht und befragt er ihn. Der Junge, der auf die gleiche Schule wie Jacks Tochter geht, ist recht redselig, gibt einige interessante Details preis und wird zusammen mit seinem "Kollegen" im Gefängnis als Drogenhändler abgeliefert.

Als Sonny die gute Nachricht von der Festnahme der beiden Dealer seinem Kollegen Jack in der Blauen Bar mitteilen will, hört er dort leider nur schlechte Neuigkeiten: Jacks Tochter Kathy liegt nach einer Überdosis im Koma. Sofort fährt er ins Büro zurück, wo auf seinem Schreibtisch eine Notiz liegt. Des weiteren wird ihm mitgeteilt, daß seine Freundin Marie bei einer Razzia geschnappt wurde und im Gefängnis auf ihn wartet. Als Gegenleistung für ihre sofortige Freilassung soll sie der Polizei bei einem Ein-

satz gegen die Drogenmafia im Hotel Delphoria behilflich sein. Sonny fährt zum Gefängnis und bekommt sofort Maries begeisterte Zusage, als er sie fragt, ob sie ihm bei der Sache mit dem Hotel helfen wolle.

Auf dem Rückweg zum Büro kommt über Funk die Anweisung, zum Cotton Cove zu fahren, wo man eine noch nicht identifizierte Leiche aus dem Wasser gezogen hat. Da es sich bei dem Toten möglicherweise um den inzwischen entflohenen Fahrer des blauen Cadillac handeln könnte, fällt Sonny die Aufgabe zu, dies festzustellen. Sonny untersucht den Mann sehr genau und kann der Zentrale definitiv mitteilen, daß es sich hier um den entflohenen Häftling handelt.

Showdown im Hotel

In Lt. Morgans Büro wird Sonny in den Plan eingewiesen, mit dem man die Bande, die vom örtlichen Hotel aus operiert, überführen will. Dazu muß sich Sonny äußerlich etwas verändern und wird zum Haarefärben in die Dusche geschickt. Nachdem er sich das Bleichmittel in die Haare geschmiert und anschließend kräftig gespült hat, wird aus ihm ein ganz allerliebstes blondes Lockenköpfchen. Der weiße Anzug und der Stock mit dem im Knauf versteckten Revolver machen die Maskerade komplett. Wieder in Lt. Morgans Büro, erfährt er von Kathys Tod. Er schwört sich, die Typen zu stellen, die dafür verantwortlich sind, und wird in die letzten Details des Plans eingeweiht. Bevor er das Büro verläßt, wirft er noch einen schnellen Blick auf das Telefon seines Chefs, auf dem sinnigerweise auch die Nummer steht. Ein Kondolenzbesuch bei Jack wäre vielleicht angesagt.

Im Hotel angekommen, läutet er nach dem Portier und läßt sich ein Zimmer geben, das er sofort bezahlt. Anschließend geht er in die Bar, wo Marie schon nervös auf ihn wartet und ihre Geschichte absputt. Leider beißt der Barkeeper nicht an - Sonny muß sich also etwas Neues einfallen lassen. Er geht nochmals, aber diesmal allei-

ne, an die Theke und zeigt während der Unterhaltung ganz dezent sein Geld. Das ist eine Sprache, die der Mann versteht. Er rät ihm, die Dame schnellstmöglich loszuwerden und dann mit genügend Knete zu ihm zurückzukommen. Gesagt, getan. Sonny wandert mit Marie auf sein Zimmer, ruft erst Lt. Morgan an und dann mit der "0" die Auskunft, um sich die Nummer einer Taxizentrale geben zu lassen. Das Taxi wird bestellt, Marie entschwindet, und die Vorstellung kann beginnen.

Beim Barkeeper macht das Geld den Weg frei ins Spielzimmer, wo Sonny mit viel Geschick pokert. Das imponiert einem der Mitspieler namens Frank so sehr, daß er ihn auffordert, etwas später zu einem noch größeren Spiel um noch mehr Geld wieder zu erscheinen. Sonny sagt zu und geht zurück in sein Zimmer, wo er im Bad erst mal den ganzen Kaffee loswird. Jetzt erscheint auch die angekündigte Verstärkung, von der sich Sonny den versprochenen Füller mit eingebautem Funkgerät geben läßt. Ausgestattet mit diesem Gerät und einem weiteren Bündel Geld, macht sich Sonny nun auf zum letzten Gefecht.

In der Bar nennt er dem Barkeeper das Paßwort, das Frank ihm gegeben hatte, setzt sich wieder an den Spieltisch und spielt das Spiel seines Lebens. Endlich ist es so weit: Frank fordert ihn auf, ihn auf sein Zimmer zu begleiten, damit er etwas Geschäftliches mit ihm besprechen könne. Sonny folgt ihm auf dem Fuße und informiert dabei immer wieder per Funk die Kollegen, die in seinem eigenen Hotelzimmer auf Nachricht von ihm warten.

Am Ziel angelangt, läßt sich zuerst alles recht gut an. Die Atmosphäre ist entspannt, und Sonny darf sich einen Drink aussuchen. Dann jedoch klingelt das Telefon, und Frank verläßt das Zimmer, um unge-

stört zu sprechen. Dies ist die letzte Möglichkeit für Sonny, seine Kollegen zu verständigen, denn als der Mann zurückkommt, hält er eine Pistole in der Hand. Der Anrufer war einer der Mitspieler gewesen, der in Sonny den Streifenpolizisten wiedererkannt hatte, mit dem er früher einmal aneinandergeraten war. Sonny sieht bereits sein letztes Stündlein kommen, als plötzlich die Tür auffliegt, seine Kollegen hereinstürzen und sofort das Feuer eröffnen. In einer Reflexbewegung läßt sich Sonny zu Boden fallen und mischt munter mit. Bei der nun folgenden wilden Ballerei wird der Mann, der sich als der berühmte "Todesengel" entpuppt, angeschossen, gibt auf und kann seiner gerechten Strafe zugeführt werden.

Sieg der Gerechtigkeit

Während der anschließenden Verhandlung treten ein ganze Reihe seiner früheren Komplizen jetzt als Kronzeugen auf. Sie kommen relativ glimpflich davon. Auf den Drogenkönig hingegen warten nach dem Urteil so viele Jahre Gefängnis, daß es einem Lebenslänglich gleichkommt.

Und Sonny? Auf Sonny warten eine Parade und eine dankbare Marie - wer weiß, vielleicht gibt's hier bald noch mal lebenslänglich ...

Antje Hink

Drogenkrieg und Mordkomplott

Die Drohung des Todesengels in Police Quest 1 waren keine leeren Worte. Wie man den mörderischen Umtrieben von Jessie Bains Einhalt gebieten und mit einem recht hohen Score abschließen kann, sei nun beschrieben. Police Quest 2 ist einerseits recht einfach, will man nur schnell zum Ziel kommen: für eine hohe Punktzahl ist jedoch einiges an Initiative notwendig. Im Prinzip kann man sich soweit durchmogeln, daß man mit 200 von 300 Punkten schon am Spielende ist, dies ist jedoch nicht der Sinn des Games. Die im folgenden gezeigte Lösung bringt immerhin 286 Punkte, ein durchaus akzeptables Ergebnis.

Aller Anfang ist einfach

Fürs erste folgen wir einfach den Hinweisen, die in der Anleitung zu finden sind. Ergänzend hierzu können wir durch den Blick auf die Papiere auf dem Schreibtisch des Chefs die Paßwörter für den Computer in Erfahrung bringen. Werden diese dann mit den entsprechenden Directories verbunden, gibt es sechs zusätzliche Punkte. (Außerdem sollte man sich die Files von Officer Haines und Pratts merken, der Inhalt erklärt einige spätere Entwicklungen, ist jedoch nicht weiter wichtig.)

Im Umkleideraum öffnen wir unseren Spind mit der Kombination, die wir auf der Rückseite unserer Visitenkarte finden, und nehmen die darin enthaltenen Gegenstände an uns. Danach gehen wir zum Schießstand und stellen unsere Waffe so ein, daß auch das getroffen wird, was anvisiert wurde. (Die richtige Einstellung wird übrigens mit fünf Punkten honoriert.)

Zuvor sollten wir uns beim diensthabenden Beamten jedoch Ohrenschützer besorgen (GET EAR PROTECTORS), die wir auf dem Schießstand natürlich auch tragen! Bei diesem Officer gibt es bei Bedarf auch frische Ladungen (GET AMMO). Man sollte im übrigen immer nur mit genügend Reserve auf Streife gehen, wenn einem das eigene Leben lieb ist.

Nach dem Schießstand geht es zurück ins Büro. Dort erfahren wir, daß Bains aus dem Gefängnis geflohen ist und nun die Stadt unsicher macht. Aus der Kartei besorgen wir uns ein Bild des Flüchtigen (GET BAINS FILE, GET PHOTO) und vom Schlüsselbrett die Schlüssel für den Dienstwagen. Im Flur entnehmen wir aus den Bins unter der Theke das Field Kit (OPEN BIN, GET KIT, CLOSE BIN), das wir vor jeder Fahrt im Kofferraum des Wagens verstauen (OPEN TRUNK, DROP KIT, CLOSE TRUNK). Steigen wir nun in den Wagen und begeben uns zum Gefängnis (DRIVE JAIL) - natürlich nicht im eigenen Wagen...

Jailhouse Shock

Wie wir aus der ersten Folge wissen, geht man nie bewaffnet ins Gefängnis. Folglich lassen wir die Pistole in einem der Locker am Eingang zurück. Nach den Eintrittsformalitäten verlangen wir das dortige File über Bains und nehmen das aktuelle Photo an uns. Weiterhin können wir hier einen Zeugen vernehmen (2x TALK WITNESS), der den Tathergang nebst einem Detail beschreibt.

Nach dem Verlassen des Gefängnisses vergessen wir natürlich die Pistole nicht und fahren mangels anderer Ideen zurück zum Büro (DRIVE OFFICE). Unterwegs erhalten wir per Funk jedoch einen neuen Anhaltspunkt, zu dem wir uns begeben (DRIVE OAK TREE MALL). Dort wurde inzwischen der Wagen des entführten Beamten gefunden, die Suche nach weiteren Spuren liegt nun bei uns.

Oak Tree Mall

Am Tatort angekommen, holen wir als erstes das Field Kit und nehmen den Wagen genauer unter die Lupe. Am Handschuhfach finden wir einen guten Fingerabdruck (DUST BOX, USE TAPE), im Handschuhfach selbst ein leeres Holster nebst Munition, die wir als Beweismaterial sammeln. Mehr gibt es nicht zu tun, Officer Haines bringt jedoch noch einen Zeugen vor, den wir befragen (ASK LADY).

Anschließend geht es wieder in Richtung Büro, das wir jedoch vor dem Start per Funk verständigen und die neuesten Erkenntnisse durchgeben. Dieses CALL OFFICE ist ein wichtiger Schritt, der vor jeder Fahrt erfolgen sollte, da er Punkte bringt. Sonst wird dies während der Fahrt von Keith erledigt, und unsere Punkte sind verloren. Also immer so lange CALL OFFICE, bis Keith darauf hinweist, daß es eigentlich nichts zu berichten gibt!

Cotton Cove

Auf der Fahrt zum Büro erfolgt die Aufforderung, sich im Cotton Cove (ein bekannter Schauplatz) nach weiteren Spuren umzuschauen. Der dortige Zeuge

wird befragt und liefert Hinweise auf ein mögliches Verbrechen flußabwärts. Auf dem Weg zum Tatort erfolgt ein Angriff von Bains. Mit guten Reflexen und einer sauber justierten Waffe kann er jedoch in die Flucht geschlagen werden. Bei seiner Flucht überfährt er uns zwar fast mit seinem neuen Wagen, durch ein LOOK PLATE wird das Fahrzeug jedoch identifiziert. Über Funk werden alle anderen Wagen benachrichtigt (CALL OFFICE), wir beteiligen uns jedoch nicht an der Jagd, sondern suchen mit dem Field Kit die Umgebung ab.

Im Mülleimer finden wir blutige Gefängniskleidung mit dem Namen Bains (SEARCH GARBAGE, GET CLOTHES, READ TAG), am Flußufer Schleif- und Blutspuren. Diese fotografieren wir (USE CAMERA, von nun an an jedem Schauplatz!), sammeln eine Blutprobe (GET BLOOD) und sichern einen dort vorhandenen brauchbaren Fußabdruck (USE PLASTER). Keith hat in der Zwischenzeit einen Taucher angefordert, um der Sache (und dem Fluß) auf den Grund zu gehen. Dieser trifft bald darauf ein und erlaubt uns, gegen Vorlage unserer Tauchberechtigung mitzuschwimmen. (Wir finden sie, wenn wir vorher unsere Brieftasche durchsuchen - SEARCH WALLET, die Frage nach unserem Wunsch beantworten wir mit einem einfachen DIVE.)

Im Wagen des Tauchers ziehen wir uns um und nehmen alles, was an Ausrüstung verfügbar ist, nur bei den Sauerstofftanks sollten wir auf genügend Druck achten (LOOK BOTTLE, es müssen 2200 angezeigt werden!) Nach Verlassen des Wagens geht es ab ins feuchte Vergnügen. Im ersten Bild finden wir das vermißte Badge von Officer Haines, stromaufwärts das improvisierte Messer, das Bains bei seiner Flucht benutzt hat. Stromabwärts hinter einem Felsen schließlich treibt die Leiche

des Wärters (MOVE ROCK, LOOK HAND). Mit Hilfe des Tauchers bergen wir die Leiche (REMOVE BODY). Nach erfolgter Begutachtung geht es zurück zum Wagen, und es erfolgen die schon bekannten Meldungen an das Büro. Auf dem Weg dorthin erfahren wir, daß der Fluchtwagen zuletzt in der Nähe des Flughafens gesehen wurde, also steht das nächste Ziel schon fest.

Auf dem Fluchthafen

Dort angekommen, springt uns das gesuchte Fahrzeug sofort ins Auge, ein Blick auf das Nummernschild beseitigt alle Zweifel. Genauere Untersuchungen fördern einen guten Fingerabdruck am Rückspiegel zutage (DUST MIRROR, USE TAPE), auch die Fahrzeugnummer zu kontrollieren (LOOK VIN) erweist sich als praktisch. Die Informationen werden an die Zentrale weitergeleitet und der Abtransport veranlaßt (mehrmals CALL OFFICE). Anschließend geht es zum Flughafen selbst, natürlich unter Beachtung aller Regeln der StVO. Der netten Dame am Eingang kaufen wir eine Rose ab, den Anwesenden entlocken wir durch Vorlage von Ausweis und Bild von Bains neue Informationen (SHOW ID, SHOW PICTURE).

Fündig werden wir an drei Stellen: In der mittleren Toilette finden wir im Wasserkasten einen Revolver, der dort bestimmt nicht hingehört und folglich sichergestellt wird. Am Ticket-Schalter und bei der Autovermietung an der Rolltreppe erkennt man den Gesuchten wieder. Dort lassen wir uns die Listen geben und stoßen dabei auf einen bekannten Namen. Wir besorgen uns auf Kosten der Stadt (Keith mag zwar faul sein, aber er hat doch manchmal gute Ideen) ein Ticket nach Houston und betreten das Flugzeug. Wenn

man sich vor dem Wachposten ausweist, geht dies sogar ohne Probleme. Wie sich im Flugzeug herausstellt, war dies eine falsche Fährte, also zurück zum Auto, dort das Büro informiert und ab in Richtung Feierabend.

Feierabend und mehr ...

Wieder im Präsidium, verbuchen wir zunächst die gesammelten Beweise (BOOK EVIDENCE) und begeben uns dann an unseren Arbeitsplatz. In der Box finden wir eine Nachricht, daß wir unsere Marie anrufen sollen. Dazu brauchen wir natürlich ihre Nummer, aber wozu gibt es schließlich eine Auskunft! Diese erreicht man unter der Nummer 0, bei der Frage nach Stadt und Name fragen wir nach Lytton und Marie Cheeks. Die genannte Nummer rufen wir an und vereinbaren ein Rendezvous bei Arnie nach Feierabend. (Telefongespräche in Lytton werden eingeleitet, indem man sich erst mal vorstellt, ein einfaches HI reicht hierzu, der Rest ergibt sich je nach Situation. In diesem Fall bleibt uns nur ein erwartungsvolles YES.) Nach dem Telefonat ist schon wieder Feierabend. Wir geben die Autoschlüssel ab und setzen uns mit dem Privatfahrzeug in Richtung Arnie in Marsch.

Dort erkunden wir das Restaurant, setzen uns zu Marie, bestellen eine Mahlzeit (das billige Meatloaf ist sehr zu empfehlen) und bereiten den Rest des Abends vor. (Als ideale Lösung hat sich die Reihenfolge 3x KISS, GIVE ROSE, EAT und KISS sehr gut bewährt ...) Larry würde blaß vor Neid werden!

Neuer Tag, neues Glück

Der zweite Tag beginnt mit den üblichen Ritualen und einem blutigen Mord. Am Ort des Geschehens erfolgt die obligatorische Bestandsaufnahme (USE CAMERA, GET BLOOD), bei der Leiche finden wir auch die Ecke eines Briefumschlags mit einer Adresse (GET CORNER, LOOK CORNER). Weiterhin findet sich unter der Leiche ein beunruhigender Zettel. Der wird allerdings erst zugänglich, wenn die Leiche abtransportiert wird (MOVE BODY).

Die Adresse identifizieren wir auf dem Stadtplan als ein Motel, zu dem wir uns anschließend begeben. Der Besitzer erkennt zwar Bains, rückt den Schlüssel zu dessen Zimmer aber nicht heraus. Im Wagen bestellen wir daher einen Durchsuchungsbefehl und sicherheitshalber noch Verstärkung (CALL SEARCH WARRANT, CALL BACKUP). Das Search Warrant veranlaßt den Motelbesitzer zur Herausgabe des Schlüssels, nach Einweisung der Verstärkung (sie ist überflüssig, bringt aber Punkte) können wir die Türe öffnen. Knapp entkommen wir einer Falle (versuchen Sie doch mal KICK DOOR statt OPEN DOOR!) und können, nachdem sich der Qualm verzogen hat, mit der Untersuchung beginnen.

Nach dem obligatorischen Photo und der Blutprobe finden wir im Nachttisch einen Brief, den man lesen sollte, unter dem Bett einen von Maries Lippenstiften und im Waschbecken eine Visitenkarte, die Donald Colby gehört (LOOK CARD).

Nichts Gutes ahnend, geht es weiter zu Marie. Der Zettel an der Türe sieht zwar ganz harmlos aus, ein genauerer Blick (LOOK WRITING) zeigt jedoch, daß der Zettel nicht von Marie ist. Im Haus sieht alles nach einer Entführung aus, ein Zettel im Aschenbecher auf dem Boden erweist sich als Killplan von Bains. Also ab zum Wagen, das Büro benachrichtigt und schnell dorthin.

Der Weg nach Steelton

Auf dem Revier besuchen wir zunächst die Leute vom Einbruchdezernat und fragen dort nach der im Motel verwendeten Waffe nebst Abdrücken (TALK ABOUT SHOTGUN, TALK ABOUT PRINTS). Im heimischen Büro legen wir unserem Chef die Liste und Colbys Karte vor, wir erhalten daraufhin eine Blankovollmacht.

Der Versuch, Colby telefonisch (die Nummer steht auf der Karte, sollte aber notiert werden, bevor sie der Chef requiriert) zu warnen, scheitert an dessen Uneinsichtigkeit, aber das ist sein Problem. Vielleicht können die Kollegen aus Steelton etwas erreichen, ihre Nummer gibt es bei der Auskunft (Steelton, Police Department). Unvermeidbar ist es wohl, der Sache selbst nachzugehen. Vor der Reise sollte man noch die restlichen Beweismittel verbuchen, auch empfiehlt sich ein Besuch auf dem Schießstand, denn die Waffe hat im Motel etwas gelytton ...

Die Prozeduren auf dem Flughafen sind bekannt, hier ist auch die letzte Möglichkeit, die Polizei in Steelton zu benachrichtigen. Der Flug verläuft zwar etwas unruhig, aber zwei Terroristen mit einer Bombe sind kein Problem für einen erfahrenen Polizisten. Der braucht nur im richtigen Moment die Waffe zu ziehen (vorausgesetzt, sie wurde korrekt eingestellt), abzudrücken, und schon ist das Problem erledigt. Zwar nicht ganz, denn die Bombe tickt noch (bei einer Quartzuhr eine Rarität). An den richtigen Stellen gesucht (SEARCH JACKET, SEARCH TURBAN), finden sich eine Zange und der Plan für die Bombe, letzterer ist im Dispenser im Waschraum versteckt, und es dürfte nicht zu kompliziert sein, die Anleitung rückwärts abzuarbeiten.

Stahlhartes Steelton ...

Der Rest ist ziemlich einfach. Auf dem Revier erfahren wir, wo Bains zuletzt zugange war und werden in den dortigen Park transferiert, nachdem wir zwei Funkgeräte aus dem lokalen Fundus entnommen haben. Die Idylle des Parks läßt den Ernst der Lage fast vergessen, wäre da nicht noch dieser kleine Schläger. Aber der ist kein Problem. Man kann ihn mit Pistole oder Ausweis in die Flucht schlagen, einträglicher ist es jedoch, bei seinem Erscheinen das Funkgerät zu verwenden, woraufhin er zwar Fersengeld gibt, aber von Keith dingfest gemacht wird. Liest man ihm dann auch noch seine Rechte vor und verhört ihn, freut sich der Score!

Bei der weiteren Suche nach Bains sollte man seiner Nase nachgehen, denn an einer Stelle stinkt es gewaltig. In einem Bild findet sich der Eingang zur Kanalisation (OPEN MANHOLE, CLIMB LADDER), das ideale Versteck für eine Ratte wie Bains. Was nun folgt ist fast zu einfach, um wahr zu sein ...

Showdown

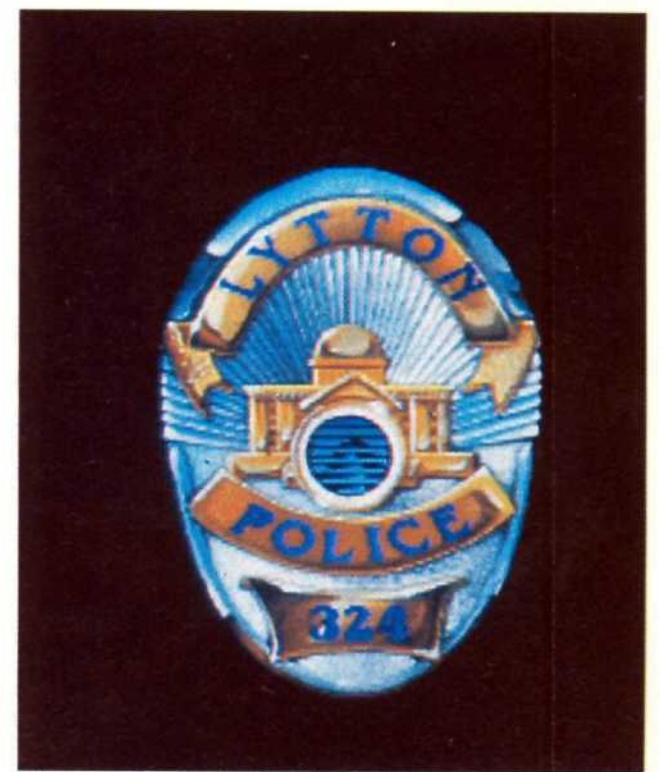
Die Kanalisation ist bei weitem nicht so unübersichtlich wie in MANHUNTER. Mit etwas Balance kommt man gut durch, nach dem ersten Gang in die falsche Richtung wird der Weg schnell klar: Unten, rechts, rauf, rechts, abwärts, links, aus dem Schrank die Gasmasken genommen, weiter links, Maske aufsetzen, abwärts, rechts, und schon stehen wir vor der Tür zum Ende. Außer eigenen Ausrutschern kann höchstens noch ein plötzlicher Guß aus einem der Rohre den Erfolg verhindern, die Leitern führen nicht zum Ziel.

Hinter besagter Tür finden wir Marie und befreien sie, nachdem wir sie beruhigt haben (CALM MARIE). Zwar stört Bains die Wiedersehensfreude, aus dem richtigen Versteck heraus gestellt, hat er jedoch keine Chance. Der Rest ist Filmgeschichte. Die noch offene Frage: Was machen wir in Police Quest 3, jetzt wo das Problem Bains offensichtlich endgültig zu den Akten gelegt werden kann?

Michael Anton

Tagebuch eines Polizisten

Mein Name ist Bonds, Sonny Bonds. Sie werden ihn vielleicht schon gehört haben, denn meine Kämpfe gegen das Verbrechen haben so viel Aufmerksamkeit erregt, daß sich sogar ein bekanntes Softwarehaus veranlaßt sah, Computerspiele über meine Arbeit zu veröffentlichen. Folgend finden Sie Auszüge aus meinem Tagebuch, ergänzt durch einige Anmerkungen, die für Sie interessant sein könnten, falls Sie meine Arbeit eines Tages am Computer nachvollziehen sollten. Also begeben wir uns in die Straßen von Lytton.



Der erste Tag

Für heute war tödlich langweilige Routine angesagt, ich durfte wieder einmal Streife fahren. Nicht unbedingt der Traum eines Polizisten, aber Dienst ist Dienst.

Der Tag begann schon mal nicht gut, denn auf meinem Schreibtisch fand ich eine Beschwerde über Pat Morales, eine unserer Beamtinnen. Ich beschloß, sie nach der Einsatzbesprechung zu einem klärenden Gespräch zu laden, was ich ihr im Einsatzraum vor dem Beginn der Besprechung mitteilte. Nach der Besprechung trafen wir uns in meinem Büro, und ich entschied mich dafür, die Beschwerde gegen sie aufrechtzuerhalten.

Anschließend besorgte ich mir einen Stock tiefer die Ausrüstung aus meinem Spind. Ohne Schlagstock, Notizbuch und Taschenlampe geht ein echter Polizist niemals auf Streife. Weiterhin besorgte ich mir aus dem Vorratsschrank noch einige Warnfackeln und Batterien.

Danach besuchte ich unsere EDV-Abteilung, um mir eine Zugangsberechtigung zu unserem neuen Computersystem zu holen. Ich wurde auf den Dienstweg verwiesen und mußte mir erst noch das passende Antragsformular aus meinem Büro holen. Danach machte ich mich mit meinem neuen Spielzeug vertraut, wurde dabei aber bald von der Zentrale unterbrochen, die mich zu einem Einsatz schickte. Also schnappte ich mir unseren offiziellen Wagen und machte mich auf den Weg nach Aspen Falls. (Einige kleine Tips für jene, die noch nie einen Polizeiwagen gesteuert haben: Der Tracker funktioniert auch, wenn man niemanden zu verfolgen hat. Dann liefert seine Anzeige eine recht gute Orientierungshilfe. Falls Sie lediglich in den Genuß einer Computersimulation kommen sollten, erweist sich folgender Trick vielleicht als praktisch: Sie können das Auto viel schneller anhalten, denn Sie statt der Maus die ENTER-Taste zum Bremsen verwenden!)

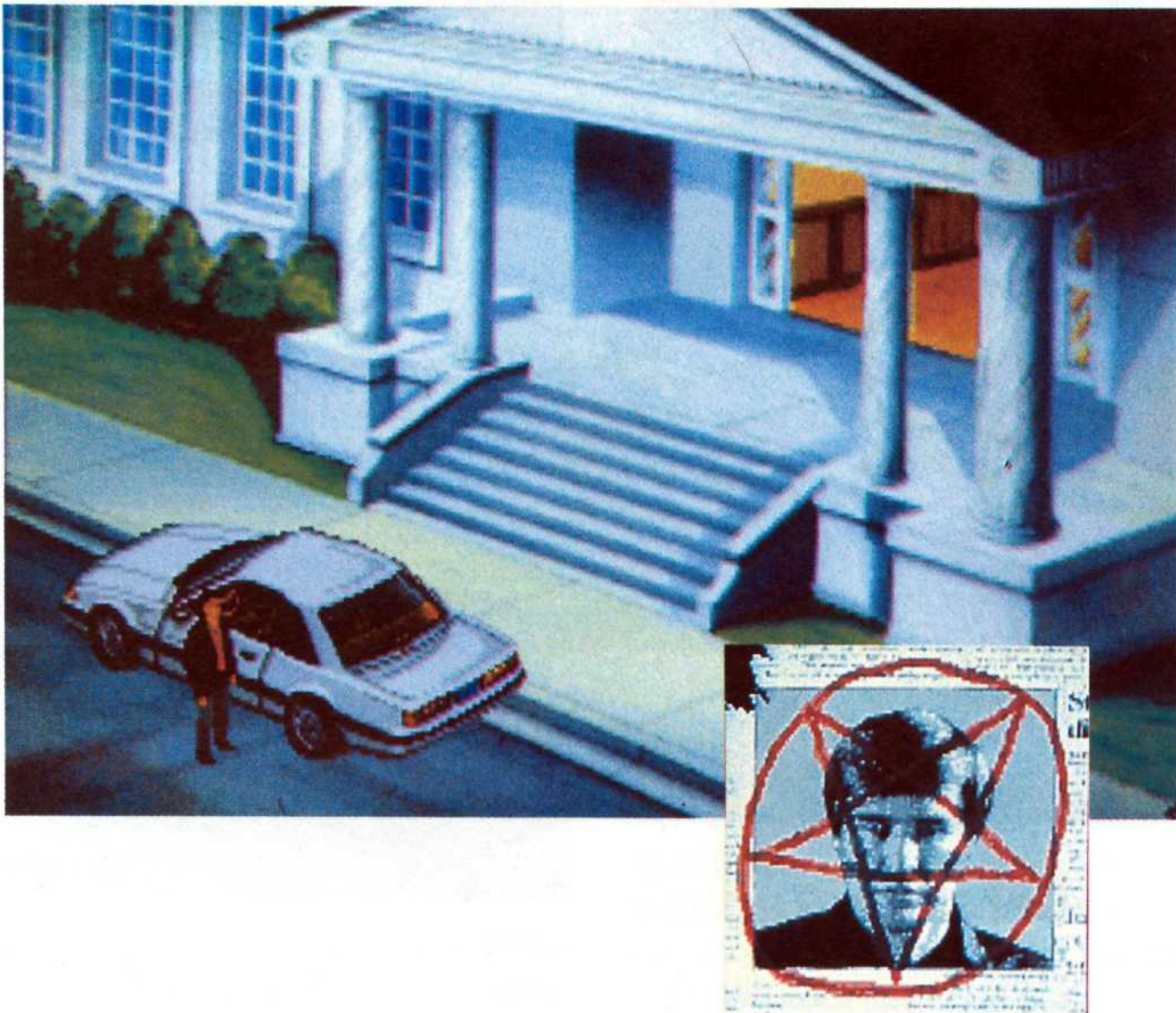


In Aspen Falls informierte ich mich zunächst bei der besorgten Dame über die Lage, und versuchte dann, den Übeltäter zu stellen. Der erwies sich als ziemlich rabiater, aber als ich seine Kleidung untersuchte, hatte ich schnell einen Weg gefunden, um ihn aus dem Wasser zu locken: Ich warf ganz einfach seine Schlüssel ins Wasser und setzte ihn mit dem Schlagstock außer Gefecht. Nachdem ich ihn mit den Handschellen gefesselt hatte, durchsuchte ich ihn und fand dabei ein Messer. Ich verfrachtete ihn in mein Auto und brachte ihn ins Gefängnis, wo ich ihn wegen unerlaubtem Waffenbesitz einlieferte und das Messer und den Führerschein dem Wärter übergab. (Natürlich betritt ein guter Cop das Gefängnis niemals mit einer Waffe, sondern legt sie

draußen im Schrank ab. Allerdings sollte er dann nicht vergessen, sie wieder mitzunehmen, gleiches gilt für die Handschellen. Ach ja, die Codes für die Verbrechen lernen wir auf der Polizeiakademie, Sie werden wahrscheinlich ihre Anleitung benutzen müssen!)

Den Rest des Tages sollte ich auf der Autobahn Streife fahren. Mein erster Stop wurde von Officer Morales verursacht, die einmal mehr unangenehm aufgefallen war. Dabei war die Situation doch ganz offensichtlich, denn Schwangere werden nicht eingesperrt. Nachdem dies geklärt war, drehte ich noch einige Runden auf dem Highway, in deren Verlauf ich mein Soll an auszuteilenden Strafzetteln voll erfüllen konnte. Zuletzt erwischte ich einen Fahrer, der derart alkoholisiert war, daß ich ihn zur Ausnüchterung ins Gefängnis bringen mußte.

Für mich ist das Ausstellen von Strafzetteln reine Routine, für Sie aber vielleicht ein vollkommen neues Erlebnis. Daher lassen Sie mich das generelle Vorgehen beschreiben: Sobald man einen Verstoß beobachtet hat, setzt man sich hinter das entsprechende Fahrzeug, wirft einen Blick auf das Nummernschild und überprüft es am Bordcomputer. Letzteres ist besonders wichtig, da ich an besagtem Tag beinahe ein ziviles Polizeifahrzeug angehalten



hätte, was sicher jede Menge Ärger gegeben hätte. Will man den betreffenden Wagen dann anhalten, schaltet man ganz einfach die Sirene ein und hofft, daß der Fahrer reagiert. Danach läßt man sich den Führerschein des Sünders aushändigen und stellt mit Hilfe des Bordcomputers einen Strafzettel aus. Dabei ist zu beachten, daß Uhrzeit und Art des Vergehens präzise eingetragen werden. Der Strafzettel wird dann ausgehändigt, auf daß es dem Fahrer eine Lehre sei.

Im Gefängnis machte ich bei dem Betrunknen einen Alkoholtest, ließ ihn seine Habseligkeiten beim Officer abgeben und buchtete ihn dann ein. Der Abend war schon recht weit fortgeschritten, dennoch stand noch ein Einsatz bei der Oak Tree Mall an. Der Schock war groß, als ich sah, daß Marie beinahe einem Mord zum Opfer gefallen war. In ihrer Hand fand ich eine kaputte Halskette, die sie offensichtlich dem Täter entrissen hatte. Ich begleitete sie ins Krankenhaus und verbrachte eine lange Nacht mit Warten und Hoffen.

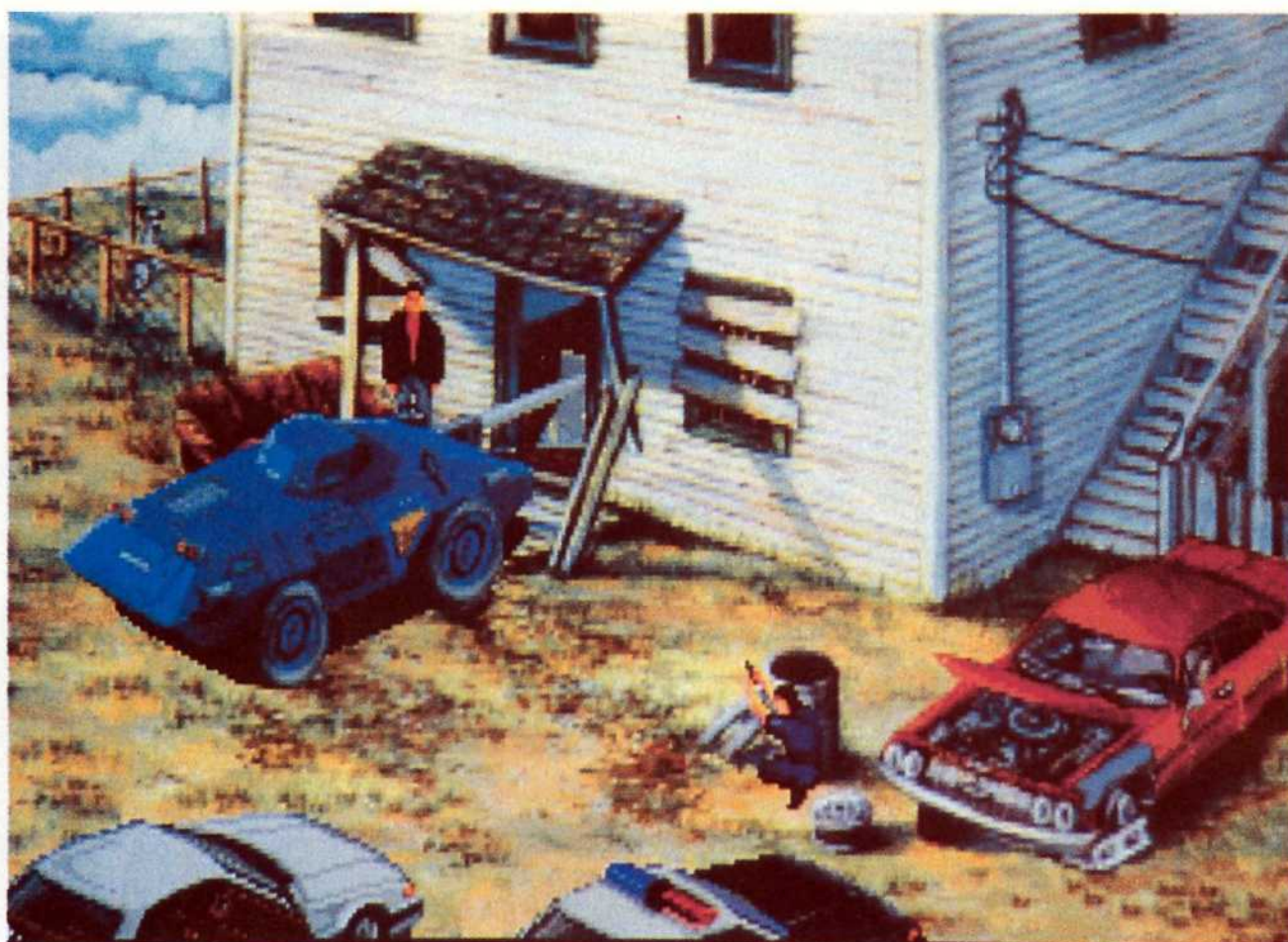
Als feststand, daß ich nichts weiter tun konnte, begab ich mich nochmals an den Tatort. Den sensationslüsternen Reporter hätte ich zwar am liebsten verprügelt, fand aber dennoch ein paar Worte für ihn und nahm seine Visitenkarte an. Danach suchte ich den Tatort nochmals ab und fand mit Hilfe der betriebsbereiten Taschenlampe ein Armeeabzeichen bei der Fahrertür von Maries Wagen. Mehr war nicht zu tun, ich überließ den Rest der Arbeit den Kollegen und fuhr nach Hause.

Der zweite Tag

Mein unruhiger Schlaf wurde am nächsten Tag durch einen Telefonanruf beendet. Captain Tate teilte mir mit, daß ich die Aufklärung des Verbrechens an Marie übernehmen solle. Bevor ich mich auf den Weg zur Arbeit machte, nahm ich die Music Box aus dem Schrank mit, vielleicht würde sie bei Maries Genesung helfen.

Im Büro der Mordkommission stellte mich Tate meinem neuen Partner vor, bei dem es sich zum gemeinsamen Entsetzen um Officer Morales handelte. Gleichzeitig wurde mir empfohlen, einen älteren Mordfall zu untersuchen, der Ähnlichkeiten mit dem Angriff auf Marie hatte. Die entsprechenden Nummern wurden mir von Tate mitgeteilt. Ich setzte mich umgehend an den Computer und sah mir die entsprechenden Dateien an. Da ich schon vor der Mattscheibe saß, nahm ich mir auch noch das Armeeabzeichen vor und jagte seine Seriennummer durch den Rechner, was mit der Aktennummer zu einem dritten Fall belohnt wurde. Ich sah mir alle drei Fälle an und notierte die wichtigsten Details wie Ort und Zeit der Verbrechen.





Der dritte Tag

Der Tag begann sehr vielversprechend: Eine Zeugin hatte sich auf die Zeitungsmeldung hin gemeldet. Ich fuhr hin, um sie aufs Revier zu holen, was mir erst mit etwas Überredungskunst und der Hilfe von Handschellen gelang - die Verwendung der Handschellen war allerdings etwas ungewöhnlich!

Auf dem Revier besorgte ich der Dame erst einmal eine kleine Stärkung (der Kollege möge mir diesen Mundraub verzeihen), danach starteten wir eine kleine Sitzung am Computer. Mit Hilfe des Zeichenprogramms gelang es, das Bild des Verdächtigen zu erstellen und seine Daten abzurufen. Zwar nur ein kleiner Erfolg, aber immerhin eine Spur. Ich brachte die Zeugin wieder zurück in ihr "Heim", immerhin mußte ich ja noch meine Handschellen holen. Auf dem Rückweg zum Revier bestand Morales auf einen Zwischenstop an der Oak Tree Mall. Ich war ja von meinen bisherigen Partnern schon einiges gewohnt, aber ihr auffälliges Verhalten gab mir zu denken, und ich beschloß, sie im Auge zu behalten. Ich beendete den Tag, um in Ruhe über die bisherigen Ergebnisse nachdenken zu können, aber irgendwie fehlten mir noch die Geistesblitze.

Ein kleiner Exkurs zum Thema Notizen: Ein guter Polizist notiert sich auch die kleinste Information, zu diesem Zweck hat er ja sein Notizbuch. Sie als Computerspieler müssen in der Hinsicht eine gewisse Schizophrenie entwickeln. Zum einen sollten Sie einen Haufen Papier neben Tastatur und Maus liegen haben, um sich Notizen zu machen - es kann aber durchaus auch einmal nötig sein, der Spielfigur die Anweisung zu geben, sich etwas zu notieren. Das geschieht, indem mit dem Notizbuch auf eine interessante Stelle geklickt wird. Wo das zu geschehen hat, müssen Sie selbst herausfinden, aber lieber einmal zu viel als zu wenig probieren!

Ein Gespräch mit dem Kollegen ergab noch eine interessante Anregung: vielleicht könnte man die Hilfe der Presse in Anspruch nehmen. Also rief ich den Reporter an, der mir letzte Nacht seine Karte gegeben hatte, und er versprach, einen entsprechenden Aufruf in die Zeitung zu setzen. Da mir für weitere Nachforschungen verständlicherweise der Nerv fehlte, verbuchte ich die Kette und das Abzeichen als Beweisstücke im Fall Marie und machte mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort besorgte ich Blumen für Marie und erfragte ihre Zimmernummer am Empfang. In ihrem Zimmer gab ich ihr die Blumen, die Music Box sowie einen Abschiedskuß. Ich bildete es mir wohl nur ein, aber ich glaubte, eine Reaktion bemerkt zu haben.

Der vierte Tag

Endlich etwas Ablenkung. Ruiz, den ich neulich auf dem Highway angehalten hatte, hatte tatsächlich Beschwerde gegen mich eingelegt, und so mußte ich heute vor Gericht erscheinen. Auf dem Weg dorthin ging ich noch schnell bei unserem Obertechniker vorbei und organisierte mir den Peilsender. Ich wußte zwar noch nicht genau, wozu ich ihn benötigen würde, aber angesichts der Unzuverlässigkeit mancher Kollegen sollte man bei der ersten Gelegenheit zugreifen. Die Gerichtsverhandlung war kein großes Problem, da ich die Eichkarte des damaligen Streifenwagens als Beweismittel vorlegen konnte und die Uhrzeit auf dem Strafzettel richtig vermerkt hatte. Auf der Rückfahrt bestand Morales wieder auf einen Zwangsstop, diesmal ließ sie jedoch ihre Tasche im Auto, und ich nutzte die Gelegenheit, von ihrem Schlüssel unbemerkt ein Duplikat anfertigen zu lassen.

Kaum hatten wir den Motor angelassen, wurden wir schon zu einem Mordfall gerufen. Nachdem Morales einige Fotos vom Tatort gemacht hatte, untersuchte ich die



Leiche genauer, wobei ich die Ausrüstung aus dem Kofferraum des Wagens benutzte. In der Tasche der Leiche fand ich einen Führerschein, und als ich das T-Shirt zurückschob, sah ich neben den Stichwunden auch ein Pentagramm, das in die Leiche eingeritzt worden war. Zwei notizwürdige Funde. Mit den Zahnstochern konnte ich Haut- und Blutreste unter den Fingernägeln als Beweismaterial sichern. Bei der Erkundung der näheren Umgebung fand ich an dem Schrottwagen frische Lackspuren, von denen ich mit der Spachtel eine Probe nahm. Nachdem alles nötige getan und das Werkzeug wieder verstaut war, ging es zurück aufs Revier, wo ich eine neue Datei über den soeben entdeckten Mord anlegte und danach das Beweismaterial unter der neuen Fallnummer verbuchte.

Gemäß der Nachricht auf meinem Schreibtisch besuchte ich anschließend Marie. Immerhin hatte sich etwas getan, denn diesmal hing ihr Behandlungsplan am Bett. Als ich ihn las und die dort eingetragene Dosierung der Infusion mit dem eingestellten Wert verglich, bekam ich einen Schock: die Geräte waren falsch eingestellt. Über die Notruftaste rief ich Hilfe herbei, die gerade noch rechtzeitig kam. Ich konnte nur hoffen, daß die Überdosis nicht zu sehr geschadet hat.

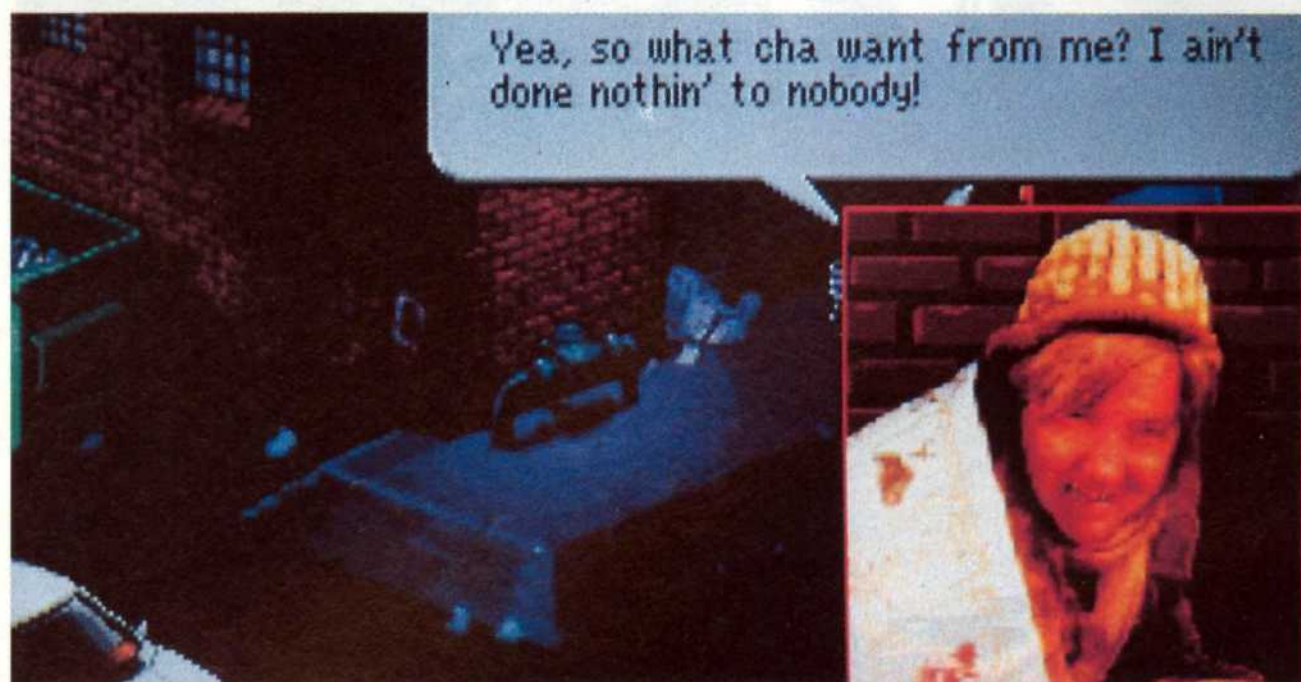
Der fünfte Tag

Die Nacht über plagten mich Alpträume, in denen Pentagramme eine wichtige Rolle spielten. Dies konnte nicht nur am Anblick von Dents Leiche liegen, irgendwie mußte mehr dahinter stecken. Also machte ich mich daran, eine fixe Idee, die sich in mir festgesetzt hatte, zu überprüfen. Als ich den Computer einschaltete, sah ich, daß die Analyse des Beweismaterials neue Anhaltspunkte im Fall Dent ergeben hatte. Also unterbrach ich die Arbeit und gab der Zentrale die Anweisung, nach einem entsprechenden Auto zu fahnden. Danach machte ich mich an die Überprüfung meiner Theorie und zeichnete auf dem Computer die Orte aller bisher begangenen Verbrechen ein. Als ich daran ging, die Punkte zu verbinden, erschien es mir, als würde ich ein unvollständiges Pentagramm zeichnen. Ich schätzte ab, wo der fünfte Punkt sein mußte, plötzlich machte es ganz laut "Klick" und ich wußte, wo ich weiter kommen würde.



Hier sei ein kleiner Exkurs zu den Segnungen der Technik erlaubt: So schön die Arbeit mit dem Computer auch ist, so hat sie doch ihre Tücken, denn die genauen Zahlen werden nicht angezeigt, so daß man die Lage der einzelnen Punkte abschätzen muß. Ich bin mir aber sicher, daß die Programmierer im zukünftigen Spiel dafür Sorge tragen werden, daß der Spieler in irgendeiner Form darauf hingewiesen werden wird, daß er alles richtig gemacht hat.

Natürlich machte ich mich sofort auf den Weg, die Theorie zu überprüfen. Eigentlich wollte ich ja bei unserem Psychologen nachfragen, ob es möglich sei, daß ein Serienmörder nach einem solchen Plan vorgehen könnte. Leider war er (der Psychologe) nicht da, dafür lag jedoch die Personalakte von Pat Morales herum, und



ich konnte mir einen Einblick nicht verkneifen. Irgendwie schien mir die Frau immer seltsamer, aber ich ließ mir auf unserer Fahrt zu dem Ort, den ich als nächsten Tatort in Verdacht hatte, nichts anmerken.

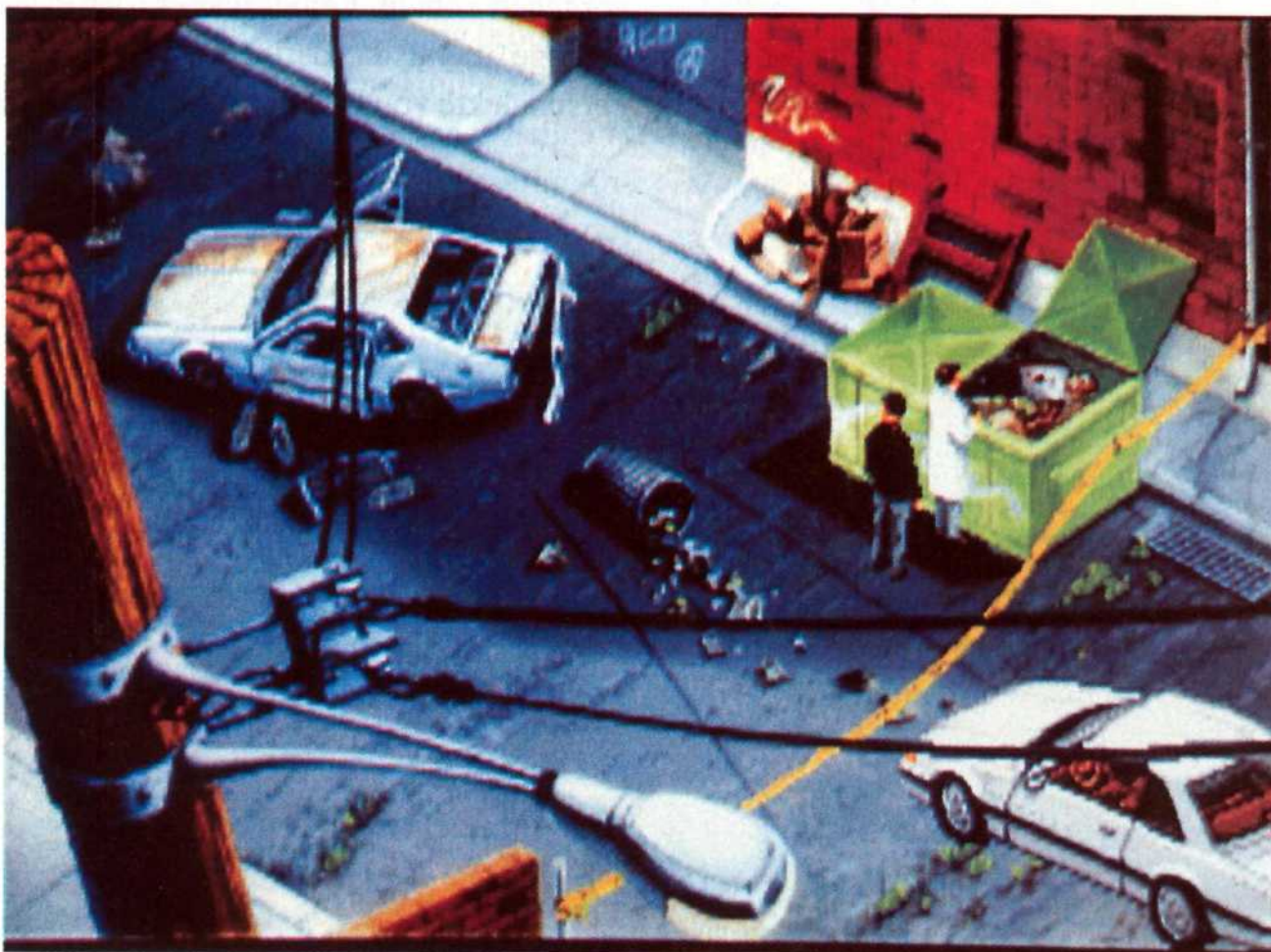
Glück oder Zufall? Vor der Kneipe stand ein Fahrzeug, das sehr verdächtig aussah. Ich nahm eine Lackprobe, klemmte den Peilsender unter das Fahrzeug und betrat die Bar. Dort konnte ich zunächst kein bekanntes Gesicht entdecken, nach kurzer Zeit betrat jedoch Rocklin die Kneipe. Als ich mich ihm näherte, ergriff er die Flucht. Dank des Peilsenders konnten wir ihn problemlos verfolgen, dank seiner miserablen Fahrweise hatten wir ihn dann auch schnell gestellt. Oder, besser gesagt, Rocklin stellte sich selbst - nämlich mitsamt seinem Wagen auf den Kopf ...

An der Unfallstelle legte ich zunächst einige Warnfackeln aus und nahm mir dann den Unfallwagen vor. Mit Hilfe der Zündschlüssel öffnete ich den Kofferraum, wo ich fünf Päckchen Kokain fand. Als ich sie an mich nehmen wollte, wurde ich von einem Kollegen angesprochen, und Morales übernahm die Sicherstellung der Drogen. Später im Revier benutzte ich Morales' Abwesenheit dazu, mit dem Nachschlüssel ihren Schreibtisch zu öffnen,

worin ich die Kombination ihres Spindes fand. Vielleicht gab es ja morgen eine Gelegenheit, dort die Gründe für ihr Verhalten zu finden - zumindest würde ich morgen die Damenumkleide ungestört betreten können, wie eine Notiz am schwarzen Brett indirekt verlauten ließ. Nachdem ich die Farbprobe verbucht hatte, machte ich mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort konnte ich aber außer einem zärtlichen Kuß nichts Wichtiges für Marie tun.

Der sechste Tag

Meine erste Tat heute bestand darin, bei Captain Tate Rückendeckung für meine Untersuchungen in Sachen Morales einzuholen. Wie ich am Computer feststellte, hatte Morales nur vier der fünf Drogenpäckchen verbucht. Allerdings war es nichts mit dem ungestörten Betreten der Damenumkleide, denn unser fleißiger Hausmeister war dort gerade zu Gange. Nachdem ich in der Herrenabteilung aber für eine kleine Überschwemmung gesorgt und dem Parkettkosmetiker somit eine neue Aufgabe gestellt hatte, konnte ich mir Morales' Spind vornehmen.

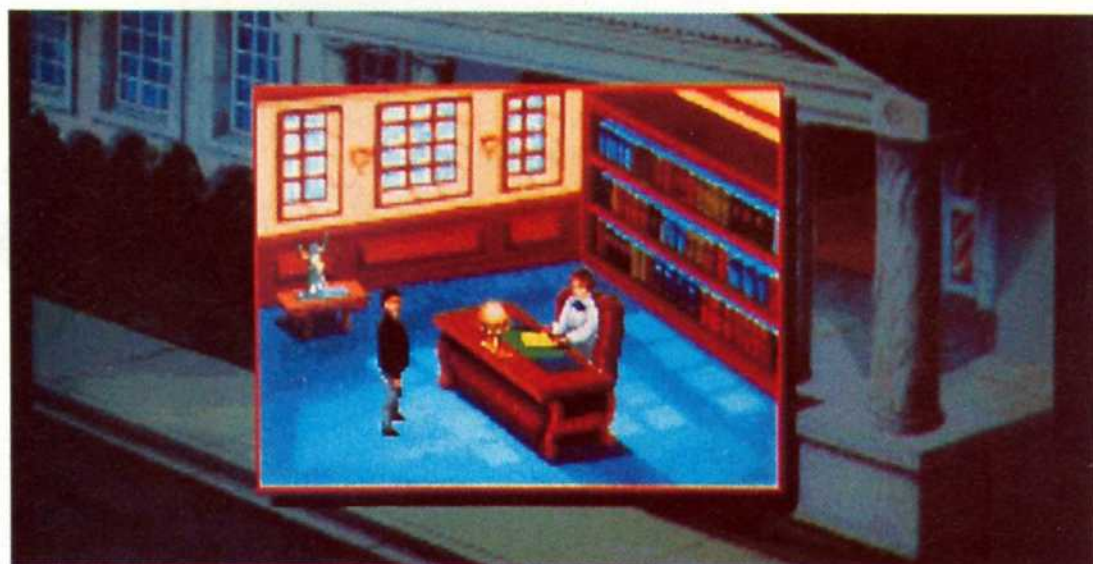


Dort fand ich auch das fehlende Päckchen, was natürlich notiert wurde. Anschließend informierte ich Tate über meine Entdeckung und machte mich auf den Weg zum Gerichtsmediziner.

Ich hasse die makabere Scherze von Leon, und wieder fiel ich einem zum Opfer, als ich mir die Schildchen seiner "Gäste" ansah. Immerhin brachte er mich auf eine heiße Spur, denn von ihm erhielt ich die Adresse von Rocklins Wohnung, einen Zeitungsausschnitt, der mir ein Schaudern über den Rücken jagte, sowie einen Umschlag mit dem Eigentum des Verblichenen. Allerdings war nicht alles darin sein Eigentum, ich fand auch ein Medaillon, das Marie gehörte. Ich brachte es natürlich gleich zu Marie, und es schien Wunder zu wirken. Leider konnte ich nicht sehr lange bleiben, denn ich wollte Rocklins Bude noch genauer untersuchen.

Auf dem Weg dorthin wurden wir zur Unterstützung bei einem Hausbrand gerufen, und es zeigte sich, wie heiß unsere Spur war: Das Haus, das da in Flammen stand, war das von Rocklin. Nachdem der Chef der Feuerwehr sein OK gegeben hatte, durchsuchte ich das Haus, um an Beweisen zu retten, was noch zu retten war. Im Hinterzimmer fand ich den Kultraum, in dem ich Blut- und Haarreste eines der Opfer sichern konnte. Im Wohnzimmer fand ich ein Bild, das alles erklärte und den letzten Hinweis lieferte, nämlich eine weitere Adresse. Ich möchte dem Leser allerdings nicht verraten, wer auf dem Bild war - das soll für ihn ebenso eine Überraschung werden, wie es für mich eine war.

Bevor ich mich auf den Weg zu der neuen Adresse machte, holte ich mir noch einige Informationen über besagte Person ein. Dabei half mir der Armeemoffizier in der Oak Tree Mall, der nach Vorlage meines Dienstausweises und des Bildes eine Personalakte herausrückte. Diese ließ ich auf dem Revier von unserem Psychologen begutachten und mir einige wohlge-meinte Warnungen auf den Weg geben.



Der erste Besuch des verdächtigen Hauses war erfolglos, ohne Durchsuchungsbefehl war hier wohl nicht viel zu erreichen. Also fuhr ich zum Gericht und besorgte mir mit Hilfe des Bildes und des Zeitungsausschnittes das gewünschte Dokument. Leider beeindruckte es die Bewohner des Hauses absolut nicht, daher

mußten stärkere Geschütze aufgefahren werden. Die Unterstützung würde allerdings nur bei lückenlosen Beweisen gewährt, und so fuhr ich aufs Revier und verbuchte alles, was ich noch an Beweismaterial im Inventar hatte. Nach einem erneuten Gespräch mit der Richterin konnte der Showdown endlich beginnen.

Die nächsten Minuten erschienen mir einmal wie Sekunden, dann wieder wie endlos lange Stunden: Mit gezogener Waffe gab ich dem Räumpanzer den Angriffsbefehl und betrat das Haus durch die zerborstene Tür. Fast sofort wurde ich unter Beschuß genommen, konnte den Angreifer jedoch ausschalten, ein zweiter Bewohner ergab sich ohne Gegenwehr und wurde festgenommen. Beim Durchsuchen des Raums entdeckte ich unter dem Sofakissen eine Fernbedienung, mit der ich schließlich eine Geheimtür zum Drogenlabor öffnen konnte. Ich war gerade dabei, das offensichtlich leere Labor zu verlassen, als ich in den Augenwinkeln eine Bewegung wahrnahm und reflexartig auch den dritten Verbrecher ausschalten konnte. Und nun gab es nochmals eine Überraschung!

Die verrate ich Ihnen aber ebenfalls nicht, ich verrate Ihnen nur noch eines, nämlich wie Computer-Cops ihre Waffe ziehen: Sie wählen die Pistole aus dem Inventar und klicken damit auf die Spielfigur. Alles klar? Dann sehen wir uns vielleicht irgendwann in Lytton - ich hoffe, Sie werden so gut sein, wie ich es war ...

Michael Anton



3-Tage-Schnellkurs

Das Adventure mit dem leichten Rollenspieleinschlag (ursprünglicher Titel: Hero's Quest) ist an sich nicht allzu schwer. Tückisch wird es jedoch an den Stellen, an denen die drei zur Wahl stehenden Charaktere Probleme auf unterschiedliche Art lösen müssen.

Je nach Neigung kann man sich bei der Charakterwahl fürs Prügeln, Denken oder für lange Finger entscheiden. Probleme mit den zahlreichen Monstern wird dann zum Beispiel der Dieb erst einmal reichlich haben. Unter Ausnutzung sämtlicher Ruhestätten und ausgiebigem Gebrauch der Save-Option kann man die Werte der Nichtkämpfer jedoch trotzdem (relativ) schnell in brauchbare Höhen jubeln.

Grundausbildung

Fragen kostet nichts, ergo freundet man sich am besten gleich mal mit Sheriff an und befragt ihn über Räuber und Monster (ask about brigands, ask about monsters). Dann geht man nach links in die Adventures Guild. Den Guild Master weckt man auf (wake man) und befragt ihn ebenfalls über Räuber und Monster. Daraufhin trägt man sich in das Buch auf dem Tisch ein (look book, sign book) und wirft einen Blick auf das Anschlagbrett (look board). Nachdem man sich die einzelnen Aufträge angeschaut hat, verläßt man das Haus.

Der Magier besorgt sich im Magieshop den "Fetch"-Zauberspruch und fragt nach Erasmus (buy fetch, ask about Erasmus). Am Obststand kauft man 50 Äpfel (5x buy apple) und im Laden daneben 2 Wasserflaschen (2x buy flask). Beide Verkäufer sowie auch den Bettler in der

Gasse befragt man über die Räuber (ask about brigands), dem Bettler gibt man vorher ein Silberstück (give silver).

Nun verläßt man die Stadt und geht den Pfad entlang nach Norden. Manchmal steht ein Dieb namens Bruno an der Stadtmauer. Er verkauft wertvolle Informationen. Es empfiehlt sich abzuspeichern, bevor man ihm Geld gibt. Dann kann man sich nämlich erst mal alles anhören, was Bruno weiß (ask about Baba Yaga/Goblins/Brigands/Thieves Guild), und danach den alten Spielstand wieder laden.

Warum nur ist der Baum so hoch?

Auf dem Baum vor dem Haus der Heilerin befindet sich ein Vogelnest. Wenn dort etwas zu blinken beginnt, spricht der Magier den "Fetch"-Zauberspruch. Als Dieb oder Kämpfer nimmt man ein paar Steine vom Boden und wirft damit das Nest vom Baum (get rocks, throw rock), oder man klettert hinauf. So bekommt man einen Ring, den man im Haus daneben der Heilerin gibt (knock, ask about brigands, give ring). Von der Belohnung kauft sich der Magier in der Stad die "Open"-Zauberformel. Bei Bedarf kann man von der Heilerin verschiedene Säfte erwerben, die z. B. magische oder physische Kräfte zurückgeben (ask about potions, ask about components).

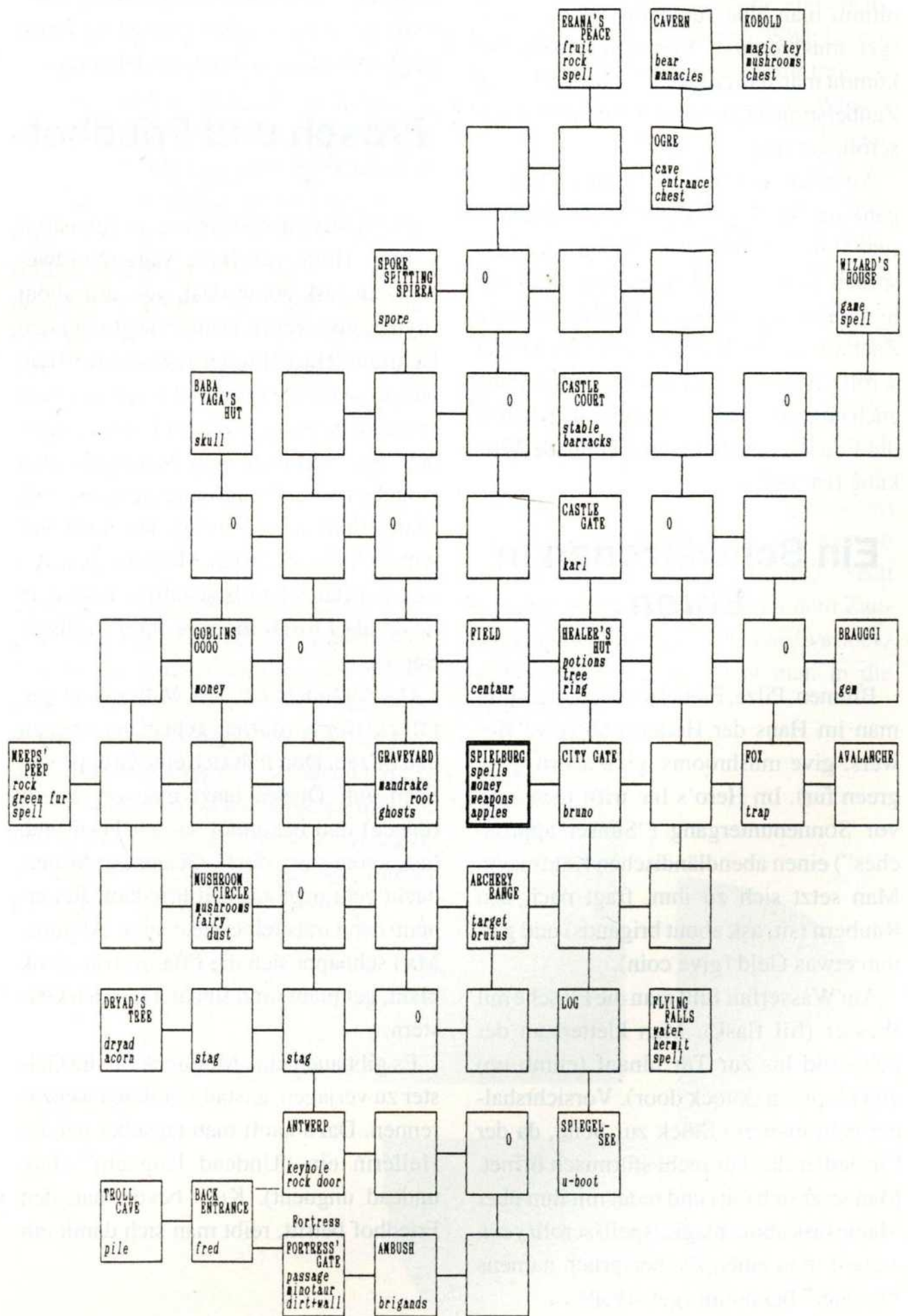
für Helden

Vor dem Burgtor redet man mit dem Wächter über alles mögliche und bittet ihn, das Fallgitter zu öffnen (ask about Elsa/ Barnard/ Baba Yaga/ Baron/ Erasmus/ Job/ Warlock/ Leader; open gate). Im Burghof kann der Kämpfer mit dem Waffenmeister das Fechten trainieren (ask about weapons, fight, give gold). Indem man den Stall ausmistet, wird man stärker und erhält 5 Silberstücke (kann man pro Tag einmal machen).

Im Wald, da sind die Räuber

Man verläßt die Burg und begibt sich auf den Acker, wo man den Centaur nach seiner Arbeit, den Räufern und deren Anführer fragt (ask about field/ brigands/ leader). Darauf betritt man den Wald. Im Südwesten trifft man auf einen Hirsch, der einen zur Waldnympe führt. Man nimmt ihren Auftrag an (yes), einen besonderen Pflanzensamen zu finden.

Nördlich davon findet man eine Gruppe von Pflanzen, die sich gegenseitig eine einzelne Spore zuspucken. Mit dem "Fetch"-Zauberspruch kann der Magier sie holen. Der Dieb dagegen klettert auf einen der Felsen (climb rock), und der Kämpfer schießt die Spore in der Luft mit einem Stein ab (get rocks, throw rock). Für die Spore bekommt man von der Waldnympe eine magische Eichel (get acorn) und den Hinweis, daß man nach einem grünen Stück Fell, nach Feenstaub, Flugwasser und bestimmten Blumen suchen soll.



Nun geht man zu den Meeps. Unterwegs nimmt man eine Handvoll Pilze an sich (get mushrooms). Von den Meeps bekommt man das grüne Fellstück und einen Zauberspruch (2x ask about green fur, get scroll, get fur).

An einem Ort namens "Erana's Peace" ganz im Norden findet man die Blumen (get flowers). Mit dem "Open"-Zauberspruch kann man den großen Stein zur Seite bewegen, worauf man eine weitere Zauberformel namens "Calm" findet (get scroll). Nachts kann man an diesem Platz auch ungestört schlafen. Außerdem haben die Früchte am Baum eine heilende Wirkung (eat fruit).

Ein Schwätzchen in Ehren

Blumen, Pilze, Eichel und Fellstück gibt man im Haus der Heilerin ab (give flowers, give mushrooms, give acorn, give green fur). Im Hero's Inn trifft man kurz vor Sonnenuntergang ("Sunset approaches") einen abendländischen Kaufmann. Man setzt sich zu ihm, fragt nach den Räufern (sit, ask about brigands) und gibt ihm etwas Geld (give coin).

Am Wasserfall füllt man die Flasche mit Wasser (fill flask). Man klettert an der Felswand bis zur Tür hinauf (climb up) und klopft an (knock door). Vorsichtshalber geht man ein Stück zur Seite, da der Einsiedler die Tür recht stürmisch öffnet. Man setzt sich (sit) und redet mit ihm über Magie (ask about magic/spell/scroll/yes), worauf man einen Zauberspruch namens "Trigger" bekommt (get scroll).

Es wird Nacht. In der Nacht drückt man dem Frost Giant (ganz im Westen) die 50 Äpfel in die Hand (give apples). Man bekommt dafür einen leuchtenden Edelstein. Zwei Felder östlich der Stadt trifft man auf einen Fuchs, der sich in einer Falle verfangen hat. Man befreit ihn (open trap) und erhält so nützliche Hinweise.

Frosch und Friedhof

Den Edelstein dreht man dem Totenkopf vor der Hütte von Baba Yaga (Nordwesten) an (ask about deal, yes, ask about rhyme, give gem). Danach sagt man den Reim auf (Hut of brown now sit down) und betritt die Hütte. Von Baba Yaga wird man freundlicherweise in einen Frosch verwandelt. Sie fragt nach dem Namen (Namen eingeben) und ob man tapfer sei (yes, yes). Man erhält den Auftrag, ihr noch vor Anbruch des nächsten Morgens eine Alraune (Pflanze) zu beschaffen, oder man lande als Frosch in einer ihrer nächsten Suppen.

Da Alraunen nur um Mitternacht gepflückt werden dürfen, geht man vorher zu den Pilzen. Dort hält sich eine Gruppe von Feen auf. Diesen tanzt man etwas vor (dance) und bekommt so den Feenstaub (ask about fairy dust). Genau um Mitternacht geht man auf den Friedhof. Bei einem der Grabsteine steht eine Alraune. Man schnappt sich die Pflanze (run, look plant, get plant) und flüchtet vor den Geistern.

Es gibt auch eine Möglichkeit, die Geister zu verjagen, anstatt vor ihnen wegzurennen. Dazu kauft man tagsüber bei der Heilerin ein "Undead Unguent" (buy undead unguent). Kurz bevor man den Friedhof betritt, reibt man sich damit ein

(use undead unguent). Wer das aber so machen will, wird allerdings zuerst einen weiteren Tag damit verbringen müssen, Geld zu sammeln (bekommt man z. B. durch Kämpfen), denn das "Undead Unguent" kostet 100 Silberstücke!

Wer sich stark genug fühlt und von einem Cheetaur angegriffen wird, kann versuchen, diesen zu erlegen. Wenn das Monster tot ist, nimmt man seine Klauen mit (search monster, get claws) und verkauft sie am nächsten Tag für 10 Silberstücke an die Heilerin (den Cheetaur muß man aber nicht bezwingen, um das Spiel lösen zu können). Vergeßt nicht, die Alraune rechtzeitig bei Baba Yaga abzugeben (Reim aufsagen, Hütte betreten und mit "yes" antworten).

Ruhe sanft

Bei Erana's Peace, beim Einsiedler oder bei der Waldnymphe kann man sich schließlich ungestört schlafenlegen (sleep). Wenn es nicht sehr spät in der Nacht ist, kann man auch den Hero's Inn in der Stadt betreten und dort schlafen (kostet aber Geld).

Der Dieb hat in der Nacht jedoch noch mehr zu tun: Man klettert nachts über die Mauer in die Stadt und bricht in das Haus des Sheriffs ein (sneak, pick lock). Drinnen nimmt man die goldene Spieldose vom Tisch, die Vase vom Kamin und den vergoldeten Kerzenständer (get music box, get vase, get candelabra). Hinter dem Bild an der rechten Wand befindet sich ein Safe (move picture). In ihm findet man ein paar Goldstücke (unlock safe, get coins).

Man macht den Safe wieder zu (close safe) und stattet dem Haus der alten Dame einen Besuch ab (sneak, pick lock). Im Korb neben dem Sofa findet man eine wertvolle Kette (get basket).

Sobald man in der engen Gasse auf den blinkenden Gegenstand zugeht, wird man von anderen Dieben angegriffen. Man macht dann das Diebeszeichen (make thiefs sign) und fragt nach dem Paßwort für die Gilde der Diebe (ask about password). Dieses sagt man dem Goon, der auf dem Stuhl in der Bar sitzt. Er öffnet dann eine Falltür, den Zugang zur Diebesgilde. In der Gilde kauft man einen Berechtigungsschein (buy license) und verscherbelt die zuvor geklauten Gegenstände (sell candelabra, sell music box, sell vase, sell necklace). Mit dem messerwerfenden Dieb kann man um Geld spielen (play game).

Wir killen einen Oger

Am zweiten Tag geht unser Abenteurer zur Heilerin und gibt den Feenstaub und das Wasser ab (give fairy dust, give water). Sie verspricht, in Kürze zusammen mit den anderen Zutaten eine "Dispel Potion" zu machen, die gegen Ende des Spieles noch von Bedeutung sein wird (ask about dispel potion.)

In der Burg mistet man wieder den Stall aus. Zum Zeitvertreib kann man als Dieb oder Magier an der Zielscheibe vor der Stadt das Messerwerfen üben (throw dagger, get dagger) oder mit dem Einsiedler Cribagge spielen (play cribagge). Als Kämpfer kann man sich ein paar von den Goblins im Westen "pflücken". Diese verstecken sich dort nämlich in Scharen hinter den Büschen. Ab und zu kann man sich einen Goblin (der meist Silberstücke mit sich trägt) schnappen. Möglichst am späten Nachmittag oder am Abend begibt man sich zum Eingang der Höhle im Wald (Norden). Dort wartet bereits ein größeres Monster, ein Oger.

Als Kämpfer könnt Ihr ihn töten (fight), als Magier sprecht Ihr den "Calm"-Spruch, und als Dieb rennt ihr einfach um ihn herum (run). In der Höhle steht ein Bär. Um an ihm vorbeizukommen, benutzt man den "Calm"-Zauberspruch, man kann Meister Petz aber auch füttern.

Auf zur fröhlichen Koboldhatz

Im darauffolgenden Bild sitzt ein Kobold, der einen Schlüssel um den Hals hängen hat. Der Kämpfer und der Dieb gehen so vor: Man läuft auf den Kobold zu und erschlägt ihn (fight), wobei man den Feuerblitzen, die er losläßt, durch Ducken ausweicht. Der Magier spricht den "Fetch"- und sofort darauf den "Trigger"-Zauberspruch. Durch letzteren öffnet sich eine unsichtbare Truhe mit vielen Goldstücken. Man schnappt sich das Gold (run, get coins) und flüchtet aus dem Bild hinaus. Falls man von den Feuerblitzen des Kobolds zu oft getroffen wird, benutzt man die beiden "Healing Potions" (use healing Potion). Ansonsten: Save early, save often!

Man benutzt den Schlüssel des Kobolds, um die Fußfessel des Bären zu öffnen (cast calm, use key). Der Bär verwandelt sich dann in Barnard, den Sohn des Barons. Für diese Tat gibt es in der Burg natürlich eine reichliche Belohnung. Man unterhält sich mit dem Baron (ask about brigands/ Elsa/ leader/ warlock) und wird dann zum Essen und zur Nachtruhe in der Burg eingeladen. Am anderen Morgen erwacht man mit 50 Goldstücken mehr in der Tasche.

Zauberer haben's schwer

Am dritten Tag holt man sich zunächst die "Dispel Potion" bei der Heilerin ab. Im Laden kauft man sich als Kämpfer die Rüstung, als Dieb mehrere Dolche. Der Magier kauft sich in der Stadt die "Flame Dart"-Zauberformel und geht dann zu Erasmus. Am Hauseingang sitzt eine sprechende Statue, die ein paar Fragen stellt. Hier nun die dazugehörenden Antworten: What is your name? - (Name eingeben). What is your Quest? - (hero). What is your favorite color? - (red). What is the thieves' password? - (I know the answer). What is the Baron's first name? - (Stefan). Ist man im Haus drinnen, geht man gleich die Treppen hoch zum Turm. Man bejaht alle Fragen des Zauberers und spielt darauf das "Mage's Maze"-Spiel. Die wichtigsten Dinge dazu stehen im Handbuch.

Hier noch ein Hinweis: Falls sich die gegnerische Spielfigur auf der letzten Brücke vor dem Ziel befindet, schnappt ihr die Brücke einfach weg. Dann nämlich wird die gegnerische Spielfigur zurück an den Start versetzt! Wenn man gewonnen hat, erhält man den "Dazzle"-Zauberspruch (ist nützlich für den Nahkampf). Nach einer kleinen Unterhaltung mit dem Zauberer (ask about brigands/leader/ warlock/ hermit/ mirror/ game) geht man in die Stadt zurück.



Wir sorgen für Gerechtigkeit

Man betritt die Bar. Unter einem der Barhocker findet man einen Notizzettel (get notice), auf dem etwas über eine Verabredung steht. Man folgt diesem Hinweis und geht am Mittag zur Zielscheibe vor der Stadt. Dort sieht man Bruno zusammen mit einem der Räuber. Versteckt hinter einem der Büsche, hört man den beiden gut zu. Sobald Bruno das Feld verlassen hat, greift man den Räuber an. Als Dieb wirft man aus sicherer Distanz mit Dolchen, als Kämpfer geht man zum Nahkampf über, und als Magier schleudert man Feuerblitze ("Flame Dart"), bis der Räuber umfällt. Dann durchsucht man ihn (search brigand) und findet einen Schlüssel.

Mit dem Schlüssel geht man zum Antwerp. Er blockiert den Weg nach links zu einer geheimen Felsentür. Man sollte den Antwerp auf keinen Fall attackieren, das endet früher oder später ziemlich tödlich. Es genügt, um ihn herumzurennen, da er von alleine nicht angreift. Nun sucht man die Felsen ab und entdeckt das Schlüsselloch zur Felsentür (search rocks). Nachdem man die Tür geöffnet hat (unlock door, open door), sagt man das Paßwort und betritt die Höhle. In der Höhle kann man (ist zur Lösung des Spiels nicht notwendig) versuchen, den Troll zu töten. Seinen Bart (??) kann man bei der Heilerin gegen zwei Heilungssäfte eintauschen, außerdem gibt es jede Menge Gold zu finden.

In der Festung der Briganten

Den Minotaur vor dem Eingang des Forts bringt man mit dem "Calm"-Zauberspruch zur Ruhe. Danach knackt man das Torschloß (pick lock) oder spricht die "Open"-Zauberformel (cast open, open door). Der Kämpfer hat noch eine andere Möglichkeit, ins Fort zu gelangen. Dazu geht man direkt auf den Hinterhalt der Räuber zu und weicht den Pfeilen so lange aus, bis nicht mehr geschossen wird. Dann klettert man über den Baumstamm (climb log). Wenn man die darauffolgenden Kämpfe heil übersteht, ist man auch im Fort.

Drinne geht man ganz links um die Barriere herum und dann weiter über die rechte Brücke. Nun muß nur noch ein Stolperdraht überwunden werden (step), und man befindet sich im nächsten Raum. Hier schließt man die Tür (close door), geht nach oben, verschiebt den Stuhl (move chair) und wirft gleich darauf den Kerzenleuchter um (move candelabra). Nun stellt man sich vor die Mitte des Tisches.

Kurz bevor die drei Räuber um die Tischkante herumkommen, klettert man auf den Tisch (climb table), faßt nach dem herunterhängenden Seil (geht automatisch) und schwingt sich zur Tür gegenüber (open door). Im darauffolgenden Feld spricht man mit dem Warlock über Elsa (ask about Elsa/ enchantment/ warlock).

Man läßt sich vom Weg hinunterfallen und gerät dadurch auf magische Weise ins Rollen. Nachdem man sich mit "stop" angehalten hat, geht man durch die Tür mit

den Smilies auf der rechten Seite. Man zieht an der Kette (pull chain), die von der Decke herunterhängt, worauf sich eine Tür mit dem Namen "Secret Entrance" öffnet. Wenn man durch sie durchgeht, kommt man links unten aus einem Tunnel heraus. Man öffnet die schiefe blaue Tür oben (open door). Sobald diese zu wackeln beginnt, geht man ein Stück zurück in den Tunnel. Die Tür fällt schließlich um und gibt eine weitere frei, durch die man in den nächsten Raum gelangt (open door). Hier wirft man die "Dispel Potion" auf den Räuberhauptmann (throw dispel potion). Er verwandelt sich daraufhin in Elsa. Elsa und der Warlock bedanken sich und verschwinden durch einen Zauber.

Bevor man den Raum nach rechts verläßt, nimmt man den magischen Spiegel vom Tisch - aber nichts sonst. Man befindet sich dann wieder beim Antwerp.

Showdown im Hexenhaus

Nun geht man zur Baba Yaga. In ihrer Hütte benutzt man den Spiegel (use mirror), damit ihr Zauberspruch reflektiert wird und sie sich in einen Frosch verwandelt. Und damit ist man ein Held. Gratulation.

Hannes Kruppa/ah

In ein exotisches Land führt der zweite Teil der Saga, in dem lebenswerte Kattas, miese Banditen und hinterhältige Emire ihr Unwesen treiben.

Wüste, Zauber, Elemente

1. Tag: Das Abenteuer beginnt

Das Spiel erstreckt sich über 30 Tage. Zu Beginn kann man entweder seinen Kämpfer, Zauberer oder Dieb aus Quest for Glory 1 - So You Want to Be a Hero übernehmen. Dies lohnt sich aber nur, wenn dieser Charakter höhere Punktzahlen hat als der, den man in Quest for Glory 2 auswählen kann.

Wählt man einen neuen Charakter, sollte man beim Kämpfer die Werte für Strength, Vitality, Weapon Use, Dodge und Parry erhöhen, beim Zauberer dagegen Intelligence, Agility und Magic, und beim Dieb verteilt man die Punkte auf Agility, Vitality, Luck, Stealth und Pick Locks. Insgesamt sind 500 Grundpunkte zu erreichen. Der Kämpfer und der Zauberer können, wenn sie sich sehr ehrenvoll verhalten, in der Schlußsequenz zum Paladin ernannt werden, was mit einem tollen Schwert und 50 Extrapunkten belohnt wird. Der Lösungsweg ist aus der Sicht des Kämpfers unter Berücksichtigungen der Ergänzungen für die beiden anderen Charaktere geschrieben.

Der erste Tag verläuft für die drei Charakterklassen fast identisch. Zu Beginn des Spiels befindet man sich im Katta's Tail Inn. Am Tisch sitzt Abdulla, mit dem unser Held von Spielburg nach Shapeir auf dem Teppich geflogen ist. Abdulla spricht gleich das momentane Problem an: Der Emir von Raseir ist spurlos verschwunden. Abdulla gibt den Rat, sich zunächst in Shapeir umzusehen. Bevor man dies tut, sollte man Abdulla noch nach dem Emir und Raseir befragen.

Raseir ist quasi eine Geisterstadt ohne Wasser. Zwischen Shapeir und Raseir liegt die Wüste, in der die üblichen Monster herumlaufen. Ein Blick auf die Besitztümer (TAB-Taste) zeigt, daß man 150 Goldmünzen aus Spielburg besitzt, mit denen man aber hier nichts anfangen kann. Also fragt man Abdulla nach den Münzen, woraufhin er den Tip gibt, das Geld wechseln zu lassen.

Die Geldwechslerin wohnt am Ende der Straße Dinar Tarik. Mit Hilfe der Karte geht man sofort dorthin. Hier werden die 150 Goldmünzen in 105 goldene Dinars gewechselt, und die Geldwechslerin nach Raseir, Ferrari und dem Sultan befragt. Sie warnt den Kämpfer und Zauberer vor Ferrari in Raseir, was aber erst sehr viel später von Bedeutung ist.

Als Dieb muß man hier das Diebeszeichen machen ("make thief sign"). Die Geldwechslerin hat am Abend des nächsten Tages einen Auftrag. Der Dieb muß aber mit kompletter Ausrüstung und Öl erscheinen.

Handeln, handeln

Nun geht man wieder zur Gate Plaza zurück. Am Stand von Ali Chica kauft man eine Karte und einen Kompaß. Durch Eingabe von "use map" erscheint die Karte auf dem Bildschirm, und man kann durch Anklicken eines Ortes mit der Maus direkt dorthin gelangen. Einige Orte erscheinen aber erst auf der Karte, wenn man schon mal dagewesen ist. Mit Hilfe der Karte geht man nun auf die rechte Seite der Plaza of the Fighters. Bei Kiram kauft man einen Beutel und bei Mirak einen weiteren Wasserbeutel. Mit "bargain for waterskin" gibt es ihn billiger. Auf der anderen Seite des Platzes befindet sich der Eingang zur Guild Hall. Vor der Tür liegt Rakeesh, ein löwenartiges Wesen. Man befragt ihn nach seinem Bein, dem Dämonen und dem Zauberer.

In der Guild Hall schreibt man sich zunächst in das Buch ein ("sign book") und liest die Tafel mit den Aufträgen ("read quest board"). Der Kämpfer geht in den Raum hinten rechts und kämpft zur Übung mit Uhura. Dies sollte er jeden Tag tun. Man muß darauf achten, daß alle drei Fertigkeiten (Attack, Parry und Dodge) gleichmäßig trainiert werden. Uhura dabei zu besiegen ist allerdings nicht möglich. Der Kampf ist jeweils zu Ende, wenn der Stamina-Wert zu niedrig wird.

Man verläßt die Gilde und befragt Rakeesh nach dem Begriff 'Paladin'. Mit Hilfe der Karte geht man zur Fountain Plaza, füllt die Wasserbeutel am Brunnen ("fill waterskins") und geht dann zu Katta's Tail Inn zurück. Der Schlafraum befindet sich hinten rechts. Man schläft bis zum Abend.

Jeden Abend und jeden Morgen setzt man sich an den Tisch und verzehrt das automatisch gebrachte Essen. Falls andere Leute am Tisch sitzen, kommt das Essen allerdings nicht immer automatisch. Dann gibt man "order food" ein. Nach dem Essen schläft man bis zum nächsten Morgen (until dawn).

2. Tag: Die Wüste ruft

Nach dem Frühstück verläßt man das Inn. Shameen teilt mit, daß Shema am Abend tanzen wird, was man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte.

Der Kämpfer geht zunächst in die Guild Hall, um mit Uhura zu üben, und dann zum Apotheker, der sein Geschäft an der Fountain Plaza hat. Man befragt ihn nach den verschiedenen Pillen (healing, vigor, poison cure), nach Monstern, Potions, nach der Dispel Potion, nach dem Greifvogel (griffin), nach der "fruit of compassion" und nach der Zauberin Aziza, deren Adresse man erhält. Um billiger an die Pillen zu kommen, wird gehandelt: "bargain for healing pills" etc.

Am südlichen Ende des Brunnenplatzes werden Lampen verkauft. Auch hier sollte man beim Kauf handeln.

Nun geht man in den Magic Shop. Den Magier befragt man nach "magic", Aziza, den Astrologen, den Sultan, Raseir, den Derwisch und dessen Bart ("whirl").

Zurück zur Gate Plaza und ab nach Süden. Hier trifft man auf einen Händler, der einen Saurus verkaufen will, den man unbedingt für die Wüste benötigt. Man befragt den Händler zunächst nach dem

Saurus und dann nach dem Preis. Da dieser zu hoch ist, handelt man wieder mal ("bargain for saurus"). Den Saurus kann man mit "ride saurus" reiten. Bei Bedarf sollte man vor Betreten der Wüste eine Vigor Pill nehmen. Dann reitet man nach Süden (im Bild von oben nach unten).

Nach einigen Bildern reitet man zwar weiter nach Süden, auf dem Bildschirm bewegt man sich aber jetzt von unten nach oben. Nach diesem Wechsel geht man noch ein Bild nach oben und dann sofort nach links, bis man zu einer Oase kommt. Begegnet man in der Wüste einem Monster, wird man abgeworfen und muß das Monster bekämpfen. Bis auf den Terror-saurus ist dies auch kein Problem. Hat man einen Briganten besiegt, sollte man ihn durchsuchen ("search body"), da man so das eigene Konto aufbessern kann. Besiegt man einen Skorpion, sollte man anschließend den Schwanz mitnehmen ("get tail"), den man beim Apotheker zu Geld machen kann.

In der Oase steigt man ab ("get off"), geht zum Derwisch und nimmt ihm ein Stück Bart ab ("get beard"). Jetzt kann man mit "go home" den Saurus dazu bringen, nach Shapeir zurückzukehren. Bevor man aber wieder in die Stadt reitet, sollte man nach links gehen, bis man zu einem Greifvogel gelangt. Hier untersucht man den Geröllhaufen ("examine debris") und bewegt den Felsen ("move rock"). Nun kann man die Feder nehmen, die später wichtig ist.

Anschließend sollte man noch ein wenig durch die Wüste reiten und die Monster, die sich hier am Tage aufhalten, besiegen, um die Kampfwerte und das Punktekonto zu erhöhen (Brigand, Skorpion, Terror-saurus).

Nach Shapeir zurückgekehrt, verkauft man den Bart an den Magier und den



Schwanz des Skorpions an den Apotheker. Dann kann man in das Inn zurückkehren, bis zum Abend schlafen, sich an Shemas Tanz erfreuen, essen und bis zum nächsten Tag schlafen.

Der Zauberer: Der Zauberer geht zunächst zum Apotheker und fragt zusätzlich nach Mana-Pillen, kauft sich auch eine Lampe (feilschen!) und fragt im Magic Shop nach Aziza, WIT (Wizard's Institute of Technocery) und Zaubersprüchen (spells). Man sollte sich die Zaubersprüche, die man noch nicht besitzt, so schnell wie möglich zulegen ("bargain for levitate spell", "bargain for force bolt spell", "bargain for razzle dazzle spell").

Danach wird ebenfalls ein Saurus erstanden, mit dem man zur Oase reitet. Die Monster sollte der Zauberer mit dem Flame-Dart-Zauberspruch bekämpfen. Nachdem man den Bart besitzt, reitet man zum Greifvogel. Hier wendet man den Zauberspruch an, der es ermöglicht, sich in die Luft zu erheben ("cast levitate"). Dazu stellt man sich (nicht zu dicht) vor den Felsen und schwebt nach oben (Cursoraste), bis die Hände in Nesthöhe sind. Jetzt kann man die Feder aus dem Nest nehmen. Dann nach Hause, schlafen, essen, wie oben beschrieben.

Der Dieb: Der Dieb kauft beim Apotheker zusätzlich zu den Pillen das benötigte Öl. Im Magic Shop fragt er zusätzlich nach einem magischen Seil ("ask about rope"). Da dieses aber noch zu teuer ist, wird der Kauf auf später verschoben. In der Guild Hall kann auch der Dieb mit Uhura üben, sollte aber nur Dodge trainieren, da das den Wert für Agility erhöht.

Beim Verlassen der Guild Hall trifft der Dieb auf einen Seilkünstler, der unseren Helden herausfordert, es ihm nachzutun und über das gespannte Seil zu laufen, ohne abzustürzen. Dies muß man im späteren Verlauf unbedingt schaffen, also sollte man so oft wie möglich hier trainieren: "take challenge", "pay dinar", "climb". Zu Beginn wird man regelmäßig abstürzen, was die Gesundheit schädigt. Wird der Health-Wert zu niedrig, sollte man eine Healing-Pill nehmen.

Nach etlichen Versuchen sollte man erst einmal einen Saurus erwerben und den Bart aus der Oase beschaffen. Da der Dieb der schwächste Monsterkämpfer ist, ist es ratsam, vor Verlassen der Stadt abzusaufen, mit etwas Glück jedoch schafft man den Trip auch ohne Monsterkontakt. Will

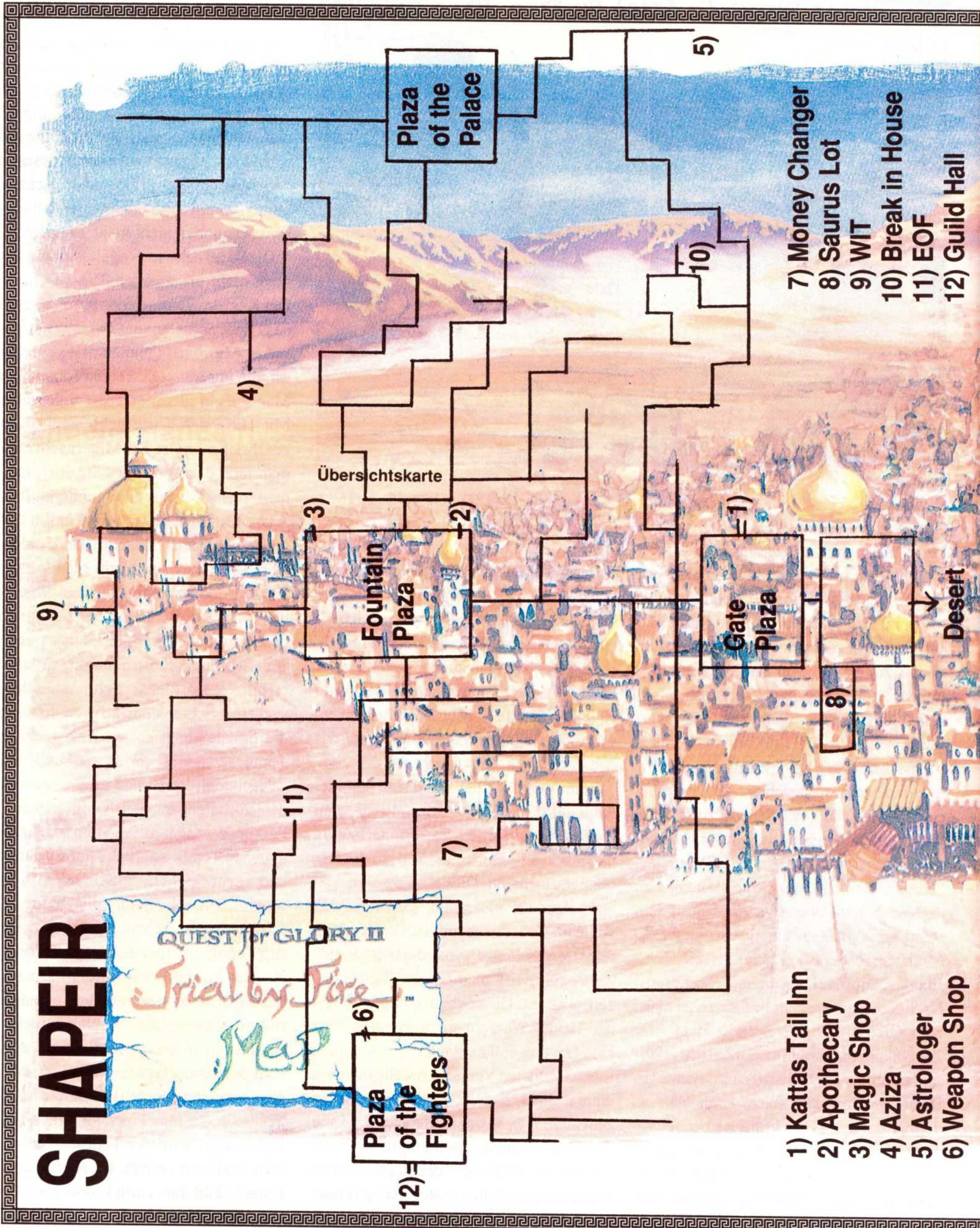
man sich den Monstern stellen, sollte man, sobald das Monster auftaucht, dieses mit den Messern bewerfen. Aber Achtung: immer wenigstens ein Messer behalten, sonst kann man nicht mehr kämpfen!

Die Feder des Greifvogels kann der Dieb noch nicht am zweiten Tag beschaffen. Der Rest des Tages verläuft mit Üben auf dem Seil, Schlafen und Essen.

Am Abend geht man zur Geldwechslerin, die unserem Dieb einen Job anbietet. Man soll ein silbernes Teeservice stehlen. Mit Hilfe der Karte geht man zu dem beschriebenen Ort. Bis Mitternacht erhöht man jetzt den Wert für "Stealth", indem man "sneak" eingibt und umherläuft.

Um Mitternacht wird die Tür mit "pick lock" geöffnet. Falls die Bodenplatten Geräusche machen, bleibt man kurz stehen, bevor man weitergeht. Zunächst geht der Dieb zum Regal auf der linken Seite und nimmt die Teekanne. Danach geht er zum Schrank, ölt die Scharniere ("use oil on hinges"), öffnet die Schranktür, durchsucht den Schrank und erhält automatisch die Schale. Jetzt schaut man unter den Teppich.

Nachdem der Blinde an unserem Helden vorbeigegangen ist, öffnet man die Falltür. Wenn man eine Stimme hört, rollt man den Teppich zurück ("unroll carpet") und versteckt sich im Schrank ("hide in wardrobe"). Nachdem der Mann verschwunden ist, schaut man wieder unter den Teppich, öffnet die Truhe ("pick lock on chest") und nimmt die 60 Dinar. Es kündigt sich eine weitere Person an, also rollt man wieder den Teppich zurück und versteckt sich erneut im Schrank. Nachdem der Mann verschwunden ist, schaut man unter den Teppich und durchsucht die Truhe, in der man einen silbernen Dolch findet. Jetzt wird der Teppich zurückgerollt, und man verläßt das Haus, kehrt zu Katta's Tail Inn zurück und schläft bis zum nächsten Tag.



SHAPEIR

QUEST for GLORY II

Trial by Fire

Map

Übersichtskarte

- 7) Money Changer
- 8) Saurus Lot
- 9) WIT
- 10) Break in House
- 11) EOF
- 12) Guild Hall

- 1) Kattas Tail Inn
- 2) Apothecary
- 3) Magic Shop
- 4) Aziza
- 5) Astrologer
- 6) Weapon Shop

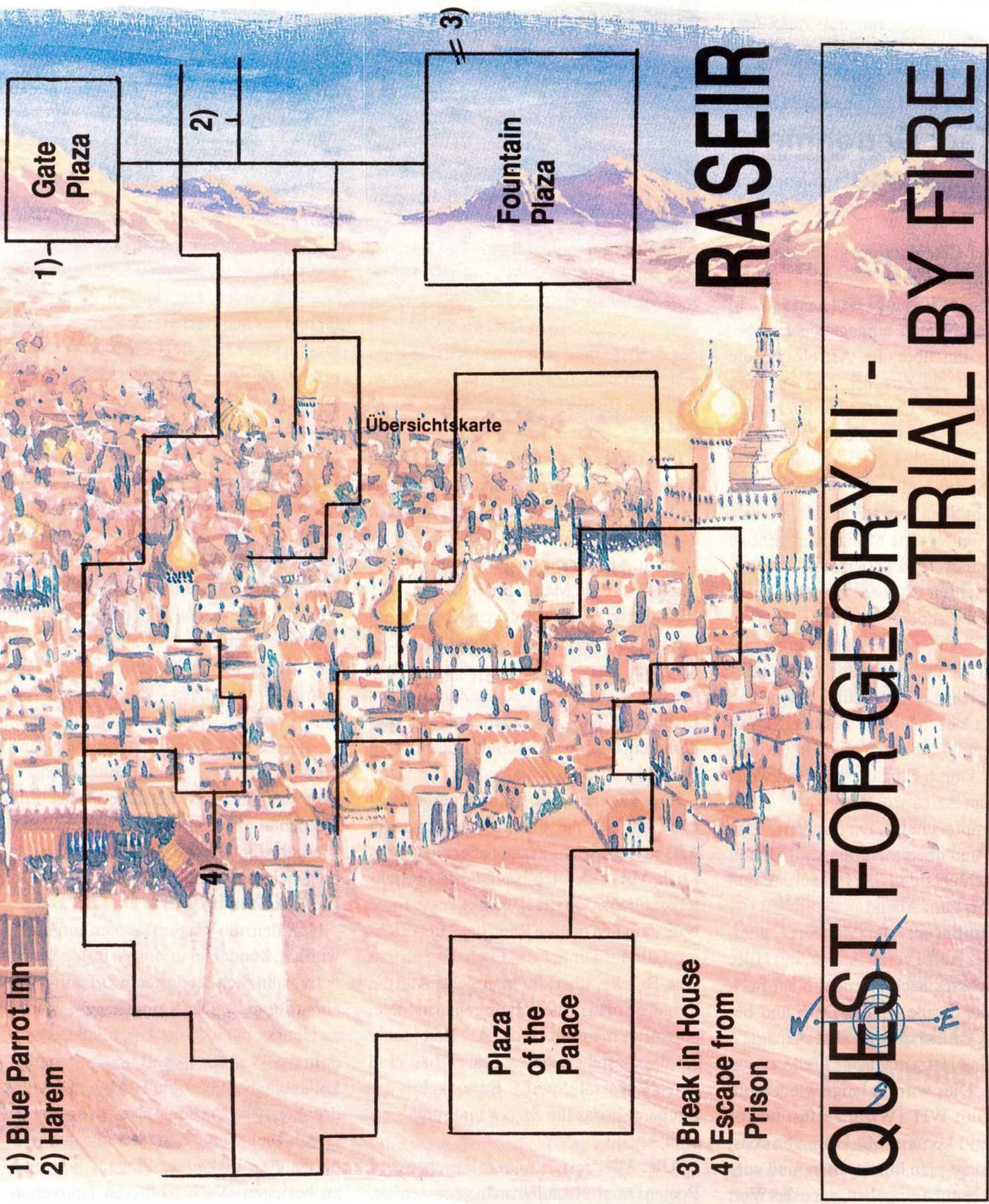
Plaza of the Palace

Fountain Plaza

Gate Plaza

Plaza of the Fighters

Desert



1) Blue Parrot Inn
2) Harem

3) Break in House
4) Escape from Prison

QUEST FOR GLORY II - TRIAL BY FIRE

3. Tag: Getrennte Wege

Alle drei Charaktere begeben sich zunächst zum südlichen Ende der Tarik of Stars, wo der Astrologe haust. Nachdem man seinen Namen eingegeben hat, befragt man ihn über die Astrologie, die Zeichen und die Zukunft. Um ihn zum Denken über die Zukunft zu bringen, muß man über sich selbst erzählen ("tell about self"). Der Astrologe sagt, daß man später wiederkommen soll.

Nun geht man zur "Fountain Plaza", gibt dem Bettler eine Münze und geht zu Straße Shmali Tarik. Hier muß man anklopfen, seinen Namen eingeben, den Namen des Zauberers (Keapon Laffin), das Wort "Air" sowie den Namen der Zauberin (Aziza). Jetzt kann man eintreten, sich setzen und Aziza über Magie und die Frucht des Mitleids befragen ("ask about magic", "ask about out fruit of compassion"). Durch Eingabe von "farewell" verläßt man Aziza wieder.

Der Kämpfer und der Dieb gehen jetzt in die Gilde und üben mehrmals mit Uhura. Danach kehren sie in das Inn zurück und schlafen bis zum Abend.

Der Zauberer: Der Zauberer geht, nachdem er Aziza verlassen hat, mit Hilfe des Kompasses nach Norden, biegt nach links in die Straße Khalsa Darb und benutzt den Zauberspruch "detect magic". Es erscheinen jetzt magische Pfeile, denen man folgt. Dies wird so lange wiederholt, bis man zum WIT (Wizard's Institute of Technocery) kommt. Mit Hilfe von "cast open" gelangt man hinein. Man muß wieder seinen Namen eingeben, dann das Wort "wizard" und den Namen des Zauberers aus dem ersten Teil von Quest for Glory: "Erasmus".

Hier gibt es nun einen leichten Eingangstest. Mit Hilfe von drei Zaubersprüchen muß man die richtige von drei Glocken herausfinden, diese auf einen Ständer bewegen und zum Läuten bringen. Also 1. "cast detect magic", die magische Glocke wird erkannt; 2. "cast fetch" auf diese Glocke und 3. "cast trigger" auf die obere Glocke.

Nun folgt der eigentliche Test der vier Elemente Luft, Erde, Wasser und Feuer. Zunächst fliegt ein sich drehender Stab auf unseren Helden zu. Mit "cast fetch" (auf den Stab richten) und "cast levitate" kann man sich über den Stab erheben und so lange oben bleiben, bis der Stab verschwindet.

Dann erscheint eine Steinmauer. Durch "cast trigger" (auf die Mauer gerichtet) verwandelt sich die Mauer. Jetzt folgt "cast dazzle", und man kann über die Mauer klettern. Auf der anderen Seite erneut "cast trigger" auf die Mauer richten.

Jetzt erscheint Eis. Mit "cast flame dart" (auf das Eis gerichtet) schmilzt es. Nachdem das Wasser verschwunden ist, "cast force bolt" (auf den Riß im Zentrum des Eisblocks). Dies muß man so lange wiederholen, bis das Eis abbricht und der Weg frei ist.

Eine Tür erscheint, die man durch "cast open" öffnet, die Flamme verschwindet mit "cast calm", hinterläßt aber ein großes Loch. Mit "cast fetch" (auf die Tür gerichtet) schließt sich die Tür, mit "cast force bolt" (auf den oberen Rand der Tür gerichtet) fällt die Tür auf das Loch. Es entsteht eine Brücke, über die man geht. Auf die Frage, ob man in die Schule gehen möchte, antwortet man mit "No". Als Belohnung für das Bestehen dieses Tests erhält man den "Reversal Spell". Dann kehrt der Zauberer in das Inn zurück und schläft bis zum Abend.

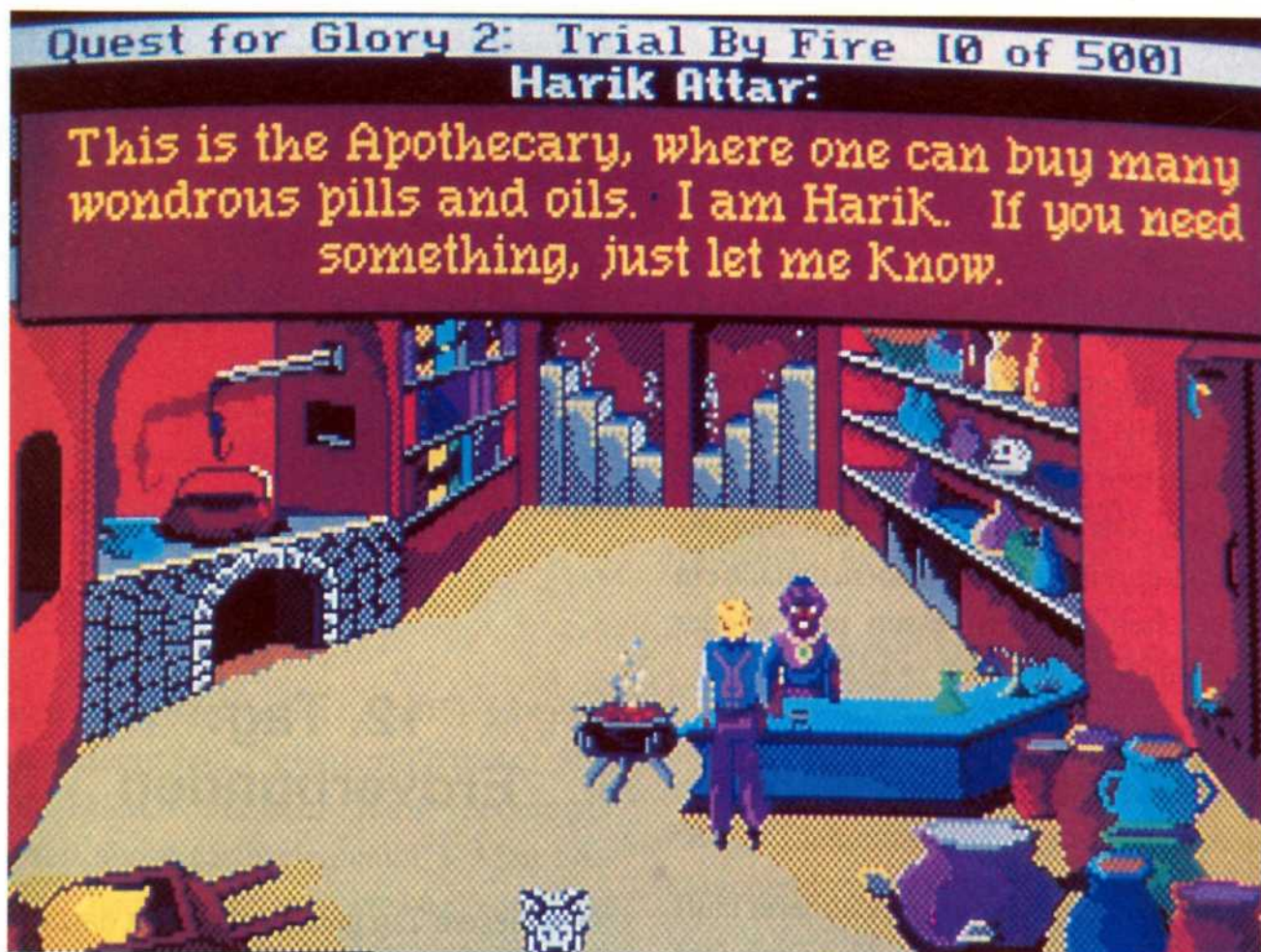
Alle: Alle drei Charaktere lauschen dem Poeten Omar. Nachdem man gegessen hat, verläßt man das Gasthaus. Der Kämpfer und der Zauberer begeben sich in die Wüste und bekämpfen Monster.

Der Dieb geht zur Geldwechslerin, sagt "yes" und verscherbelt die gestohlenen Sachen ("bargain about bowl", "bargain about teapot"). Jetzt verkauft man die Schale und die Teekanne und erhält einen Hinweis auf einen versteckten Safe im Waffengeschäft. Mit Hilfe der Karte geht man zum Platz vor der Guild Hall. Man gibt "sneak" ein und öffnet die Tür zum Waffengeschäft mit "pick lock". Im Laden schließt man die Tür, geht zum Amboß, benutzt das Öl ("use oil on anvil") und schiebt diesen zur Seite ("push anvil"). Falls das nicht klappt, mehrmals wiederholen oder in einer späteren Nacht wiederkommen. Jetzt kann man die Falltür und das Schloß der Truhe öffnen ("pick lock"), in der sich viel Geld befindet. Man schiebt den Amboß zurück, verläßt das Geschäft und kehrt in das Inn zur Nachtruhe zurück.

4. Tag: Training tut not

Nach dem Frühstück gehen alle drei Charaktere zu Aziza. Man befragt sie nach folgenden Dingen: "ask about... elemental, fire elemental, container, contrary element". Man dankt ("thanks") und verläßt sie ("farewell"). Jetzt geht man zum Apotheker und befragt diesen nach dem "fire elemental", "flame" und "incense". Den Weihrauch benötigt man, um das "Fire Elemental" zu fangen, also feilscht man: "bargain for incense". Falls nötig, deckt man sich auch wieder mit den notwendigen Pillen ein.

Nachdem die Wasserflaschen aufgefüllt wurden, wandert man zum Astrologen und befragt ihn nach der düsteren Zukunft ("ask about future"). Der Kämpfer geht wieder zu Uhura um zu üben. Anschließend geht er in das Waffengeschäft und befragt den Ladeninhaber über sein Hobby, das Armdrücken ("ask about arm wrestling"). Durch "bet" kann man jetzt mit ihm trainieren. Es wird kaum gelingen, ihn gleich zu besiegen. Nach mehreren Fehlversuchen verläßt man den Laden und kommt in den nächsten Tagen regelmäßig wieder, bis man es schafft zu gewinnen.



Der Dieb versucht wieder, über das Seil zu balancieren, falls er es nicht schon geschafft hat. Falls es immer noch nicht klappt, kann man auch erst noch ein bißchen mit Uhura üben. Um über das Seil zu gelangen, muß der Wert für "Agility" entsprechend hoch sein. Man muß ziemlich aufpassen und nach einigen Stürzen vom Seil rechtzeitig die Gesundheit mit "Healing Pills" wieder aufbauen.

Der Rest des Tages: Rückkehr in das Inn, schlafen bis zum Abend, essen, kämpfen in der Wüste (Kämpfer und Zauberer), schlafen bis zum nächsten Morgen.

5. Tag: Fragen kostet nichts

Nach dem Frühstück geht es für alle drei Charaktere zunächst darum, das "Fire Elemental" zu fangen. Man verläßt das Inn, benutzt den Weihrauch ("use incense") und verläßt den Platz durch das Tor nach hinten. Im Gang geht man so lange weiter, bis der Weihrauch verbraucht ist. Jetzt stellt man die Lampe ab ("use lamp") und wartet, bis das "Fire Elemental" näher kommt. Dann sprüht man Wasser auf das Feuer ("use waterskin"), und das Feuer

verschwindet in der Lampe. Nun haben wir eine magische Lampe.

Den Apotheker befragt man nun nach dem "Air Elemental", dem "Earth Elemental" und nach "earth". Der Dieb erhält noch einen Hinweis auf ein spezielles Pulver, das er aber noch nicht bekommen kann.

Im "Magic Shop" fragt man nach dem "Air Elemental" und nach "Fooler's Earth", die man vom Magier bekommt. Bei Aziza erhält man weitere Informationen über das "Air Elemental", das "Earth Elemental" und das "Water Elemental". Rest des Tages: siehe 4. Tag.

6. Tag: Üben, üben

Der Kämpfer muß es schaffen, Issur im Waffengeschäft beim Armdrücken zu besiegen. Zur Belohnung erhält man den Blasebalg. Der restliche Tag wird mit Üben bei Uhura und dem Bekämpfen von Monstern in der Wüste gefüllt. Man sollte nicht vergessen, die Wasserflaschen am Brunnen aufzufüllen und sich rechtzeitig mit "vigor pills" einzudecken.

Der Zauberer bekämpft Monster in der Wüste, um seine Zaubersprüche zu üben. Nach dem Abendessen geht er vorsichtig vor die Tür des Waffengeschäftes ("sneak") und kann sich mit "cast levitate" in die Luft erheben und so den Blasebalg über der Tür erreichen.

Der Dieb kann den Blasebalg noch nicht bekommen. Er legt am besten einen Ruhetag ein: schlafen bis zum Abend, danach herumgehen ("sneak"), um den "Stealth"-Wert zu erhöhen.

7. Tag: Ehrlich währt (fast) am längsten

Alle drei Charaktere begeben sich nach dem Frühstück zunächst in die "Guild Hall" und erhalten hier von Rakeesh die Belohnung (50 Dinar) für das Beseitigen des "Fire Elemental". Anschließend geht man zur "Fountain Plaza", wo Omar ein weiteres Beispiel seiner Dichtkunst gibt. Wenn er seine Verse beendet hat, geht man am besten kurz zum Apotheker und kauft benötigte Pillen, kommt dann wieder auf den Platz und findet den von Omar verlorenen Geldbeutel, den man an sich nimmt. Will man Paladin werden, muß man diesen später an Omar zurückgeben. Der Dieb kann gleich das Geld herausnehmen.

Rest des Tages für den Kämpfer und für den Zauberer: siehe oben.

Der Dieb hat nun genug Geld, daß er zum Magier gehen und das magische Seil erwerben kann ("bargain for rope"). Nach dem Abendessen geht er vor die Tür des Waffengeschäftes ("sneak") und holt mit Hilfe des Seils den Blasebalg ("use rope" - hochklettern - "get bellows").

8. Tag: Luftige Probleme

Das Hauptereignis dieses Tages ist der Kampf gegen das "Air Elemental". Nach dem Frühstück verlassen alle drei Charaktere den Gasthof. Bevor man sich nun zum Platz vor dem Palast begibt, sollte man dem Musiker eine Münze spendieren.

Der Kämpfer geht so nahe wie möglich an das "Air Elemental" heran. Ist er stark genug (hoher Strength-Wert), gelingt dies ohne Probleme. Jetzt gilt es, die Erde, die man vom Magier erhalten hat, in den Trichter zu schütten ("drop earth in funnel"). Falls dies nicht gleich klappt, erneut probieren. Falls man keine Erde mehr hat, muß man sich neue beim Magier besorgen. Ist die Erde im Trichter, benutzt man den Blasebalg, um das "Air Elemental" einzufangen ("use bellows").

Der Zauberer geht ebenfalls dicht an das "Air Elemental", kann sich durch "cast levitate" in die Luft bewegen und nun ohne Probleme die Erde in den Trichter schütten. Anschließend benutzt man den Blasebalg.

Der Dieb muß die Erde in den Trichter werfen ("throw earth in funnel"). Ansonsten wie oben.

Da sich das "Air Elemental" sehr schnell bewegt, kann man an diesem Tag eventuell noch Probleme haben, dicht genug heranzukommen. Falls man die Lust verliert, verschiebt man diese Aufgabe einfach um einen Tag, dann geht es viel leichter. Eine andere Möglichkeit besteht darin, über das Menü den Arcade-Level auf "leicht" zu stellen.

Der Kämpfer sollte sich nun in das Waffengeschäft begeben und sich ein besseres Schwert zulegen ("ask about sword", "bargain for sword").

Rest des Tages für alle drei Charaktere: wie am Ende des 4. Tages beschrieben.

9. Tag: Überstunden für den Dieb

Außer dem Trainieren mit Uhura (Kämpfer) und dem Bekämpfen von Monstern (Kämpfer und Zauberer) gibt es nur noch Frühstück, Abendessen und Schlafen.

Der Dieb geht zunächst in das Waffengeschäft und kauft sich mehrere Dolche. Dann geht er zu seinem Saurus und reitet in die Wüste zum Greifvogel (vom Überblick auf Shapeir dreimal nach Westen; an

den Felsen entlang). Mit Hilfe des magischen Seils ("use rope") kann man jetzt hochklettern und die Feder aus dem Nest nehmen. Dann sollte man nach Shapeir zurückkehren, mit Uhura üben, danach ein Nickerchen machen, essen und wieder schlafen.

10. Tag: Nix Neues

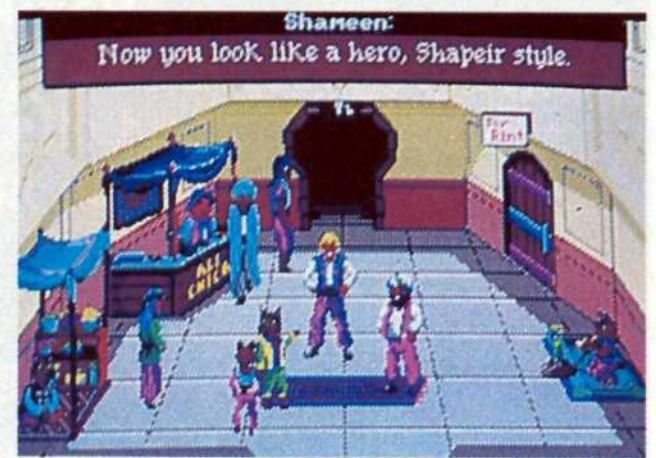
Für den Kämpfer und den Zauberer läuft der Tag wie der 9. Tag ab. Der Dieb legt ebenfalls einen Ruhetag ein: essen, mit Uhura üben, schlafen, essen, schlafen.

11. Tag: Noch 'n Gedicht

Beim Frühstück bittet uns Shema, ihren Bruder Sharaf zu suchen, wenn wir nach Raseir fahren. Er hatte sich zum Ziel gesetzt, Raseir zu befreien. Wenn man den Wächter beim Saurusgehege nach der Karawane nach Raseir fragt, erfährt man, daß sich diese am 17. Tag in Bewegung setzt. Bis zum Abend folgen alle drei Charaktere der üblichen Tagesroutine.

Am Abend erscheint im Inn der Dichter Omar und übergibt die Belohnung für das Besiegen des "Air Elemental". Man sollte nach einem weiteren Beispiel seiner Dichtkunst nicht vergessen, ihm zu danken. Um die volle Punktzahl zu erhalten, darf man ihm jetzt allerdings seinen Geldbeutel noch nicht zurückgeben!

Nun sollte man noch einen kleinen Trip in die Wüste unternehmen und zur Oase reiten. Hier befragt man den Derwisch nach dem "beast". Die Antwort ist zwar nicht sehr hilfreich, bringt aber Punkte. Dann kann man getrost in den Gasthof zurückkehren und bis zum nächsten Morgen schlafen.



12. Tag: Erdverbunden

An diesem Tag geht es zunächst darum, das "Earth Elemental" auszuschalten. Der Kämpfer geht zur Guild Hall und fragt Rakeesh nach seinem Flammenschwert ("ask about nature", "ask about flaming sword"), das dieser ihm leihweise zur Verfügung stellt.

Der Dieb geht zum Apotheker, erzählt ihm vom "Earth Elemental" ("tell about earth elemental") und erhält ein Brennpulver. Alle drei Charaktere machen sich nun auf die Suche nach dem "Earth Elemental". Am besten geht dies, wenn man vom Brunnenplatz in die Straße nach Norden geht. Wenn das "Earth Elemental" plötzlich erscheint, muß der Kämpfer es mit dem Flammenschwert ganz normal bekämpfen, der Zauberer muß mehrmals "cast flame dart" eingeben, und der Dieb wirft das Brennpulver auf das "Earth Elemental". Nun muß man es nur noch aufnehmen, den Beutel dazu hat man ja bereits am Anfang des Spieles gekauft.

Alle drei Charaktere begeben sich jetzt in die Wüste. Vom Überblick auf Shapeir reitet man so lange nach Osten an den Felsen entlang, bis man zu einem einzelnen Baum kommt. Man steigt ab und erinnert sich sicherlich an die Geschichte, die Aziza über die Frucht des Mitleids erzählt hat. Es geht jetzt darum, diese "fruit of compassion" zu bekommen. Zunächst gibt man dem Baum Wasser ("water tree"), dann erzählt man dem Baum etwas über



sich selbst ("tell about myself"), gibt man dem Baum Erde ("give earth") und erzählt das Erlebnis mit dem "Earth Elemental" ("tell about earth elemental"). Man umarmt man den Baum ("give hug") und sagt ihm schließlich den Namen, den man von Aziza erfahren hat ("tell tree her name"). Zur Belohnung erhält man die "fruit of compassion".

Zurück in Shapeir, liefert man die eben erhaltene Frucht und die Greifenfeder beim Apotheker ab, der daraufhin einen Zaubertrank herstellt ("dispel potion"), mit dem man einen Zauber brechen kann. Man muß aber, bevor man diesen Trank einsetzt, ein frisch ausgerissenes Haar des Opfers in den Trank mischen. Der Rest des Tages wird mit der üblichen Routine bewältigt.

13. Tag: Shadow of the Beast?

Nach dem Frühstück begeben sich alle drei Charaktere in die Wüste. Vom Überblick über Shapeir geht man nach Westen an den Felsen entlang, beim Greifvogel ein weiteres Bild nach links und dann so lange nach Süden, bis man auf ein seltsames Wesen in einem Käfig trifft. Man steigt ab, gibt dem "beast" Wasser und holt sich ein Haar ("get hair"). Dieses wird automatisch dem Zaubertrank hinzugefügt. Den Trank gibt man jetzt dem Wesen ("give dispel potion"), woraufhin es sich in den Zauberlehrling Al Scurva verwandelt. Er gibt uns einige wichtige Hinweise

auf das Endspiel in Raseir, wenn wir dem Magier Ad Avis begegnen. Nun kehrt man nach Shapeir zurück und verbringt den restlichen Tag mit den üblichen Dingen.

14. Tag: Verwässert

Beim Frühstück fragt man nach dem "Water Elemental". Man begibt sich dann umgehend zum "Fountain Plaza", nähert sich vorsichtig dem Brunnen, legt eine Wasserflasche ab ("drop waterskin") und fängt mit Hilfe des Windes in dem Blasebalg das "Water Elemental" ("use bellows", "take waterskin"). Nun geht man zum Platz beim Palast und erhält zur Belohnung eine Saphirnadel, die später in Raseir von großer Bedeutung sein wird.

Der Kämpfer sollte an diesem Tag und am folgenden in die Guild Hall gehen und die für ihn bestimmten Mitteilungen (erhält man automatisch) lesen. Den Rest des Tages verbringt man wie gehabt.

15. Tag: Ausbruch

Nach dem Frühstück erhält der Kämpfer in der Guild Hall die Mitteilung, daß er sich am Abend zu einer Tür am Ende der Straße "Darb of Rafir" begeben soll. Diese Straße ist auf meiner, dem Spiel beiliegenden Karte leider nicht eingezeichnet. Auf meiner Karte befindet sich die gesuchte Tür am Ende der Straße "Askeri Darb". Nach dem Abendessen geht man dorthin, tritt ein und findet sich angekettet an der Wand. Man hat 10 Sekunden, sich mit "break shackles" zu befreien.

Nach diesen 10 Sekunden erscheint ein Wächter mit einem Schwert. Mit 'Dodge' weicht man aus und läuft rechts an ihm vorbei. Nachdem man seine Sachen automatisch aufgenommen hat, besiegt man

den Wächter im Kampf. Will man Paladin werden, ignoriert man nun den Befehl, den Wächter zu töten. Nun wird man in die 'Eternal Order of Fighters' aufgenommen. Nach einer durchzechten Nacht findet man sich automatisch am nächsten Morgen im Inn wieder.

Der Zauberer und der Kämpfer verbringen den Tag mit den üblichen Zeitvertreiben. Der Dieb muß aber unbedingt noch einen Kanister Öl beim Apotheker kaufen.

16. Tag: Ein seltsamer Emir

Nach dem Frühstück gehen alle drei Charaktere zunächst zu Aziza. Der Saurus erscheint dort ebenfalls. Es stellt sich heraus, daß der Saurus in Wirklichkeit der Emir von Raseir ist. Der Kämpfer muß noch in die Guild Hall gehen, das Flammenschwert zurückgeben und mit Rakeesh üben.

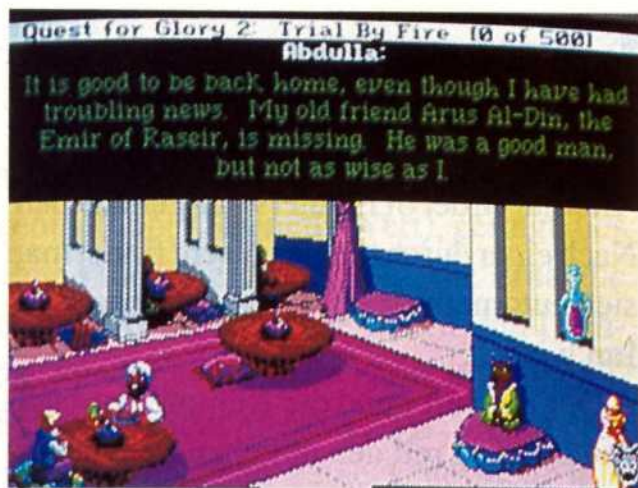
Nach dem Abendessen erscheint wieder der Dichter Omar und überreicht 100 Dinar Belohnung für das Besiegen des "Earth Elemental" und des "Water Elemental". Für die Aufgabe, Raseir zu befreien, wird Glück gewünscht.

17. Tag: Großer Aufbruch

Am Morgen dieses Tages schließt man sich automatisch der Karawane nach Raseir an. Auf dem Weg dorthin sollte man hin und wieder die Shifttaste und gleichzeitig die linke Maustaste drücken, um einige witzige Kommentare nicht zu verpassen.

27. Tag: Spionieren

Am Nachmittag dieses Tages kommt man in Raseir an. Nach Eingabe von "yes" erhält man ein Visum für Raseir. Nun betritt man das Blue Parrot Inn, wo man auf Ferrari trifft. Man setzt sich zu ihm an den Tisch, bestellt auf seine Frage nach



einem Getränk "coffee" und trinkt diesen. Dann verläßt man das Inn und erforscht die Straßen von Raseir bis zum Abend.

In den Gasthof zurückgekehrt, setzt man sich wieder zu Ferrari und erfährt etwas über Raseir. Die hier einflußreichen Leute sind Khaveen, der für die Ordnung verantwortlich ist, und sein Boß Ad Avis. Im Inn befindet sich auch Ugarte, der für Geld einige Auskünfte gibt ("pay Ugarte"). Unser Held erfährt, daß er unter ständiger Beobachtung von Khaveen steht. Man sollte Ferrari noch über Raseir, das Inn, den Emir und die Gerüchte ("rumors") befragen. Der Dieb darf nicht vergessen, das Zeichen der Diebe zu machen ("make thief sign").

Den Rest des Abends muß man leider in der Stadt herumlaufen, der Dieb sollte "sneak" eingeben. Wird man von den Wächtern nachts erwischt, wird man automatisch in das Blue Parrot Inn befördert. Hinten links in der Ecke befindet sich der Schlafraum.

28. Tag: Mädchen in Not

Zuerst geht man zum nördlichen Teil des Brunnenplatzes und wird Zeuge, wie Ugarte verhaftet wird, weil er Wasser geschmuggelt hat. Man wendet sich nach Süden, benutzt den Kompaß und geht in den Gang nach Norden in Richtung auf den Platz beim Blue Parrot Inn. Plötzlich erscheint eine Haremsdame, die unseren Helden in einen Gang nach rechts winkt. Man folgt ihr und geht durch die geöffnete Tür.

Im Harem fragt man nach Khaveen und erfährt, daß Ad Avis und Khaveen mit großer Brutalität über Raseir herrschen. Man fragt noch nach "marrying", "Ad Avis", "power", "magic" und "harem". Nun ist es an der Zeit, dem Mädchen zu helfen. Vor meiner Abreise in Shapeir wurde mir von Shema noch ein zweiter Satz Kleidung mitgegeben. Diesen gebe ich dem Mädchen ("give clothes"). Anschließend gebe ich ihr noch das Visum, woraufhin ich von ihr als Dank einen Spiegel erhalte.

Jetzt muß man wieder einmal bis zum Abend in Raseirs Straßen ziellos herumlaufen! Der Kämpfer und der Zauberer gehen dann in das Blue Parrot Inn und legen sich schlafen. Der Dieb setzt sich abends im Inn zu Ferrari und antwortet "yes" auf dessen Frage, ob man ihm einen Gefallen tun möchte. Er wünscht sich das Modell eines schwarzen Falken, das man stehlen muß. Unser Held verläßt den Gasthof, macht das Zeichen der Diebe, damit die bestochenen Wächter keine Schwierigkeiten machen.

Vorsichtig ("sneak") begibt man sich zum Brunnenplatz. Am Fenster oben rechts fehlen die Gitterstäbe. Also benutzt man das Seil ("use rope") und klettert durch das Fenster in das Zimmer. Hier muß man erneut "sneak" eingeben, dann nach links hinten gehen. Sollte der Fußboden knarren, kurz stehenbleiben. Bevor man die Glasvitrine öffnet, muß man die Scharniere ölen ("use oil on hinges"). Die Tür der Vitrine wird mit "pick lock" und "open door" geöffnet. Jetzt kann man den Vogel nehmen und vorsichtig zum Fenster zurückschleichen. Dann kehrt man zum Inn zurück und gibt Ferrari den Falken. Anschließend legt man sich ins Bett.

29. Tag: Im Knast

Sobald man das Inn verläßt, wird man verhaftet und in den Kerker gesperrt. Um

das Vertrauen des Mitgefangenen (es ist Sharaf) zu erlangen, zeigt man ihm die Saphirnadel. Jetzt kann man ihn nach "pin", "underground", "escape", "Sharaf", "palace", "Raseir", "capture" und "equipment" befragen. Um aus der Zelle zu kommen, geht der Kämpfer zum Tor und wendet Gewalt an ("break down gate"). Der Zauberer öffnet das Tor mit "cast open" (auf das Türschloß gerichtet), und der Dieb benutzt die Nadel zum Öffnen des Tors ("use pin"). Jetzt muß man seine Sachen aufnehmen ("get equipment") und in den bereits geöffneten Gang gehen ("enter passage").

In diesem Gang geht man links herum und folgt der Straße so lange, bis Ad Avis erscheint. Er versucht, das Vertrauen unseres Helden zu erschleichen. Zum Schein geht man darauf ein. Ad Avis führt uns zur "Forbidden City" in der Wüste. Es gelingt ihm nicht, das Eingangstor zu öffnen. Sobald man agieren kann, löst man dieses Problem mit Hilfe des Spiegels ("use mirror").

Es folgen nun Räume, in denen die vier Elemente eine Rolle spielen. Im ersten Raum macht man die Lampe an und verläßt den Raum nach links. Man gelangt zu einem kleinen Wasserfall. Hier geht man auf der rechten Seite ganz nach hinten zum Wasserfall und stellt sich auf das grüne Moos am Wasser. Wenn ein Holzstück den Wasserfall herunterkommt, gibt man "jump" ein. Unser Held springt jetzt auf das Holzstück. Wenn man auf der linken Seite in die unmittelbare Nähe des Landes kommt, springt man mit "jump" wieder ab.

Bevor man links hinten die Treppenstufen hinaufgehen kann, muß man das Problem der Höhle links lösen. Aus dieser Höhle kommt ein so starker Luftschwall, daß man es nicht schafft, einfach so daran vorbeizugehen. Der Kämpfer blockiert das Loch mit Felsen, indem man "use strength" eingibt, der Zauberer wendet "cast force bolt" auf die Öffnung an, und der Dieb benutzt sein Diebeswerkzeug ("use tools").

Jetzt geht man die Stufen hoch, rechts hinter dem Wasserfall entlang, bis zum Ausgang unten rechts.

Im nächsten Raum muß man vorsichtig sein, daß man nicht zu weit nach vorne geht und abstürzt. Der nächste Raum ist voll von feuerspeienden Geysiren. Man macht seinen Körper mit Wasser unempfindlich ("use water" - bei Bedarf immer wiederholen) und geht vorsichtig durch diesen Raum zum Ausgang hinten links. Im nächsten Raum geht man oben auf der Klippe ganz nach links. Der Kämpfer springt einfach runter ("jump"), der Zauberer kann mit "cast levitate" nach unten gelangen, und der Dieb seilt sich ab ("use rope").

Nun geht man auf die geschlossene Tür zu. Damit sich diese öffnet, muß man den Namen der Macht eingeben. Diesen findet man im Handbuch auf Seite 13. Jetzt kann man in den nächsten Raum gelangen, in dem sich viele Schatztruhen befinden, die man aber nicht beachten darf. Hinten links befindet sich die Ausgangstür.

Jetzt steht man am Grabmal von Iblis. Man geht nach oben, Ad Avis erscheint, zeigt sein wahres Gesicht, und unsere Helden werden einsperrt. Man geht, nachdem man den Schock überwunden hat, nach unten rechts. Im Dunkeln leuchtet ein Gegenstand, der sich als magischer Ring entpuppt. Man nimmt ihn auf, und ein Djinni erscheint, der drei Wünsche erfüllen will. Bevor man sich entscheidet, fragt man nach "wishes", "master", "prophecy", "ring", "prowess" und "health". Dann gibt man nacheinander drei Wünsche ein: "wish for...".

Der Kämpfer wünscht sich - in dieser Reihenfolge - "healing", "strength" und "teleport"; der Zauberer wünscht sich "healing", "magic" und "teleport"; der Dieb "healing", "agility" und "teleport". Unser Held wird nun nach Raseir zurückbefördert.

30. Tag: Das Grande Finale

Nun sind wir zum Endspiel gerüstet. Da dieses für die einzelnen Charaktere verschieden abläuft, beschreibe ich es auch einzeln.

Der Kämpfer geht nach Süden vor den Palast und kämpft mit den Wächtern ("fight guards"). Das Tor wird mit Gewalt geöffnet ("force gate"). Im nächsten Raum wartet man, bis der Wächter weggeht, springt dann vom Balkon ("jump") und kämpft gegen Khaveen. Falls man gleich zu gut ist und Khaveen besiegt, ohne daß dieser unserem Kämpfer das Schwert aus der Hand schlägt, muß man es noch einmal versuchen. Khaveen muß zunächst unserem Helden das Schwert aus der Hand schlagen, das man sich dann zurückholt ("get sword"). Dann schlägt man Khaveen dessen Schwert aus der Hand und gibt wieder "get sword" ein.

Nachdem Khaveen weg ist, muß alles sehr schnell gehen. Die Tür oben rechts wird mit Gewalt geöffnet ("force door"). Im letzten Raum wird man zunächst von einer großen Statue rechts vorn angegriffen, der man sich durch "escape" entzieht. Jetzt muß man nach links rennen und die noch nicht angezündete Kerze umlaufen. Anschließend einfach durch das Feuer auf Ad Avis zulaufen und ihn über die Brüstung stoßen.

Der Zauberer geht nach Süden und blendet die Wächter ("cast dazzle"). Die Tür wird mit "cast open" geöffnet. Im nächsten Raum wartet man, bis der Wächter gegangen ist. Jetzt kann man mit "cast calm" auf Khaveen diesen zum Gehen bewegen. Mit "cast levitate" gelangt man vom Balkon herunter. Nun läuft man ("run") zum Anfang der Stufen und gibt nacheinander "cast reversal" und "cast open" (jeweils auf die Tür) ein. Die angreifende Statue wird mit "cast trigger" abgewehrt, die noch nicht angezündete Kerze wird mit "cast fetch" bearbeitet. Jetzt muß man etwas nach links gehen und "cast force bolt" auf die Wand richten, die sich auf der linken Bildseite unten rechts, neben dem Tor befindet. Der Feuerball prallt von der Wand auf das Feuerbecken ab, das umfällt und auf Ad Avis stürzt.

Der Dieb gibt "sneak" ein und geht auf die rechte Bildseite in den Schatten. Wenn das Bild umspringt, befindet er sich links.



Jetzt muß er sofort das Seil auf die Brüstung werfen ("use rope"). Der Wächter geht oben auf der Balustrade zunächst von links nach rechts. Das Hinaufklettern und das Verlassen der Balustrade nach links müssen sehr schnell passieren, bevor der Wächter rechts wieder erscheint. Unser Held gelangt in einen Harem. Hier geschieht alles automatisch.

Sobald man wieder steuerbar ist, geht man nach links in den Raum der Eunuchen. Man gibt "sneak" ein und geht vorn hinter den Brunnen. Hier wartet man, bis der Eunuch nach links aus dem Bild verschwindet. Jetzt kriecht man in die Bildmitte zum Tisch. Wenn der Eunuch rechts aus dem Bild verschwunden ist, geht man vorsichtig zum Ausgang auf den Balkon. Nun trennt uns nur noch ein Abgrund von Ad Avis. Diesen überbrückt man mit dem Seil ("use rope") und balanciert darüber. Ist man auf dem Sims angekommen, wirft man einen Dolch auf die noch nicht angezündete Kerze. Jetzt wird Ad Avis aufmerksam und fängt an, Feuerbälle zu werfen. Er kündigt dies aber immer mit Worten an. Sobald er spricht, "duck" eingeben, um dem Feuerball auszuweichen.

Zwischen den Angriffen muß man sich auf dem Sims zum nächsten Pfeiler rechts begeben. Dort angelangt wirft man solange Dolche auf Ad Avis, bis dieser getroffen zu Boden sinkt.

Alle drei Charaktere werden am Ende mit einer Schlußzeremonie belohnt. Wenn man sich für die Position des Paladin qualifiziert hat, erhält man außer 50 Bonuspunkten auch noch das Flammenschwert von Rakeesh. Das Spiel ist übrigens mit voller Punktzahl gelöst.

Wolfgang Fröde\ah

Wenn die alten Götter kommen

Los Angeles: Ein Privatdetektiv gerät in schlechte Gesellschaft, ein raufboldig bis chaotisch geführter Männerhaushalt, leere Bierdosen, ein VidPhone ... Anruf genügt. Wem sonst könnte diese Rolle auf den Leib geschrieben sein, wenn nicht Krimi-Chauvi James Garner alias Jim Rockford. Im aktuellen Fall jedoch wäre auch ein Rockford seiner Zeit etwas hinterher, schreiben wir doch schon das Jahr 2053. Moderne Zeiten verlangen moderne Namen. Was? Wie ein Sci-fi-Schnüffler in etwa 60 Jahren heißen wird? William "Blade" Hunter, wie denn sonst?

Gleich zu Beginn ein kleiner Tip: Alles, was in der unteren Bildzeile erscheint, sollte man einstecken, da es sonst nach einem Bildwechsel auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Dieses Adventure wird über Icons gesteuert und ist zeitbeschränkt. Bei der Lösung muß man sich daher schon innerhalb eines gewissen Zeitrahmens bewegen.



Los Angeles, 31. Juli 2025

Ein Apartment, 12 Uhr mittags: William 'Blade' Hunter, seines Zeichens besagter Privatdetektiv, steht auf ... Türme leerer Bierdosen schmücken seine Einzimmerwohnung. Wie an jedem Morgen, begibt er sich auch heute ins Bad, duscht und geht aufs Klo. Ach ja, das Wasser ... In seiner Wohnschlafküche kommt nur Schlamm aus dem Hahn.

Er zieht sich Hose und Pullover an, der Trenchcoat darf auch nicht fehlen. Blade schaltet sein VidPhone an, um nachzusehen, wer ihn schon wieder "belästigen" will. Das VidPhone, eine orwellsche Mischung aus Bildtelefon, Telefax und Anrufbeantworter, dient den Menschen im 21. Jahrhunderts zur Kommunikation. Aha, ein neuer Job wartet auf den Rockford der Zukunft. Allem Anschein nach ein unangenehmer Job. Die Tochter des Bürgermeisters hat's erwischt - ist getötet worden von einer neuen Droge ...

Ein Foto, das nach dem Eintritt des Todes gemacht wurde, wird gleich "mitgefakt". Dreh- und Angelpunkt scheint eine Designer-Droge zu sein: MTZ. Das Mädchen wurde verdammt übel zugerichtet. Okay, was bleibt einem Detektiv schon übrig, denn auch ein Schnüffler muß leben. Und so hat Blade einen neuen Job: Den Mörder dingfest machen, samt Hintermännern. Der Anruf eines Gebrauchtwagenhändlers ist ebenfalls auf dem Band, aber Blade hat eine 'Subway'-Dauerkarte. Subway ist die U-Bahn, Modern Art versteht sich.



Oh, oh ... auch Karyn hat angerufen. Tja, das Baseballspiel gestern abend war halt wichtiger als ein Date mit der gutaussehenden, intelligenten Brünetten. Aber was soll's: Karyn gibt Blade noch eine Chance, seinen Schlüssel zu retten, den er bei ihr vergessen hat. Er holt selbigen an Karyns Arbeitsplatz ab, der City Hall. Doch vorher nimmt er das Magazin vom Schreibtisch und die ID-Card aus dem VidPhone. Diese Karte ist Scheckkarte, Haustürschlüssel und Ausweis zugleich. Natürlich darf sein Handwerkszeug auch nicht fehlen. Blade nimmt also das Kopfkissen beiseite und holt darunter seine Laserpistole hervor. Sicher ist sicher, daher steckt er das Napent-Reizgas und den Erste-Hilfe-Kasten aus dem Badezimmerschrank ein. Immerhin kann man nie wissen, wem man unterwegs begegnet.

Die Straßen von L.A.

So weit, so gut: Pistole in die Hand, Magazin laden, und auf geht's in die Straßen von L.A. 2025. Da Blade schon immer etwas gegen freien Fall ohne Fallschirm hatte, nimmt er von vornherein den linken Weg zum Aufzug.

Mit der Subway geht's zur City Hall, dem Rathaus von L.A.. Doch zuvor besorgt er sich per Credit-Card einen Strauß

Rosen, denn im Rathaus arbeitet Karyn. Sie ist Datentypistin. Blade geht in ihr Büro, gibt ihr die Rosen und sagt ein paar warme Worte. Mit Erfolg: Karyn gibt ihm die Schlüssel, die er so dringend braucht. Erleichtert fährt er zurück zu seinem Apartment, öffnet die Tür mit der ID-Card, steckt diese wieder ein, öffnet seinen Küchenschrank und ... siehe da, schon füllt sich das Inventory: Ein Schokoriegel, eine Videowanze und drei Bomben müssen darin Platz finden. Blade nimmt sich hastig das Foto der Bürgermeisterstochter aus dem VidPhone-Drucker und macht sich auf den Weg in den 'Pleasure Dome', seine Lieblingsdisco.

Dort angekommen, antwortet er dem Türsteher mit (2), gibt seine Pistole ab und drückt dem Dicken einen Schokoriegel in die Hand. Dafür ist er jetzt im Besitz eines Rückgabetickets, mit welchem er beim Verlassen des 'Pleasure Dome' an der Kasse seine Waffe zurückfordern kann.

Na, dann hinein ins Vergnügen. Die Zocker spielen Karten - die sollte man eigentlich besser in Ruhe lassen, doch Blade fragt die Frau dennoch nach 'The Jake'. In der Bar wird er dann auch fündig, zunächst jedoch spricht er mit dem Hippie (1,2). Der verweist ihn an den Mann am Ende der Bar: 'The Jake'. Es folgt ein kurzer Dialog (1,2,1,2), woraufhin man ihm das Foto zeigt ...

Szenenwechsel: 'Pleasure Dome', Jakes Office. Hier ergibt sich ein weiterer Dialog (2,3,3,3,), bevor es zurück zum Ausgang geht. Blade holt seine Waffe bei Martha ab und nimmt die Subway zu Chen Lu. Dessen Adresse ist nun auf dem Stadtplan verzeichnet ...

Die Killerdroge schlägt zu

Vor Chen Lus Apartment trifft man auf 'The Snake', einen Killer, der im weiteren Verlauf noch eine Rolle spielen wird. Blade betritt das Apartment und wird Zeuge eines schrecklichen Anblicks: MTZ, die Killerdroge hat ein weiteres Mal zugeschlagen - Chen Lu ist tot, das Grauen hat wieder einen Namen. Hätte Blade Zeit, die Message auf dem VidPhone abzuhören, wüßte er, warum. Aber er hat keine Zeit, denn die Polizei ist auf dem Weg zu Chen Lus Apartment. Blade nimmt die ID-Card aus dem VidPhone und eilt zurück zur Subway.

Nach etwa fünf Minuten kann Blade dann gefahrlos das Apartment mit der ID-Card öffnen und die Wohnung genau durchsuchen. Beim Abhören des VidPhones merkt er sich genau die Zahlenkombination des Anschlusses. Dabei geht ihm ein Licht auf: Die Zahlenfolge '0772' kommt reichlich oft vor! Blade geht auf die Toilette, nimmt das MTZ-Pflaster an sich und untersucht es. Daraufhin verschwindet er im Schlafzimmer, wo eine Drachenstatue mit einem funkelnden Auge seine Aufmerksamkeit auf sich lenkt. Blade berührt das Auge, worauf man einen Safe zu Gesicht bekommt.

Also dann: Nummer eingeben und den Tresor leeren. Blade steckt den Schokoriegel und die chinesische Schriftrolle ein und begibt sich stante pede zur City Hall, um in einem der alten Lagerhäuser mit einem Chinesen zu sprechen. Der hat ihm etwas Wichtiges zu sagen. Dialog: (2,1). Blade reicht dem Chinesen die Schriftrolle, woraufhin der Chinese ihn als den Erretter anerkennt und ihm ebenfalls einige Dinge aus seinem Fundus überreicht. Unter anderem bekommt er einen Talisman, ein Buch (vielleicht von Bobby McFerrin?!?), eine kugelsichere Weste und - einen Glückskeks. Dieser Glückskeks soll später von essentieller Notwendigkeit sein, man sollte ihn also lieber nicht verspeisen oder ihn gar dem Dicken vom 'Pleasure Dome' als Geschenk anbieten.

Mit der Subway fährt Blade nun zum 'Pleasure Dome'. In Jakes Office wird alsdann ein weiterer Dialog entfacht (1,2,1). Man kommt auf das Pflaster zu sprechen, woraufhin Jake blaß wird. Eines steht jetzt schon fest: MTZ ist ein ganz heißes Eisen. Mit dieser Erkenntnis im Hinterkopf fährt Blade wieder nach Hause. Augenpflege ist angesagt, schlafen. Er zieht sich aus und spult die Zeit vor ...

Blades goes Underground

Am nächsten Morgen zieht sich Blade seine kugelsichere Weste an und begibt sich erneut zur City Hall. Karyn soll das Pflaster untersuchen (1, Pflaster geben, 1). Er zeigt ihr die ID-Karte von Cheng Lu. Den Mann mit der Augenklappe erkennt Blade wieder - es ist ein alter Bekannter: 'The Snake', Cheng Lus Mörder. Der andere Mann ist dem Spieler aus diversen Zwischenspielen bekannt: Johnny Quong. Er ist einer der Mittelsmänner von Bahumat.

Mit neuer Adresse versorgt, nimmt Blade die Subway zu Johnny Quongs Festung. Das Gebäude ist hermetisch abgeriegelt. Frei nach dem Motto "Sie haben keine Chance - also nutzen Sie sie", wählt er den bequemen Weg durch den Gully. Schon wenige Minuten später stößt Blade auf einen Sicherungskasten, dessen Aufdruck er mit Interesse studiert. Es ist der Schaltplan für die VidPhone-Elektronik in Johnny Quongs Haus. Mittels einer Bombe knackt Blade den Kasten und macht sich ans Werk, die VidPhone-Leitung abzuhören. Blade muß allerdings auf die Ratten achten, denn die achten auch auf ihn ...



Im Zwischenspiel wird Blade von einer Ratte beobachtet. Spätestens dann wird es höchste Zeit, die Kanalisation durch den Gullydeckel zu verlassen, abzuspeichern und - weil es so gemütlich ist - wieder hinabzusteigen. Sollte das Schema auf dem Kasten Schwierigkeiten bereiten, hier die Lösung des Problems: Videowanze benutzen, roten Pol an den linken Batteriepol klemmen, den blauen Pol an die Erdleitung unten im Bild klemmen und dann den gelben Pol an den zweiten Kontakt von unten am unteren rechten Block klemmen. Die Montage sollte man natürlich immer dann vornehmen, wenn der Strompegel sein Minimum erreicht hat. Leuchtet die LED an der Videowanze konstant grün, ist die Leitung angezapft.

Jetzt hat Blade die Möglichkeit, über das VidPhone in seinem Apartment alle Gespräche von Johnny Quong mitzuhören, was er ausgiebig tut. Dieser kleine Trick verhilft ihm zu einem weiteren Namen: Deng Hwang, Kopf der Drogenmafia. Blade nimmt die Subway zur City Hall und sprengt das Lagerhaus der Deng Hwang Enterprises mit einer seiner Bomben in die Luft, um Zeit zu schinden.

Wieder bei Karyn, holt Blade sich neueste Infos über Deng Hwang, dessen Daten in einer gesperrten Datei verborgen liegen. Daher kann Karyn ihm leider wenig über die Vergangenheit und den genauen Aufenthaltsort von Deng Hwang sagen. Blades Neugier führt ihn zum 'Pleasure Dome', wo er Jake über die aktuellen Vorgänge informiert. Doch dem ist das Pflaster zu heiß geworden: Er wird sich später über VidPhone bei Blade melden. Nach diesem anstrengenden Tag hat Blade etwas Pause verdient. Er hört sein VidPhone ab und zieht sich aus. Der User kann wieder mal die Zeit vorspulen.

Die Wahrheit über MTZ

Am darauffolgenden Morgen hört Blade während des Aufstehens erneut das VidPhone ab. Die Jungs vom Labor dürften inzwischen auch das MTZ-Pflaster analysiert haben. Also nimmt Blade die Subway zur City Hall, um sich bei Karyn die Ergebnisse abzuholen. Er weiß nun, wieso die Sache von der Polizei vertuscht wird: Das Leben ganz Los Angeles, ja das Schicksal der ganzen Welt scheint in Gefahr zu sein, denn MTZ ist eine genetische Droge, die in Sekundenschnelle zum Tod führt. Na, wenn das keinen Smalltalk mit dem Bürgermeister wert ist, zumal in einem Jahr schon wieder Wahlen anstehen!

Also spricht Blade mit Jenny (1,1) und wird zum Bürgermeister vorgelassen. Im Dialog mit demselben kann Blade das Stadtoberhaupt aufklären und ihn um Unterstützung bitten (3,1,1,2). Er steckt den Security-Paß ein und begibt sich in die Waffenkammer der Polizei. Nachdem er sich ausgewiesen hat, nimmt er sich den "Ganovenlocher" von der Wand, denn manchmal kommt's eben auf die Masse an. Gut gerüstet begibt Blade sich nun nach Hause.

Die Lage scheint sich zuzuspitzen. Gegen 18 Uhr wird Karyn entführt - man kann nichts dagegen tun. Blade hört das VidPhone ab, sollte sich aber die Warnung von Deng Hwang nicht so zu Herzen nehmen. Man sollte vielmehr den Tag hinter sich lassen, sich in die Koje hauen und die Zeit wieder ein bissl vordrehen.



Los Angeles, 03.08.2025, 12 Uhr mittags

Heute wäre "Stichtag", doch dank unseres Anschlags haben wir noch 'ne Galgenfrist von einem Tag. Herumlaufen ist angesagt, oder Zeit vorspulen.

L.A., 04.08.2025 - das Finale naht

Kugelsichere Weste anziehen, Panzerfaust umschnallen. Gegen 13 Uhr kommt eine sehr unschöne Message von Bahumat über den Äther: Sollte seinem Ultimatum nicht Folge geleistet werden, mache er die Stadt dem Erdboden gleich und töte alle Einwohner. Gegen Nachmittag erhält man eine weitere Message, diesmal von Jake: Der will sich mit Blade um 20.30 Uhr am alten Lagerhaus treffen. Diese Message erlaubt es Blade, die Zeit bis etwa 19.45 Uhr vorzuspulen und mit der Subway zur City Hall zu fahren.

Am Lagerhaus kommt Blade nicht umhin, innerhalb einer Action-Sequenz gegen Snake anzutreten. Er rettet Jake damit das Leben. Anschließend nimmt er Snakes Ausweis an sich und begibt sich zum Wasserwerk, um das Leben der Ein-

wohner von Los Angeles zu retten und das einiger subversiver Elemente vorzeitig zu beenden. Nach dieser Actioneinlage sollte Blade sich seines Verbandskastens bedienen, um seine Wunden heilen zu können.

Mit dem HoverPod fliegt Blade nun zu Deng Hwang Enterprises (an dieser Stelle sollte man das Spiel unbedingt speichern). Blade nimmt den Aufzug und begegnet mit viel Charme der Empfangsdame (3,1,3,3). Die Wiedererkennungsnummer wirkt also auch noch im Jahre 2025. So begibt sich Blade in den Security-Room, um das Alarmsystem auszuschalten (auch an dieser Stelle sollte man das Spiel unbedingt speichern).

Ein Rennen gegen die Zeit

Blade benutzt den Terminal, schaltet das 'Break Lock' an, das 'Janitor Lock' sowie das 'Holding Lock' aus. Nun gilt es, das Sicherheitssystem zu überlisten. Dabei sollte uns der Glückskek (wir erinnern uns?) zu Hilfe kommen. Die Papiereinlage beinhaltet eine Buchstabenkette: 'RYP - YWP - YRP - WRY - PBW'. Dies sind die



Farbcodes für den manuellen Override von CODE 1. Also: Security-Schalter nach unten drücken, (I.) anklicken und möglichst schnell die Farbcodes über das untere Panel eingeben. Diese lauten: "Rot, gelb, purpur - gelb, weiß purpur - gelb, rot, purpur, weiß, rot, gelb - purpur, blau und weiß". Das Security Lock ausschalten und abspeichern.

Blade läuft nun am Empfang vorbei, geht durch den Gang rechts und betritt die erste Tür. Er öffnet den Schrank, schaltet den Strom ab, nimmt sich den Schraubenzieher und entfernt mit ihm die Drähte aus dem Schrank. Nun heißt es Sporen geben, denn die Wachen sind Blade schwer auf den Fersen. Er betritt also die zweite Tür und findet Karyn, angeschlossen an eine tödliche Falle. Blade legt die Drähte an Karyn, um sie zu erden und entfernt die drei Stecker an ihrer Halsfessel. Dazu hat er genau 27 Sekunden Zeit, dann ist nur noch Flucht angesagt.

Die Flucht

Blade und Karyn flüchten durch die nächstbeste Tür und landen im Thronsaal Bahumats, wo sich Deng Hwang gerade in einen Drachen verwandelt. In einer weiteren Actionsequenz stellt sich Blade den Schergen Bahumats, um anschließend auch ihn selbst gnaden- und restlos zu besiegen. Ein kleiner Tip: Die Flammenwerfer bewegen sich nach festem Muster, man kann sie daher leicht überlisten. Nach dem "wohlverdienten" Tod Bahumats ist es für unseren Detektiv eine große Genugtuung, dem Bürgermeister auf seine Weise Dank zu sagen ...

Letzter Szenenwechsel, Abschlußsequenz: Erschöpft, aber glücklich (Herz, Schmerz, bla, bla ...) ziehen Blade und Karyn der Morgensonne von Los Angeles und vielleicht - wenn sie denn nichts Besseres zu tun haben - einem neuen Blade-Hunter-Adventure, entgegen. Wer weiß?

Jens 'Blade' Kiel/ah

Für das ASM-Shirt
bitte Bestellkarte benutzen!

Mit Besenpower

Hausmeister haben's schwer. Das muß auch Roger Wilco zu seinem Leidwesen feststellen, als er durch widrige Umstände gezwungen wird, außerdienstlichen Aufgaben nachzugehen, die sich in der hier aufgeführten Form auf das ursprüngliche Programm beziehen. Bei der neuen VGA-Version soll es leichte Unterschiede geben. Also Vorsicht!

Das Abenteuer beginnt mit einem Alarm auf dem heimischen Raumschiff. Aliens sind eingedrungen und haben die Mannschaft bis auf einen letzten Mann niedergemacht: unseren Helden, den mannhaften Besenschwinger Roger Wilco.

Roger geht nach links, bis er zu einem auf dem Boden liegenden Mann kommt. Eine nähere Untersuchung bringt eine Keycard zum Vorschein, die Roger als ordentlicher Mensch einsteckt. Im Computerraum legt er dann erst mal ein Püschchen ein, aus dem ihn ein verletzter Mann aufschreckt, dem er leider nicht mehr helfen kann. Am Computer schauen wir uns daraufhin dessen Video-Programme mal etwas näher an: look monitor, astral body, get cartridge.

Roger macht 'nen Abflug

Wieder geht's nach links und mit dem Fahrstuhl nach unten. Der rechte Lift führt noch weiter runter, dann läuft Roger nach rechts bis zur Bedienerkonsole. Er schaut es sich an und öffnet es. Die Keycard kann er nun mit dem Fahrstuhl recht benutzen. Im nächsten Raum versorgt er sich erst einmal mit einem Raumanzug: zur Rückwand gehen, push left, push right, get gadget, get suit.

Mittels der Konsole öffnet er die Luftschleuse. In der nächsten Konsole gibt er push platform ein. Nun endlich kann er zur linken Seite des Pods gehen und einsteigen: enter pod, close door, fasten seat belt, push power, push autonav, pull throttle.

Nach der Landung löst er den Sicherheitsgurt, nimmt das Kit und verläßt den Schrotthaufen, der einmal ein Rettungsboot war. Draußen stellt er sich hinter das Raumschiff und nimmt das Glas auf.

Nun wird es aber höchste Zeit, sich zu den Felsen und damit in (relative) Sicherheit zu begeben. Roger läuft vor den zwei Steinen vorbei bis zu der Pflanze am Aufstieg. Die gefällt ihm, also nimmt er sie mit.

ins All

Spinnenjagden

Der Aufstieg auf das Plateau wird leider von einer freßlustigen Spinne behindert. Hier bieten sich zwei Roger zwei Möglichkeiten, mit dem Problem fertigzuwerden. Die elegantere Lösung ist, die Spinne hinter sich herzulocken und in die Höhle des Orat zu rennen. Wenn die Bestie auf Roger zukommt, wartet dieser bis zum letztmöglichen Zeitpunkt, tritt dann bescheiden zur Seite und läßt die beiden Viecher die Angelegenheit unter sich ausmachen. Das bei dem Gemetzel übrigbleibende Teil steckt er als Trophäe ein.

Die andere Lösungsmöglichkeit besteht darin, sich auf der Brücke von links an den großen Stein zu stellen und zu warten, bis die Spinne erscheint. Jetzt unbedingt abspeichern! Wenn die Spinne sich genau neben der linken Pflanze befindet, dem Stein einen Schubs geben und die Spinne damit zermatschen. Anschließend wandert Roger wie gehabt zu Orat. In der Höhle wird's dann wieder etwas hektisch: open kit, drink water, und sobald das Vieh auf Roger zuläuft: cast water. Hat Roger die Aktion überlebt, darf er sich die Orat-Reste einstecken und seine Sightseeing-tour auf das Plateau fortsetzen.

In die Unterwelt

Der Torbogen erweist sich als Lifteingang. Vor der hinteren Wand liegt ein kleiner Stein, den Roger mitnimmt. Dann geht's weiter nach links bis zu einem Gitter. Läuft er direkt drüber, nimmt er ein böses Ende. Also drückt er sich hinten an der Wand dran vorbei. Dem Geysir verstopft Roger mit dem Stein die Öffnung.

Mutig geht Roger weiter. Die Lichtschranke entschärft er, indem er die Glascherbe in den Lichtstrahl hält, damit besorgt sich das Teil selbst den Rest. Hat der Besenjockey auch die Tropfsteinhöhle unbeschadet überstanden, schaltet er das Gadget ein und geht weiter, bis er der Holografie Auge in Auge gegenübersteht. Dem gibt er den Orat-Überrest und wandelt nach Aufforderung weiter zum Computer, der sich im nächsten Bild befindet. Die Cartridge paßt nicht nur in das Lesegerät, sondern spuckt nun sogar einen wichtigen Code aus.

Wüste Wüstenfahrt

Nachdem Roger die Cartridge wieder eingesteckt hat, wartet ein rauher Ritt mit dem Skimmer auf ihn. Doch Roger ist so leicht nicht unterzukriegen. Mit Hilfe einer Restores gelangt er irgendwann durchgeschüttelt, aber glücklich ans Ziel: Ulen-ce Flats heißt das gemütliche Kaff in der Mitte der Wüste.

Vorsichtshalber nimmt Roger den Skimmerschlüssel mit, bevor er in die Bar wankt, um sich einen hinter die Binde zu gießen. Verkaufen will er die Kiste vorerst nicht. Da der Mann jedoch hartnäckig ist und ihn ein zweites Mal auf den Skimmer anspricht, willigt Roger schließlich doch noch ein.

In der Bar verzieht sich Roger an die rechte Seite des Tresens, bestellt ein paar Bierchen (die er natürlich auch trinkt) und hört interessiert den Gesprächen um sich herum zu. Die Koordinaten eines ganz bestimmten Sektors sind sein Lohn.

Bevor er nun zur Entspannung am Automaten ein Spielchen wagt, sollte der Steuermann am Computer vorsichtigerweise mal abspeichern. Auch Zwischenspeichern ist angesagt, wenn sich die Buckazoids sichtlich vermehrt haben, denn nur allzu leicht ist Roger Asche und damit Vergangenheit!

Roger kauft einen Blechkameraden

Bei einem Betrag von 250 Bucks hat Roger genug und verläßt die Bar. Dem Mann, der ihn daraufhin anspricht, sollte er lieber nicht folgen und statt dessen dem Roboter-Shop einen Besuch abstatten. Der Verkäufer zieht das übliche Spiel ab. Der einzige Robbie allerdings, der Roger interessiert (und den er sich leisten kann), ist der auf der rechten Seite.

Wandelt Roger nun wieder in Richtung Bar, wird er von Tiny, dem Gebraucht-Raumschiff-Verkäufer angequatscht. Auf dessen Ausstellungsgelände steht außer Schrott auch ein echt cooler Flitzer herum. Über den lächerlichen Preis wundert sich Roger lieber nicht, sondern kauft es einfach: buy ship, enter ship, load droid, sector hh.

Sarienschiff in Sicht

Der Robbie bringt das Raumschiff inklusive Roger sicher nach Sektor HH, wo er direkt vor der Nase eines Sarien-Raumers aufkreuzt. Roger legt das Jetpack an, bevor er seine Nußschale verläßt, und bewegt sich mitten auf die Schleuse des Sarienschiffs zu. Die ist von hier aus leicht zu öffnen, und Rogers fliegt ungehindert in die Schleuse. Drinnen stellt er sich neben die immer noch verschlossene Innentür, sobald ein Roboter in die Schleuse tritt, hüpfert Roger durch und ist nun endgültig im Inneren des Blechkastens.

Action ist nun an der Truhe angesagt: move trunk, open trunk, put jetpack into trunk, close trunk, climb trunk, open vent, climb vent. Irgendwie scheint das aber nicht so ganz das richtige zu sein, und so dreht er wieder um und steht nun etwas ratlos auf der Truhe. Als echter Raumschiff-Hausmeister erkennt er jedoch sofort eine Chance für ein Nickerchen und legt sich in der Kiste zur Ruhe.

Ein Saubermann

Das war aber wohl auch nicht so ganz intelligent, da die Kiste normalerweise für Schmutzwäsche benutzt wird und somit von den fleißigen Robotern in die Wäscherei getragen wird. Was tun, sprach Zeus. Was Zeus in diesem Falle tut, weiß wohl niemand so richtig, was Roger dagegen unternimmt, ist klar. Zuerst klettert er mal wieder in den Luftschächten herum, vielleicht gibt's irgendwo ja doch was zu sehen oder hören.

Neuerungen

In der Zwischenzeit hat Sierra einigen seiner Klassikern ein neues Outfit gegeben und Grafik und Bedienung dem neuen Standard angepaßt. Während sich bei **Larry I** in der neuen VGA-Version außer den Preisen eigentlich nichts am Spielablauf geändert hat, bietet die Neuauflage von **Space Quest I** einige Neuerungen:

Die Suche nach der Cartridge wurde schon zur Kopierschutzabfrage verwendet, gleiches gilt später in Ulence Flat für die Koordinaten des Raumschiffes. Die festen Begriffe "Astral Bodies" und "HH" der alten Version sind nur noch eine Möglichkeit von vielen. In dem Raum, aus dem der Star Generator gestohlen wurde, findet Roger in der neuen Version ein kleines Gerät, mit dem sich später beim Spielautomaten hervorragend mogeln läßt.

Bei der Flucht zu Anfang des Spiels muß sich Roger im Raum mit den Bildschirmen im Bildhintergrund vor den beiden Sariens verstecken, beim Start der Rettungskapsel sollte das Anschlallen nicht vergessen werden. (Besitzer eines Soundblasters sollten vor Betreten der Kapsel mal einen Absturz riskieren, auch ist es ganz amüsant, in der Kapsel mal den verbotenen Knopf zu drücken.)

Während man sich früher mit etwas Glück in der Höhle noch an dem eingegitterten Monster vorbeischieben konnte, muß dieses nun auf jeden Fall mit der klebrigen Pflanze ausgetrickst werden. Als kleine Erleichterung kann die Flugeinlage nach Ulence Flat jetzt ohne Punktverlust übersprungen werden. In Ulence Flat hat sich außer der Mogelmöglichkeit nur wenig getan, Roger kann jetzt allerdings in dem Aschehaufen hinter der Bar etwas Bargeld finden.

Im Schiff der Sariens muß Roger in der neuen Version den Weg durch den Lüftungsschacht nehmen, früher konnte er sich auch selbst in der Kiste verstecken und so in die Wäscherei gelangen. Und das war's eigentlich schon. man

Nach seiner Rückkehr fühlt er sich offensichtlich so schmutzdelig, daß er in voller Montur in die Waschmaschine hüpfert und eine volle Tour mitmacht. Daß zwischenzeitlich ein Sarien auftaucht, darf nicht weiter stören - Hauptsache, die Uniform ist schön rot, wenn Roger wieder rauskommt.

Und nun wird Roger echt mutig. Draußen spricht er probeweise einen Sarien an. Eine kleine Fahrt mit dem linken Fahrstuhl bringt ihn in ein Stockwerk, wo er die Reise mit dem anderen linken Lift fortsetzt. Nach rechts geht's dann ab in die Waffenkammer, wo er rechts am Tresen lümmelt. Nachdem Roger seinen Anzug untersucht hat, kann er dem Robbie eine Karte zeigen, die diesen dazu bringt, zwecks Waffenbeschaffung ins Lager zu düsen. Hoffentlich habt Ihr abgespeichert, denn jetzt heißt es fix sein. Roger muß sich nämlich noch die Granaten am Ende des Tresens besorgen, die der Waffenmeister einfach nicht rausrücken will.

Den Wächter vor dem Star Generator kann Roger mit den Granaten ohne Probleme außer Gefecht setzen. Dazu stellt er sich auf der Brücke direkt über ihn und wirft die Granaten runter. Was liegt näher, als das Gerät jetzt zu untersuchen?

Leider stellt sich Roger wieder mal so dusselig an, daß er seinen Helm unwiederbringlich verliert und somit von jedermann sofort als Nicht-Sarianer zu erkennen ist. Mithin empfiehlt es sich, jedesmal bei Betreten eines Raumes erst zu schießen und dann erst zu fragen (oder so).

Das Ende des Star Generators

Den Wächter vor dem Star Generator untersucht Roger, findet, was er sucht, und drückt den Knopf. Jetzt kann er auch zur Konsole gehen und sich das Panel ansehen. Roger ist nicht dumm. Er gibt den Code ein (Ihr habt ihn doch hoffentlich aufgeschrieben???) und düst dann ab nach links.

Mit dem Fahrstuhl geht's wieder nach oben, mit dem nächsten abwärts. In affenartigem Tempo rast Roger jetzt noch zum Raumschiff, hüpfert hinein, drückt ein letztes Mal auf einen Knopf, und ab geht's in die unendlichen Weiten des Weltraums und den zweiten Teil. Cheerio!

Antje Hink

Besenschwingen für Einsteiger

Und hier gibt's nicht nur Schritt für Schritt den Weg zum Erfolg in Space Quest II, sondern auch einige Hinweise auf die 'schönsten Abgänge' in diesem Spiel. Angesichts der humorvollen Kommentare der Autoren eine wertvolle Ergänzung jeder Reiseroute ...

Zu Beginn unserer Odyssee tun wir das, was wir kraft Amtes am besten können - nämlich kräftig schrubben. Abgelenkt von den akustischen Signalen unserer Armbanduhr, lassen wir den Besen sausen (folgen wir ihm, ist schon der erste Rüffel fällig) und blicken auf die Uhr. Was die Stunde geschlagen hat, erfahren wir durch Druck auf die entsprechenden Tasten - dazu sind sie schließlich da. Der freundlichen Aufforderung unseres Chefs widersetzen wir uns natürlich nicht und begeben uns in die Schleuse. Dort angekommen,

ziehen wir uns erst einmal um (wagen Sie es nicht, Ihrem Chef im Raumanzug unter die Augen zu treten!) und besorgen uns einige wichtige Gegenstände aus unserem Schrank. So ausgestattet, begeben wir uns zum Chef, der uns prompt weitere Dreckarbeit zuteilt. Den neuen Arbeitsplatz erreichen wir per Schnellbahn im hinteren Teil des Bildes und betreten in Erfüllung unserer Pflichten das Shuttle. Von da an werden wir von den Ereignissen überrollt und können das, was uns widerfährt, nur noch durch Drücken von ENTER quittieren...

Willkommen auf Labion

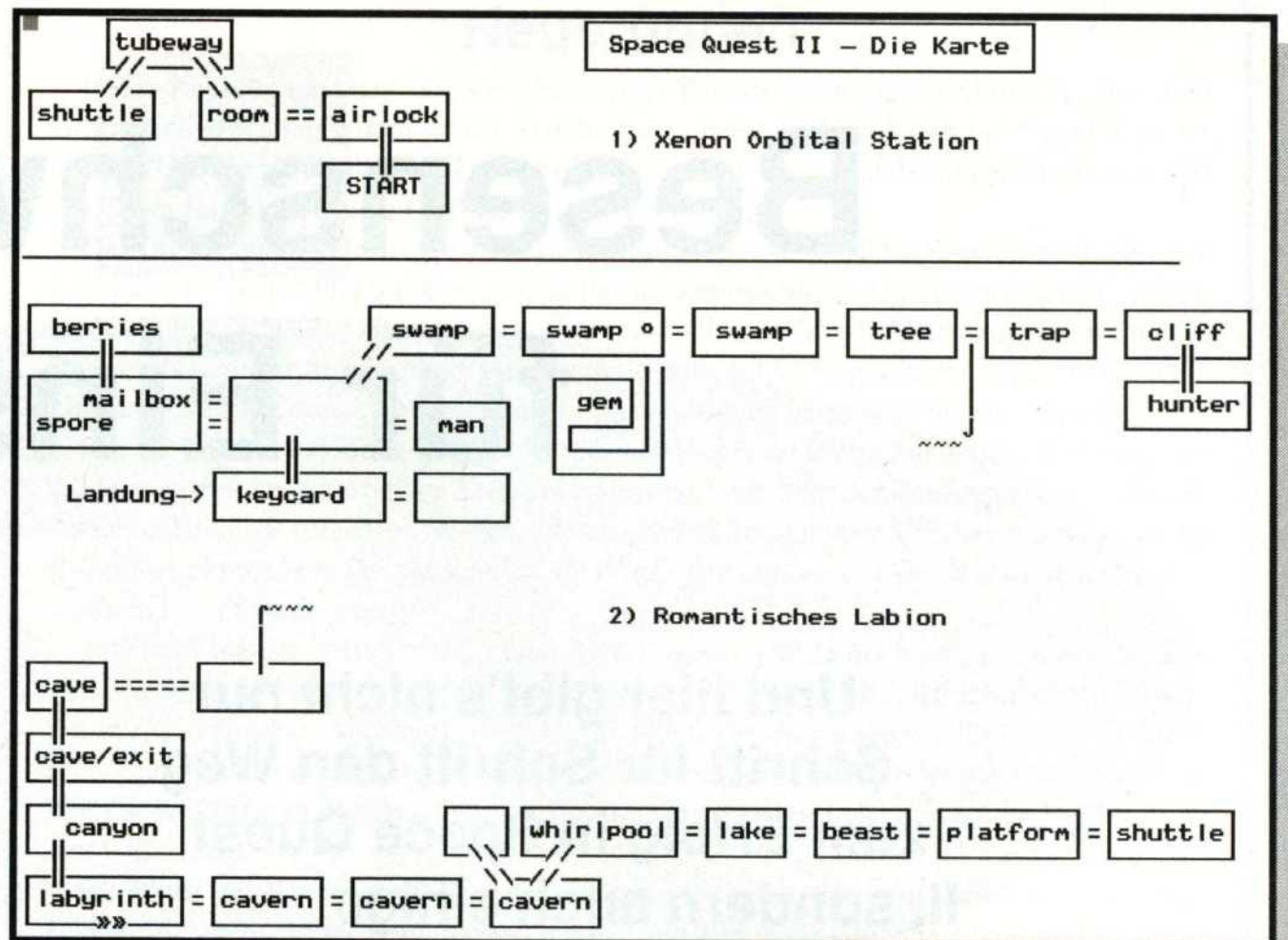
Genießen wir also die schöne Grafik, bis wir unsanft auf dem Boden der Realität - bzw. Labion - wieder aufwachen. Eine Keycard ist aus diesem Genre eigentlich nicht wegzudenken, wir finden sie beim 'komprimierten' Wächter. Beim Belauschen der Waldesruh fällt uns das Piepsen des Ortungsgerätes auf, das wir tunlichst abschalten sollten. An dieser Stelle könnten wir uns schon zwei schöne Abgänge erlauben: wenn nicht beim Verlassen des Bildes in der Mitte rechts per Fallgrube, dann spätestens bei der Erkundung des Geschmacks der mutierten Champignons im folgenden rechten Bild. (Wir schmecken ihnen wirklich gut ...)

Nach diesen Mißerfolgen schlagen wir uns also am besten nach Mitte hinten ins Gebüsch. Beim Aufstellen der Lauscher hören wir etwas von vorne rechts, bei näherer Erkundung finden wir ein Männchen an einem Baum hängend. Im Zuge einer korrekten Lösung des Spiels sollte man hier freundlich sein und den Alien aus seiner Lage befreien, sonst rächt es sich später bitterlichst ...

Zurück im vorigen Bild, empfiehlt es sich, einen sicheren Punkt Mitte rechts zu suchen, denn in Kürze droht ein Suchtrupp mit recht rabiaten Methoden. Diese Stelle gibt es wirklich, sie ist allerdings schwer zu finden und wird mit fünf Punkten honoriert. Anschließend folgen wir der Steigung und wechseln oben links ins nächste Bild. Dort finden wir einen Briefkasten, schicken unsere Bestellung ab und erhalten eine praktische Pfeife. Dudeln Sie ruhig schon etwas, gebraucht wird sie allerdings erst später. Im unteren Teil dieses Bildes geht es weiter, wir nehmen die Abkürzung über die Klippe - einer der wenigen Abstürze, die man hier überlebt.

Unten angekommen, versorgen wir uns mit einer Spore und wechseln nach hinten Mitte. Wenn wir vorher freundlich waren, zeigt uns besagter Alien, was zu tun ist: Man gehe durch das Labyrinth der Wurzeln und sammle ein paar Beeren. Angesichts des rabiaten Verhaltens der Pflanze empfiehlt es sich, jedes erkämpfte Pixel abzuspeichern! Zurück über vorne Mitte und Mitte rechts auf die bereits bekannte Lichtung, die wir diesmal hinten rechts verlassen. Hier gibt uns der nette Alien wieder einen Hinweis, wie wir durch den Sumpf kommen. Wenn nicht, sollten wir uns nach dem erfolglosen Versuch mal mit den Beeren einreiben (RUB BERRIES ON SKIN).

Den Sumpf durchqueren wir am besten am oberen Bildschirmrand. Sobald wir im folgenden Bild den Boden unter den Füßen verlieren, sollten wir die Luft anhalten (HOLD BREATH) und die Unterwasserwelt näher erkunden. Wir finden ein leuchtendes Juwel, das uns später noch klare Sicht verschaffen wird. Nach diesem kleinen Tauchkurs gehen wir weiter rechts bis zum hohlen Baum, der, einmal erklommen, eine wichtige Brücke im Adventure bildet. Drüben geht es immer weiter, bis wir in eine Falle treten ... (Man beachte die Anspielungen!)



Nach zwei Kommunikationsversuchen kommt uns unser Peiniger etwas näher, so daß wir ihn mit der Spore ins Jenseits befördern können. Eine Durchsuchung bringt einen Schlüssel ans Tageslicht, mit dem wir uns befreien können. Das Seil geschnappt und ab nach Mitte hinten. Nach einigen (tödlichen) Belehrungsversuchen durch empörte Wächter nach vorne links, und wir finden uns an einer altbekannten Stelle wieder...

Der Weg nach oben führt nach unten...

Wenn wir schon ein Seil haben, so sollten wir es an dieser Stelle auch benutzen und uns diskret abseilen (TIE ROPE AROUND LOG, CLIMB ROPE). Den Vetter von Godzilla setzen wir durch einige Manöver außer Gefecht, um deren Brillanz uns auch Tarzan beneiden würde. In der Höhle verschaffen wir uns durch das Juwel etwas Licht (HOLD GEM), der Absturz ist jedoch unvermeidlich. Unten angekommen, rächt es sich spätestens jetzt, wenn wir dem Alien doch nicht geholfen haben. Ansonsten brauchen wir nur das Wort zu sagen, um mit Hilfe der Aliens

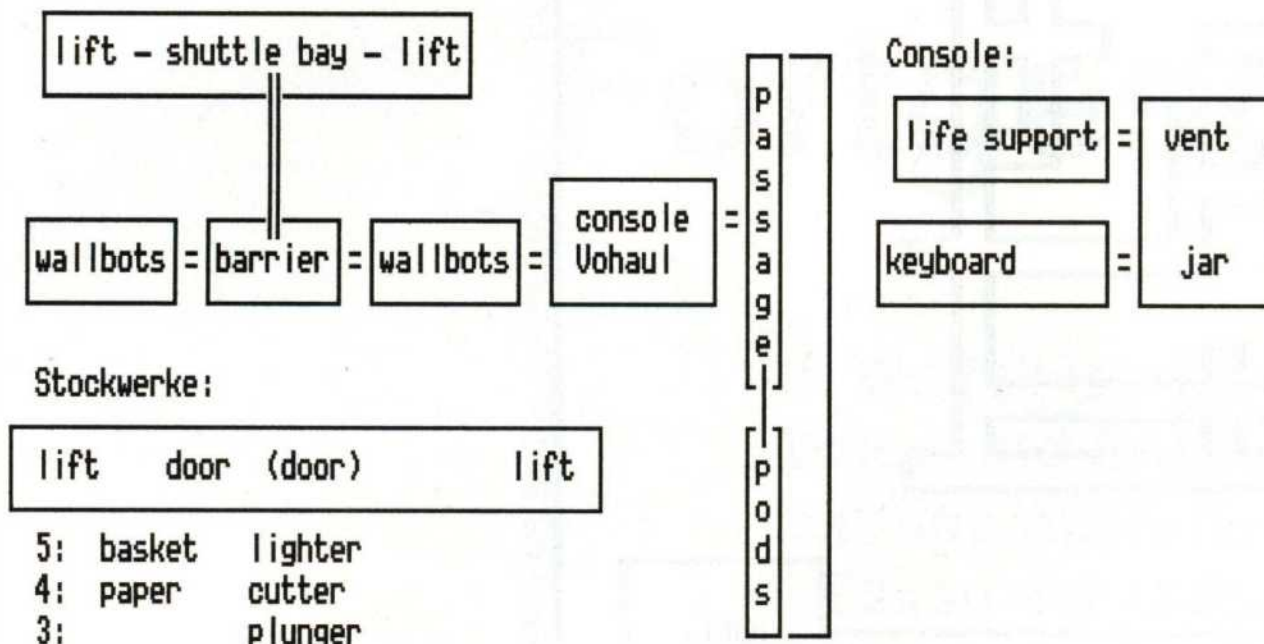
weiterzukommen. Aber welches Wort? Angesichts solcher linguistischer Spitzfindigkeiten sagen wir einfach das Wort (SAY THE WORD), und schon eröffnen sich neue Perspektiven und Gänge...

Wenn es Ihnen im folgenden schwarz vor Augen wird und das GEM vermißt wird, hätten Sie es wohl doch besser nach dem Sturz wieder aufgelesen, denn dort habe Sie es auch verloren ... Da beide Hände voll sind, bringen wir das GEM in einem der wenigen freien Plätze unter (PUT GEM IN MOUTH), und schon haben wir wieder einen lichten Moment. Der Weg führt nun nach rechts unten, ein Exkurs nach rechts oben erlaubt das (recht unangenehme) Kennenlernen einer weiteren Lebensform von Labion ...

In der Höhle angekommen, halten wir uns weiter rechts, bis zur letzten Abzweigung. Das Ende dieses Weges ist vielleicht etwas überraschend, aber dennoch in Ordnung. Gut durchwaschen halten wir uns weiter rechts, bis es nirgends weitergeht. Hier kommt endlich unsere Pfeife zur Geltung, das daraufhin erscheinende 'Krümelmonster' läßt sich mit dem Puzzle besänftigen. (Man sollte die Geister lieber aus einem gewissen Sicherheitsabstand rufen ...)

(Das folgende stark vereinfacht, da ein kartographischer Alptraum!!!)

3) Vohauls Asteroid



Auf zu den Sternen

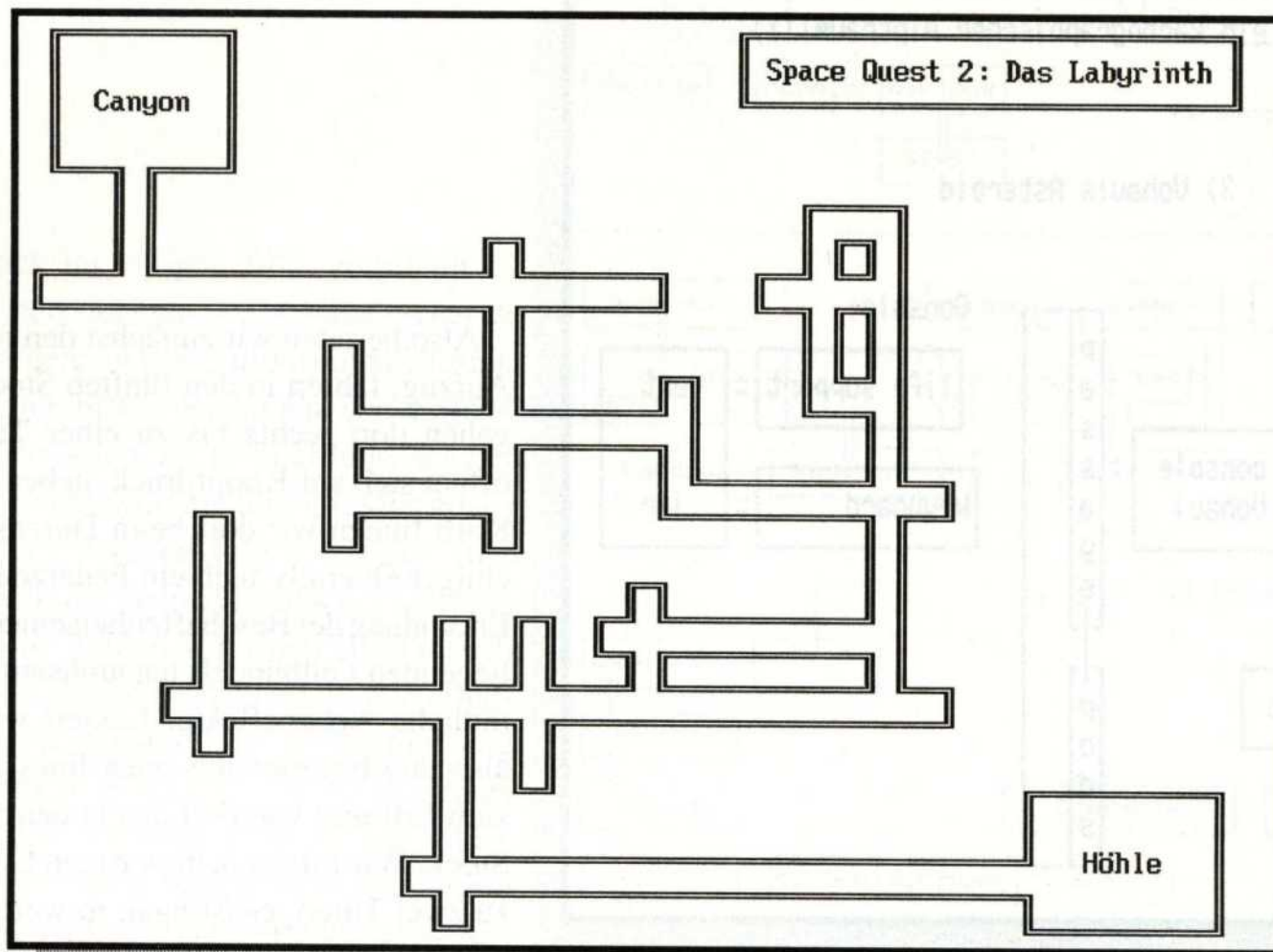
Da das Terror Beast vom Rubix Cube ziemlich gefesselt ist, kommen wir problemlos an ihm vorbei, allerdings sollten wir auch noch in der Passage ein Steinchen mitnehmen. Damit besiegen wir in bester 'David gegen Goliath'-Manier den Wachposten (SLINGSTONE AT GUARD) und verschaffen uns mit der Keycard Zutritt zur Shuttle-Plattform.

Das startbereite Shuttle bekommen wir mit der uns eigenen Intuition schnell in den Griff und verlassen souverän den ungastlichen Planeten. Die Freude währt allerdings nur kurz, denn bald zieht uns unser Gegenspieler Sludge Vohaul wieder in seinen Bann. In seiner Asteroidenfestung angekommen, verlassen wir das Bild Mitte unten - und stellen fest, daß wir dort nicht weiterkommen. Da die Herrschaften von Sierra aber recht freundlich sind, haben sie einige Hilfsmittel im Asteroiden versteckt, die wir nur noch finden müssen.

Es existieren einige Gänge oberhalb der Landeplattform, sie sind durch Aufzüge rechts und links zugänglich. Damit es nicht so einfach ist, ist das System etwas merkwürdig, aber was ist es in diesem Spiel nicht ... Es ist empfehlenswert, das oberste Stockwerk nur vom linken Ende zu betreten - also über den rechten Lift!!! Tun Sie dies nicht, steht die Konfrontation mit einem ziemlich anschmiegsamen Wesen ins Haus. In einem alten Schlager heißt es zwar 'Rote Lippen soll man küssen', tun Sie dies aber, so entstehen zwar keine unmittelbaren Folgen, kurz vor Ende des Spiels jedoch schlägt das Imperium voll zurück, und Sie werden (am eigenen Leibe) Zeuge eines Ereignisses, das eifrigen Kinogängern aus dem Film ALIEN wohl bekannt ist ...

Also betreten wir zunächst den rechten Aufzug, fahren in den fünften Stock und gehen dort rechts bis zu einer Tür. Sie öffnet sich auf Knopfdruck, neben einem Korb finden wir dort beim Durchsuchen einiger Overalls auch ein Feuerzeug. Die Erkundung der Beschaffenheit eines nahe-liegenden Fellbündels hat amüsante, aber tödliche Nebeneffekte. Lassen wir dies also und begeben uns nach links zurück zum Lift und von dort aus in den vierten Stock. Wir folgen dem dortigen Gang bis zu zwei Türen, es ist egal, in welche wir eintreten. In der dortigen Bedürfnisanstalt sammeln wir etwas Papier, was sich noch als recht praktisch erweisen wird. In der gleichen Richtung weitergehend, können wir in einem anderen Raum einen Glas-schneider auftreiben. Kurz danach erreichen wir den Aufzug am anderen Ende des Ganges (kein Fluß in Indien!). Dieser bringt uns in den dritten Stock, dort finden wir bei näherer Forschung hinter einer Türe einen Plunger, ein Gerät, das vor allem Klempnern sehr bekannt sein dürfte.

Da es keinen zweiten Stock gibt, finden wir uns sehr schnell am Ausgangspunkt wieder. Jetzt können wir endlich nach Mitte unten, die Falle überwinden wir mittels genauen Timings und des Plungers (PUT PLUNGER ON WALL - aber erst kurz vor knapp!). Hat sich der Boden wieder geschlossen, lassen wir den Plunger los (RELEASE GRIP) und erforschen die nähere Umgebung. Was wir dabei sehen, erfreut uns allerdings gar nicht, und die fieseren Wallbots setzen wir mit einem gezielten Schauer außer Gefecht. Ein Blick an die Decke offenbart nämlich eine Sprinkleranlage; mit dem in den Korb gestopften, an richtiger Stelle platzierten Papier und dem Lighter machen wir ein kleines Feuer, das die Sprinkler in und die Wallbots außer Betrieb setzt. So einfach kann es sein...



Showdown!

Frohen Mutes nach rechts stapfend, betreten wir nun die geheimen Hallen des üblen Vohaul. Dieser wartet schon auf uns und verkleinert uns mit einer teuflischen Erfindung auf ein Mindestmaß. Das einzige, was wir vorher noch begutachten können, sind seine fiesen Versicherungsfritzen, ein Ansporn für den weiteren Kampf.

Mittels des Glasschneiders befreien wir uns aus der Käseglocke, in der wir eingesperrt sind. Da wir vorne links von 'hilfreicher Hand auf den Boden der Tatsachen' zurückgeholt werden, erforschen wir die Lüftungskanäle Mitte links und geraten dabei (ENTER VENT) in den technischen Mittelpunkt von Vohauls Herzschrittma-cher, den wir mit einem beherzten Knopfdruck ausschalten. Nun brauchen wir an geeigneter Stelle nur noch dafür zu sorgen, daß wir wieder unsere richtige Größe erhalten (PULL SWITCH, TYPE ENLARGE), und unser Kampf kann weitergehen.

Intensive Suche (SEARCHBODY) zeigt uns den Code, mit dem wir die Invasion der Versicherungsvertreter per Eingabe am Terminal (LOOK SCREEN) aufhalten können. Ist dies getan, brauchen wir nur noch unsere eigene Haut zu retten.

Flucht ...

Die Treppe hinten rechts führt uns zu einer Passage durch den Asterioden - die an ihrem Anfang angebrachte Sauerstoffmaske sollten wir nicht nur nehmen, sondern auch tragen! Die Passage führt uns zu einem Rundgang, der schon vom Shuttle aus sicht-, aber nicht erreichbar war. Um nun per Escape Pod aus dem Chaos zu entkommen, sind mehrere (wortwörtliche) Anläufe nötig ...

Vorerst also stur links, bis zu den Türen, die von einem Robot bewacht werden. Ein Kontakt mit selbigem ist zwar recht lustig, aber der Lösung ziemlich hinderlich. An der ersten Tür drücken wir den Knopf und nehmen die Beine nach rechts in die Hand, sorgsam verfolgt vom Roboter. Falls wir mit dem Schmusekätzchen vom fünften Stock Kontakt hatten, ereilt uns spätestens hier ein fatales Schicksal. Andernfalls können wir den lästigen Verfolger in der Shuttle Bay abschütteln und den gleichen Weg zurückgehen. Wieder bei den Pods, brauchen wir das zuvor geöffnete Gerät nur noch zu betreten, einen Knopf zu drücken, und wir sind raus aus dem Schlamassel. (Im Prinzip ist es egal, ob Sie die Anläufe nach rechts oder nach links starten, links ist der Sicherheitsabstand jedoch größer!) Was noch bleibt, ist das Problem des mangelnden Sauerstoffs, hier kann jedoch die Schlafkabine im Pod von großem Nutzen sein!

Und das war sie dann auch schon, die Lösung von Space Quest II.

Michael Anton

Besenschwüngen für Fortgeschrittene

Im Weltall ist die Hölle los: Roger Wilco und Space Quest III führen mutige Abenteurer in unbekannte Ecken der Galaxien. Der Weg zum Erfolg ist lustig, aber hart und sei im folgenden beschrieben.

Ein böses Erwachen für Roger Wilco: Nach erfolgreicher Flucht aus Space Quest II findet er sich in einem intergalaktischen Mülltransporter wieder. Ein solches Schicksal hat er nicht verdient, also muß nach einer Fluchtmöglichkeit gesucht werden. Die Robots des Transporters haben für seine Lage wenig Verständnis, es ist also Eigeninitiative gefragt.

Der Heimwerker

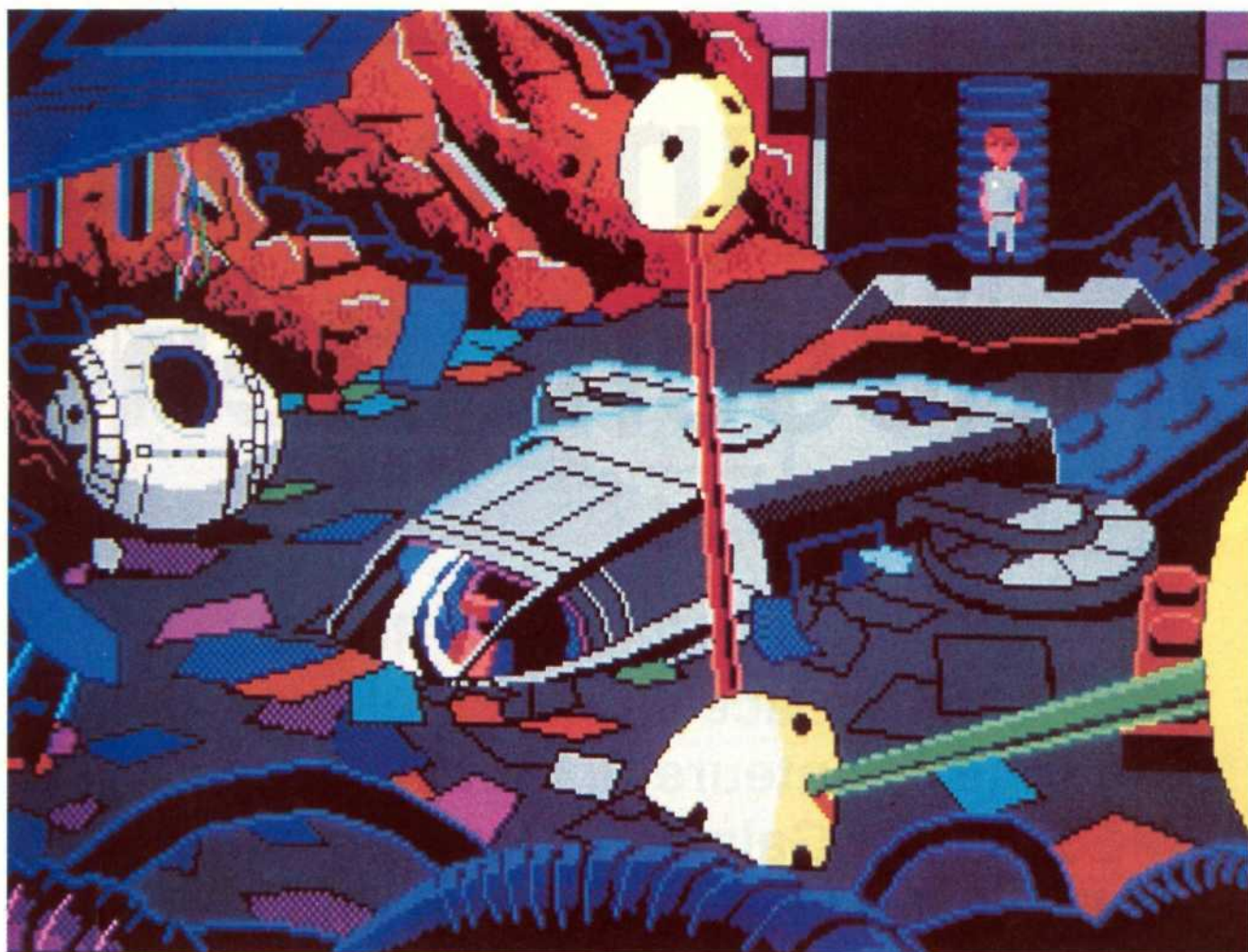
Da man zu Fuß im Weltall nicht allzuweit kommt, scheint ein kleines Raumschiff der beste Ausweg zu sein. Ein vielversprechendes Exemplar findet sich im nordöstlichen Teil des Frachters, nachdem man durch das Auge des Battlebots geklettert ist (ENTER EYE). Leider kommt man anfangs gar nicht in das Schiff, es ist auch noch nicht betriebsbereit. Das erste benötigte Teil findet sich am Startpunkt (Warp Motivator), kann aber nicht ohne weiteres bewegt werden. An der Decke befindet sich jedoch ein Kran, der sehr hilfreich ist. Um ihn zu erreichen, ist etwas Akrobatik angesagt. Mit der Förderanlage am südöstlichen Ende des Frachters lassen

sich höhere Regionen erreichen, man muß nur wieder rechtzeitig abspringen (STAND, JUMPTRACK). Balanciert man westwärts, erreicht man den Kran, der sich recht leicht bedienen läßt (ENTER MACHINE, PRESS CLAW). Somit ist der Warp Motivator sehr schnell an der richtigen Stelle, und die Suche nach weiteren Teilen kann beginnen.

Die Maschine kann nur im Raum mit dem Droid verlassen werden, der Weg ist zwar ungewöhnlich, führt jedoch direkt zum nächsten Teil. An der Westwand der durch den Schacht zugänglichen Höhle findet sich ein Reaktor, der ebenfalls benötigt wird. Verlassen wird die Höhle über die Leiter, letztere sollte oben mitgenommen werden. Leider haben die Ratten etwas gegen den Diebstahl des Reaktors und besorgen ihn sich in der Röhre des Tankers wieder. Also nochmals zurück in die Höhle (an geeigneter Stelle USE LADDER, CLIMB) und den Reaktor nochmals besorgt. (Die Leiter nicht vergessen!) Beim nächsten Durchgang vor der schon bekannten Stelle nach Dieben Ausschau

halten (LOOK FOR RATS), sie sind diesmal nicht da. (Das Kabel, das einige Schritte vor dieser Stelle an der Wand hängt, wird übrigens auch benötigt!).

Der Inbetriebnahme des Schiffs steht nun nichts mehr im Wege: Mit der Leiter erreichen wir die Luke (USE LADDER, CLIMB, ENTER HATCH), im Schiff wird der Reaktor installiert und die zu kurze Leitung mit dem Kabel überbrückt. Ein Blick auf den Computer zeigt dann, ob das Schiff betriebsbereit ist. Wenn ja, lassen wir uns im Sitz des Piloten nieder, dort entdecken wir auch etwas Geld. Die Steuerung des Schiffes erfolgt über einen Computer (LOOK COMPUTER), der das meiste alleine erledigt. Etwas Starthilfe müssen wir ihm aber schon geben: Mit eingeschaltetem Radar und aktiviertem Front Shield ist der folgende Durchbruch kein Problem, eingeleitet wird er durch einen Schuß aus der Bordwaffe.



Phleebhut, wir kommen!

Nach soviel Metall suchen wir als nächstes erst mal organische Wesen auf. Um auf Ortega zu überleben, muß nach ersten Versuchen wohl noch etwas Ausrüstung gesammelt werden, mit den sieben Bucks lassen sich im Monolith Burger keine großen Sprünge machen, bleibt also nur Phleebhut als nächstes Ziel. Stellen wir die Koordinaten ein und begeben uns mit Lichtgeschwindigkeit dorthin. (Was es mit

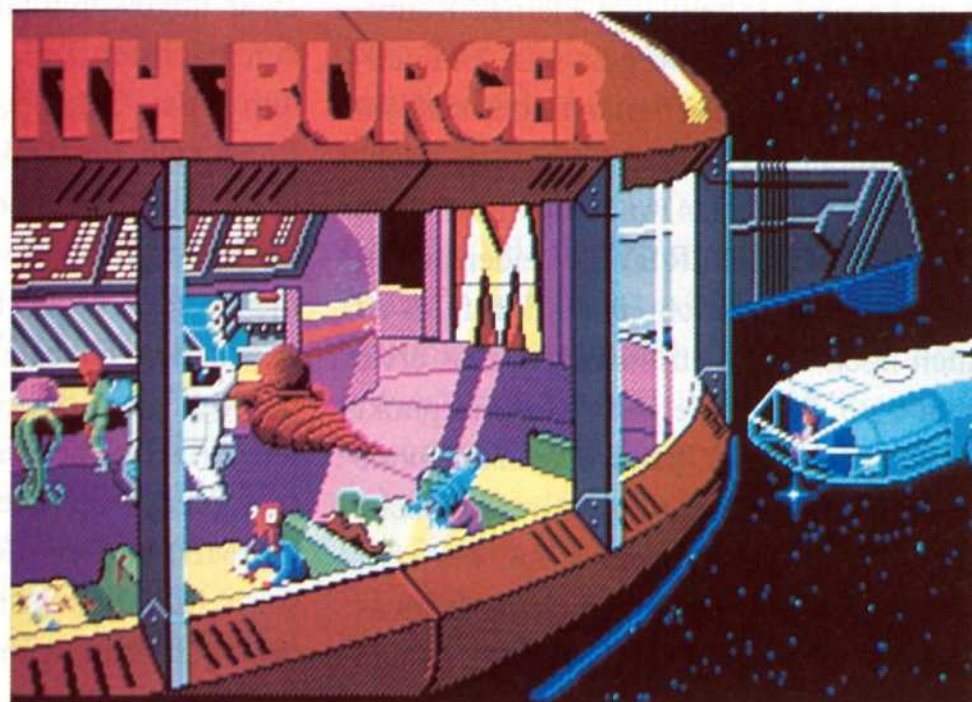
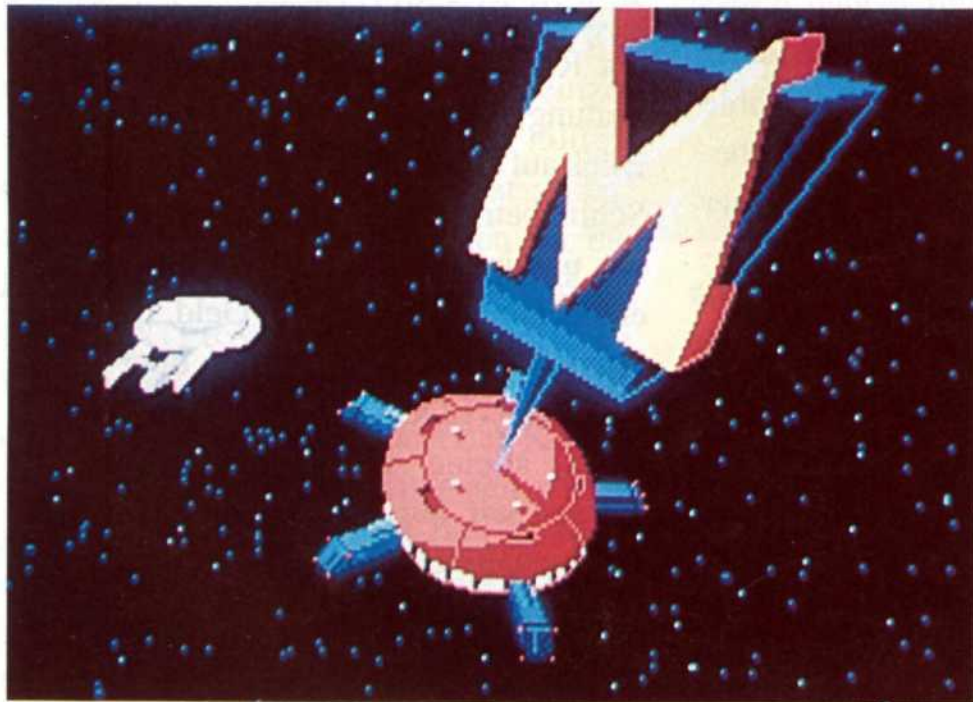
dem Terminator, der sich an unsere Fersen heftet, auf sich hat, erfahren wir später ...)

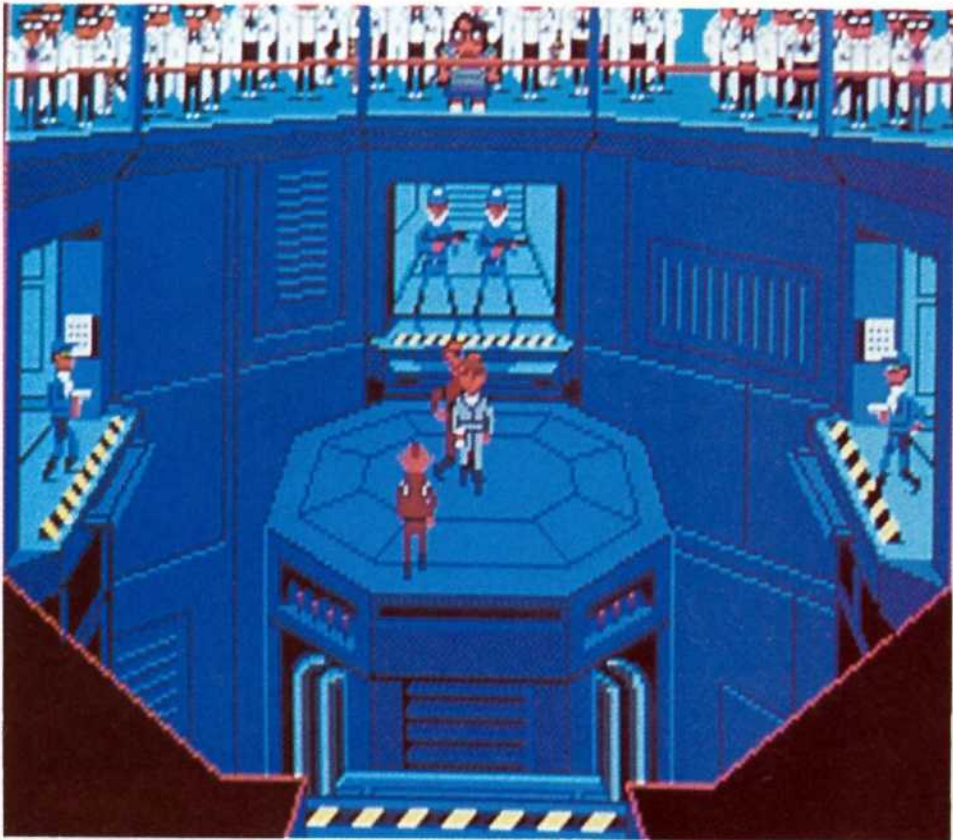
Westnordnordwestlich von unserem Landeplatz finden wir einen Laden namens World o' Wonder. Dort können wir das Glowing Gem gegen Bares und einige nützliche Gegenstände (ORAT, HAT, UNDERWEAR) eintauschen. Beim Verlassen des Ladens werden wir vom Terminator gestellt, der das Geld für die nicht bezahlte Pfeife aus Space Quest II eintreiben will. Mangels Barschaft räumt er uns eine kleine Chance zur Flucht ein, die zur

Terminierung des Terminators genutzt werden sollte. Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten. Die einfache und weniger einträgliche ist, ihn in den Aussichtsturm von Mog's Head (ein Bild westlich) zu locken und mit den dortigen Hilfsmitteln (USE HOOK) fertigzumachen. Zehn Punkte mehr gibt es, wenn man ihn zur Höhle mit den Pods lockt und diese die Arbeit machen läßt, das klappt immer, ist aber mit mehr (akkurater) Arbeit verbunden. In beiden Fällen sollte man nicht versäumen, den Gürtel des Terminators aufzulesen - beim zweiten Weg ist dabei die Verwendung des Orat Stick sehr hilfreich.

Fast Food für Freaks

Nach getaner Arbeit sei ein Snack erlaubt, also begeben wir uns nun in Richtung Monolith Burger. Dieser Schuppen hat insofern drei Sterne, als einige von ihnen um ihn herum angesiedelt sind. Die Qualität der Speisen ist jedoch zweifelhaft, was insbesondere nach dem Verzehr einer Big Belcher Combo spürbar wird. Neben diesem kulinarischen Genuß sollte





Heißes Pflaster Ortega

unbedingt auch ein Monolith Fun Meal geordert werden. Darin findet man einen Decoder Ring, der seinen Nutzen schnell unter Beweis stellt. Spielt man nämlich eine erfolgreiche Runde am Video Game (erfolgreich heißt hier, daß fünf Extraleben erlitten werden müssen), erscheint eine codierte Nachricht auf dem Monitor, die sich mit dem Ring und guten Augen entziffern läßt.

Ihr zufolge werden zwei Leute auf einem mit Kraftfeldern umgebenen Mond namens Pestulon von einer bösen Softwarefirma gefangengehalten, um Hilfe wird gebeten. Die Nachricht im Original (es reicht, wenn sich einer die Augen kaputt macht): Help us. We are being held captive by ScumSoft on the small moon of Pestulon. An impenetrable force field surrounds the moon. It must first be deactivated. Its origin is unknown to us. ScumSoft security is armed with jello guns. We're counting on you whoever you are. Two guys in trouble. Für jemand, der schon zwei komplette Planeten vor dem Untergang bewahrt hat, sollte diese Aufgabe kein Problem sein, also nichts wie los.

Da in dieser Ecke der Galaxis nicht viel los ist, bleibt nur der Planet Ortega zur Verfolgung weiterer Spuren. Dank der feuerfesten Wäsche, die auf Phleebhut erworben wurde, können wir uns frei bewegen. Der Weg wird schnell offensichtlich. Die beiden zwielichtigen Typen, die auf ihm liegen, entfernen sich nach einiger Zeit von selbst. Durch das von ihnen zurückgelassene Teleskop erhaschen wir einen ersten Blick auf Pestulon sowie den Generator, der Pestulon vor Einsicht schützt.

Der Generator liegt auf dem weiteren Weg. Mittels eine Sprengladung, die bei den Gerätschaften liegt, kann er zerstört werden. Hierzu muß die entsprechende Kuppel erklimmen und der Detonator an geeigneter Stelle fallengelassen werden. Der Effekt ist beachtlich, es wird nicht nur der Generator zerstört, sondern auch unser Rückweg. Zur Ausrüstung der Station gehört auch eine Stange, vielleicht kann man mit der ... (Man kann, sollte dabei jedoch keinen Detonator im Inventar haben!) Den Erfolg unseres Tuns sehen wir im Schiff nun auch auf dem Scanner: der Weg nach Pestulon ist frei, also ab die Pest.

The Pirates of Pestulon

Nach der Landung führen alle Wege zur Basis von ScumSoft, aber nur einer führt an den Wachen vorbei: der Invisibility Belt erlaubt ein sicheres Betreten der Basis, aber nur auf dem direkten Weg. Mit einem beherzten Knopfdruck gelangen wir in das Herz des bösen Imperiums.





Nach einigen Runden im Laufrad des Korridors wird klar, daß wir so nicht weiterkommen. Probieren wir doch mal die Türen. Die besonders gesicherten Türen sind nicht zu öffnen, hinter den anderen erwarten uns Überraschungen. Unangenehme auf der Außenseite des Kreises, auf der Innenseite jedoch angenehme. Dort finden wir das obligatorische Kämmerchen für Parkettkosmetiker, das nach Durchsichtung die nötige Verkleidung liefert. (SEARCH ROOM, WEAR COVERALLS). Als Saubermann getarnt, steht unserem Erfolg kaum noch was im Wege.

Großraumbüros sind Geschmackssache, das hiesige ist jedoch recht übel. Man darf hier nicht aus der Rolle fallen und vor allem keinen vollen Papierkorb überse-

hen. Solange man diese leerzapt (USE VAPORIZER) geht alles klar; aber wehe, wenn nicht! Bei der Säuberungsaktion fällt ein Portrait des Fimengründers auf, das am nächsten Farbkopierer kopiert werden kann. Im hinteren Teil des Labyrinths ist das Büro des Chefs, dieser ist zeitweilig nicht anwesend und hinterläßt eine Keycard auf seinem Schreibtisch - nicht aus gutem Willen, sondern aus Doofheit.

Die beiden Andromedare

Durch den Besitz von Keycard und Photo-Kopie eröffnen sich uns neue Wege, und zwar an den gesicherten Türen (USE KEYCARD, HOLD PHOTO). Dahinter finden wir die Gefangenen, die sich per

Knopfdruck und Einsatz des Vaporizers befreien lassen. Der plötzliche Anstieg des Punktekontos ist verblüffend, aber nicht von langer Dauer. Unser Tun ist entdeckt worden, und wir werden von den Wachen festgenommen.

Der Kampf mit dem Boß erfolgt per Robot. Ist er besiegt, steht einer Flucht nichts mehr im Wege - außer einigen Verfolgern. Sind von ihnen aber erst mal fünf erledigt, gibt der Rest der Meute von selbst auf. Auf den Rest der Ereignisse haben wir keinen weiteren Einfluß.

Michael Anton

Space Quest IV

Roger Wilco, Parkettkosmetiker und Ritter des Goldenen Besens, ist mal wieder unterwegs, um die Menschheit, das Universum und alles zu retten. Natürlich braucht er dabei wie immer Unterstützung, aber auch sein Helfer kann in manchen Situationen auf Ratschläge angewiesen sein. Hier sind sie ...

Fürs erste halten wir uns natürlich genau an die Anleitung und nehmen das Seil, fangen damit das Karnickel, nehmen uns seine Innereien vor und besorgen den Laptop. Wahlweise können wir noch etwas mit der Munition des Battle Mech spielen, danach geht es jedoch ab in den Untergrund. Dort nehmen wir das Glas auf dem Schreibtisch, unter der Schreibtischunterlage findet sich ein kleiner Knopf, den wir drücken. Das Hologramm versorgt uns mit einigen Hintergrundinformationen, dann öffnen wir links den Zugang zur Kanalisation und starten in ein neues Abenteuer.

Im Vergleich zu Manhunter ist diese Kanalisation zwar Kinderkram, sie hat es jedoch dennoch in sich. Vor allem den grünen Schleim, von dem wir uns mit dem Glas an geeigneter Stelle eine Probe sichern. Danach geht es schnell zur Leiter, und ein Blick aus dem Gully läßt uns erstaunen. Offensichtlich will wer was, wahrscheinlich von uns, also nichts wie raus aus der Kloake! Wir gehen nach Osten in Richtung Gleiter (Experimente mit der Munition führen zu nichts!) und 'greifen' uns dort einen Fahrtsitz in der Öffnung des Fahrwerks. Dadurch gelangen wir in das merkwürdige Gebäude und an einige neue Schauplätze. Rechter Hand tut sich wenig (außer unserem Tod), links vom Gleiter erscheint jedoch nach kurzer Zeit ein Fahrzeug, welches wir genialerweise als Zeitmaschine erkennen und uns sofort unter den Nagel reißen!



Fast alle Wege führen nach Estros

Tja, da sitzen wir nun in unserem Time Pod und schauen, wie üblich, dumm aus der Wäsche. Die erste Codeabfrage haben wir dank der Anleitung hinter uns gebracht, aber die zweite schaut schon mal etwas komplizierter aus — nicht zuletzt wegen der fremdartigen Symbole. Da wir bei diesem Thema in der Schule gepennt haben, müssen wir uns auf unsere Intuition verlassen. Die voreingestellte Kombination sind die Koordinaten unseres derzeitigen Standpunkts, es wäre wohl praktisch, sich die Symbole zu merken. Aber was machen wir nun? Am besten möglichst weit weg, in Zeiten, die wir kennen — etwa eine frühere Version der Space Quests. Wenn man genauer hinschaut, können einige Symbole tatsächlich als Buchstaben interpretiert werden, wir basteln uns etwas zusammen, das wie 'SPACET' aussieht und drücken beherzt die ENTER-Taste - mit vollem Erfolg. Die Maschine bewegt sich doch, und wir landen schließlich in Space Quest X auf dem Planeten Estros. Nicht unbedingt das Ziel unserer Träume, aber was soll's. (Dieser Code ist nicht der einzige, der nach Estros führt, tatsächlich landet man beim Experimentieren fast zwangsläufig auf Estros. Oder haben wir etwas übersehen???)

Wenn wir schon mal hier sind, können wir uns ruhig etwas umschaun, also verlassen wir per Knopfdruck den Time Pod. Schöne Gegend, sofern man die vorgebahnten Wege nicht verläßt, aber ziemlich einsam. Unser Rufen (besonders effektiv mit einer Soundblaster-Karte) verhallt ins Leere, aber was ist das?! Wenn wir westlich des Landeplatzes etwas warten, sehen wir den Schatten eines Flugsauriers. Gehen wir anschließend zurück zum Pod und von dort aus nach unten, erleben



wir eine böse Überraschung. Nämlicher Saurier ergreift uns und transportiert uns in sein Nest. Damit wir nicht so einsam sind, liefert er kurze Zeit später noch einen Sequel Policeman ab, der allerdings nicht mehr sehr geschwätzig ist. Durchsuchen wir ihn, so finden wir einen Kaugummi (leicht gebraucht), dessen Verpackung drei Zeichen eines Codes für den Time Pod enthält. Da wir absolut keine Lust haben, die Eßgewohnheiten prähistorischer Carnivoren zu erforschen, verlassen wir das Nest durch eine sich anbietende Öffnung. (Wenn wir noch etwas warten, können wir den Transport eines weiteren Opfers aus der Ferne beobachten. Dabei muß es sich wohl um den Kollegen Graham auf seiner fünften Königlichen Reise handeln, aber was hat der hier zu suchen?)

Der Aufprall auf dem Wasser beendet unser Nachdenken über letztere Frage, und kaum sind wir wieder an Land, werden wir mit einem neuen Problem konfrontiert. Die Damen aus dem U-Boot, die wir irgendwann in der Vergangenheit einmal sitzengelassen haben (werden?), sind verständlicherweise erbost und laden uns zu einer Rache-Party ein. Um nicht als Spieß-

braten zu enden, folgen wir ihrer Einladung und harren der Dinge, die kommen. Das Folterfest wird jedoch durch das jähe Auftauchen eines Seeungeheuers gestört, und es bleibt nur wenig Zeit zum Nachdenken, was angenehmer ist: zu Tode rasiert werden oder im Magen des Monsters enden. Doch ein beherzter Knopfdruck zur rechten Zeit schafft eine Atempause, in der wir uns eine der umherstehenden Sauerstoffflaschen schnappen und das Monster damit füttern — Grüße an den weißen Hai ... Angesichts dieser Heldentat haben wir bei den Damen wieder einen Stein im Brett, und sie laden uns zum Einkaufsbummel in der Galaxy Galleria Mall ein.



Let's go shopping

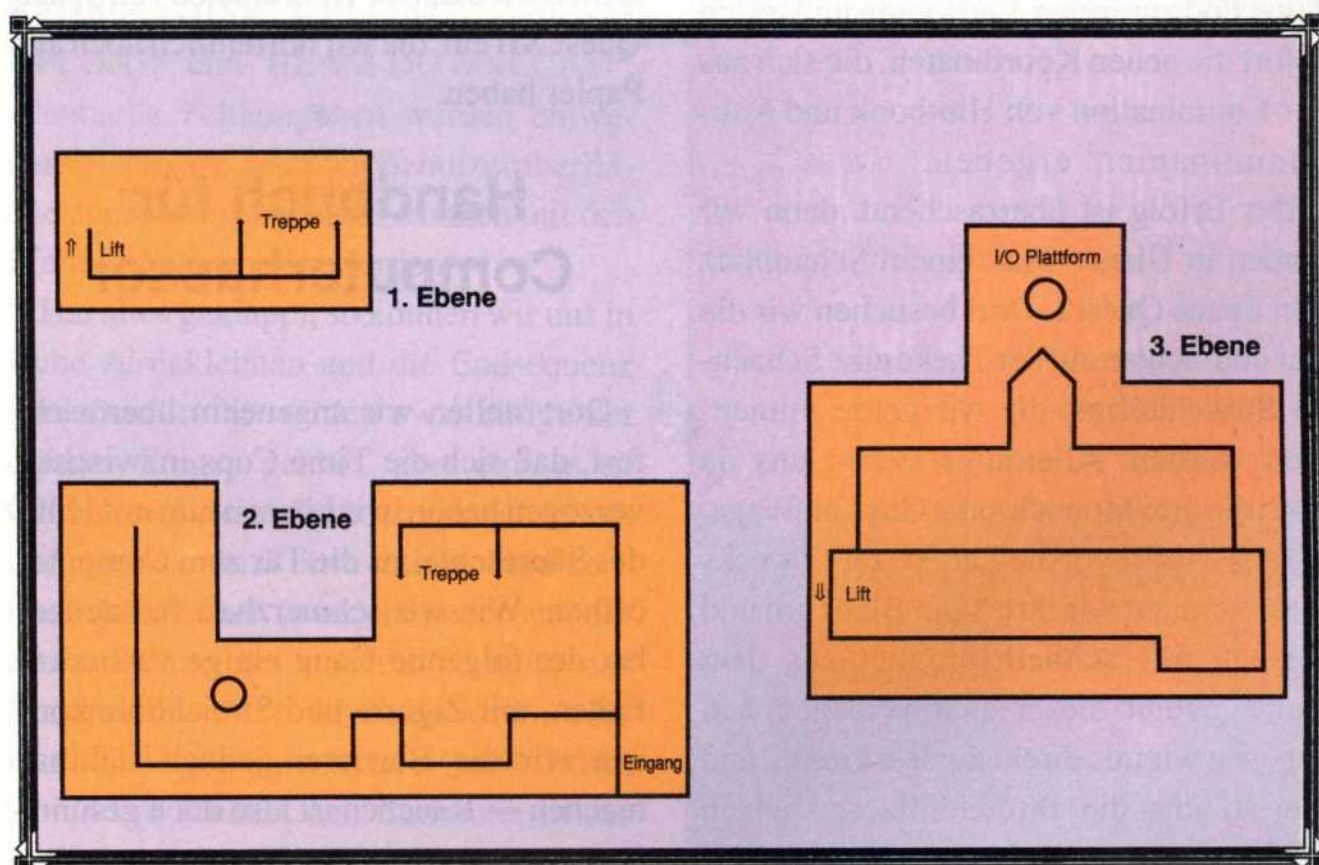
Dort stürzen sich unsere Begleiterinnen sofort in den Trubel, wobei eine ihre Kreditkarte verliert. Wir nehmen diese, müssen bei unserer Runde (gegen den Uhrzeigersinn) allerdings feststellen, daß wir mangels optischer Ähnlichkeit mit dem Inhaber nur wenig mit der Karte anfangen können. Zwar könnten wir uns bei Sack's mit Perücke und Latex Leisure Suit ausstatten, allerdings übersteigt der Preis für den Fummel unsere momentanen monetären Möglichkeiten. Ob wir's mal mit Arbeit im Monolith Burger versuchen? Fehlanzeige, denn ohne korrekte Kleidung kommen wir da nicht mal rein. Bei Big & Tall können wir unsere lädierte Kleidung etwas aufmöbeln, und, siehe da, nach zweimaligem Gespräch mit dem Manager haben wir unseren Job. Wir entscheiden uns zunächst für die Action-Sequenz und pappen möglichst viele Hamburger zusammen. Sobald wir entweder keine Lust mehr oder mehr als 30 Bucks verdient haben, lassen wir die Arbeit schleifen und werden fristlos gefeuert. Beim Rausschmiß verliert der Boß seine Zigarre, die wir am Ende des Rollbands auflesen. Wir brauchen mindestens 69 Bucks, wenn dem noch nicht so ist, gehen wir wieder an die Arbeit, wählen diesmal jedoch gleich das schnelle Geld. Haben wir die Kohle, ist unser Weg zum Sieg offen!

Wir kleiden uns bei Sack's neu ein und gehen zum Bankautomaten, wo wir mittels Kreditkarte das Konto räumen. Da wir uns in unserem Latex Dress recht lächerlich vorkommen, gehen wir danach wieder zu Sack's, wo unsere Uniform noch in der Umkleidekabine liegt. Mit dem Geld können wir nun einiges anstellen, aber nicht alles ist sinnvoll. Im Radio Shock kaufen wir einen Adapter für unseren Laptop, wobei das Modell zu empfehlen ist, das aussieht wie zwei eckige Klammern mit einem Punkt in der Mitte. Die verbleibenden Bucks reichen gerade noch, um im Software Excess einzukaufen. Dort finden wir im Wühltisch neben einigen Software-Parodien auch ein Hintbook zu Space Quest IV! Dieses kaufen wir und bearbeiten es auch gleich mit dem elektronischen Bleistift. Viel Sinnvolles kommt dabei nicht zum Vorschein, allerdings bleiben eine zehnstellige Zahlenkombination und ein Codefragment für den Time Pod im Gedächtnis haften. Ein Time Pod wäre jetzt wohl auch nicht schlecht, denn

irgendwie sollten wir langsam wieder von der Galaxy Galleria Mall wegkommen. Der offizielle Ausgang wird von einem Wächter versperrt, was soll man also tun???

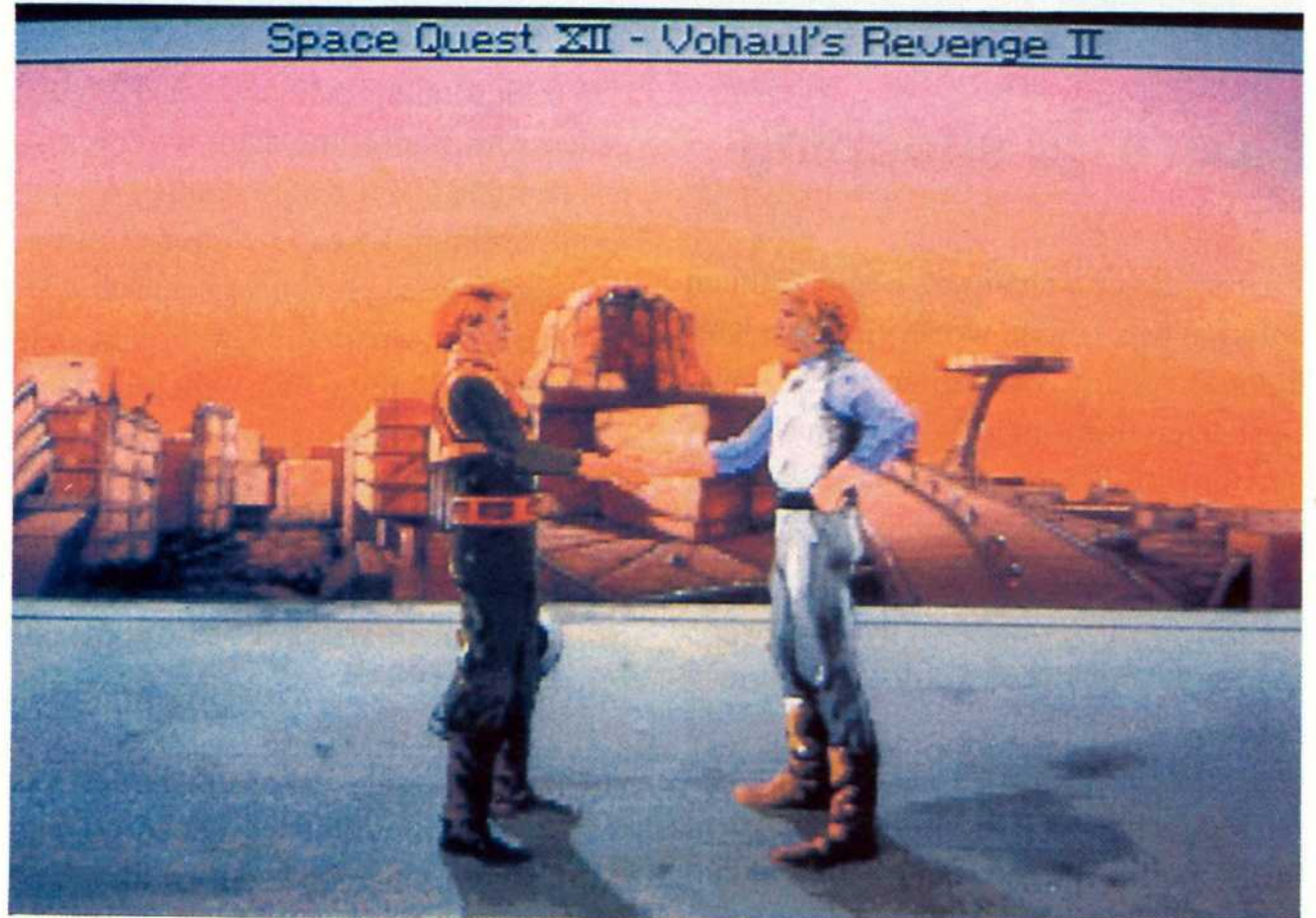
Auf der Flucht ...

Die Antwort auf diese Frage kommt fast zwangsläufig, wenn man sich an dieser Stelle in die Arcade begibt. Dort kann man einige Runden Astro Chicken spielen, nach fünf Spielen zerstört sich jedoch der Automat. (Einige Hinweise: Bedienung erfolgt am besten über Cursortasten, ENTER feuert Ei ab. Die Ähren sind zwecks frischer Eierenergie im Tiefflug zu fressen, ein Flug durch den Zaun verschafft dreimalige Immunität gegen die Flugmarder. Nach 250 Punkten ist eine Runde vorbei, und man erhält eine Überraschung versprochen, die sich allerdings nicht auswirkt. Es ist denkbar, daß nach fünfmaligem Erfolg ein neuer Code für den Time Pod ausgespuckt wird, der etwa nach Space Quest III führt, bis Redaktionsschluß wurde dies jedoch nicht erreicht. Aber immerhin ist die reine Möglichkeit ein Weg, den ohnehin zu kurzen Spielverlauf etwas zu verlängern.)



Wichtiger als der Automat ist jedoch die Tatsache, daß beim Übertreten einer bestimmten Stelle im hinteren Teil der Spielhölle ein Time Pod erscheint. Nachteiligerweise hat er zwei Sequel Policemen an Bord, die für etwas Streß sorgen. Mit etwas Geschick lassen sich diese jedoch austricksen. Der erste Weg führt raus aus der Arcade und gegen den Uhrzeigersinn zum Eingang ins Skate-O-Rama bei Sack's. Beim Betreten des Skate-O-Rama werden wir zwar unter Beschuß genommen, können jedoch in den oberen Teil der Kuppel entkommen. Dort geht es ein Bild nach rechts, kurz danach erscheinen zwei Cops, denen wir nach unten ausweichen. Der dortige Eingang zum Skate-O-Rama ist nun frei, was wir ausnutzen, aussteigen und schnellstmöglich gegen die Uhr (in beiderlei Hinsicht) den Rückweg zur Arcade antreten. Dort haben wir nun einen Time Pod zur freien Verfügung und testen sofort die neuen Koordinaten, die sich aus der Kombination von Hintbook und Kaugummipapier ergeben.

Der Erfolg ist überraschend, denn wir landen in Ulence Flat, einem Schauplatz von Space Quest I. Dort besuchen wir die Bar und sichten auf der Theke eine Schachtel Streichhölzer, die wir gerne mitnehmen würden. Allerdings stehen uns da noch die drei Monochrome Guys im Wege, die uns wieder vor die Türe setzen. Zwecks Rache kippen wir ihre Sand Bikes um und machen uns schnellstmöglich aus dem Staub. Wenn dieser sich verzogen hat, begeben wir uns direkt zur Bar zurück und greifen uns die Streichhölzer. Danach müssen wir nur noch lebend zum Time Pod gelangen, und unsere Mission in Ulence Flat ist beendet. Das ist allerdings



nicht ganz einfach, sondern eine Frage des Timings, um nicht ganz easy überridert zu werden. Der Weg in die Bar sollte möglichst flott erfolgen, zum Time Pod sollte jedoch der Umweg über Tiny's Junkyard eingeschlagen werden. Nicht ganz einfach, aber es ist zu schaffen! Im Time Pod stellen wir dann die Koordinaten von Space Quest XII ein, die wir hoffentlich noch auf Papier haben.

Handbuch für Computerhasser

Dort stellen wir angenehm überrascht fest, daß sich die Time Cops inzwischen verzogen haben, wir können nun mit Hilfe des Säureschleims die Tür zum Computer öffnen. Wie wir schmerzhaft feststellen, hat der folgende Gang einige versteckte Fallen, mit Zigarre und Streichholz können wir die Barrieren jedoch sichtbar machen — Rauchen ist also doch gesund!

Über die Tastatur an der Wand drehen wir die Lasersperren in 20-Grad-Schritten nun so, daß wir problemlos passieren können. Allerdings ist das noch nicht die Lösung aller Sicherheitsprobleme, denn auf den anderen Gängen sind einige Robots unterwegs, die uns gehörig einheizen wollen. Allerdings kündigen sie sich akustisch an, und wenn man nicht unbedingt in die Richtung läuft, aus der man ein Geräusch hört, so lassen sich die folgenden Bilder relativ einfach bewältigen. Notfalls kann man über den Adapter und Laptop an den passenden Buchsen eine Übersicht über Gänge und Wachen abrufen, man darf jedoch auch auf die beigegefügte Karte vertrauen (wobei dies insofern etwas unübersichtlich ist, als sich die verschiedenen Stockwerke auf dieselben Bilder verteilen).

Der direkte Weg zum Erfolg führt jedenfalls ein Bild nach oben, dort links und über die Treppen ins untere Stockwerk. Dort wieder links und rein in den Aufzug, der uns ganz nach oben katapultiert. Mit diesem Aufzug können wir auch den Droiden, der uns bislang gefolgt ist, ausmanövrieren. Ganz einfach warten, bis er den Aufzug betritt, und dann selber wieder in den Aufzug steigen. Dadurch haben wir vorerst Ruhe in den unteren Etagen und gehen zurück in Richtung Eingang, wobei wir jetzt aber den bislang versperrten Weg nach Westen einschlagen und ihn immer weiter verfolgen, bis wir vor der Tür des Kontrollzentrums stehen. Diese öffnen wir mit der Kombination aus dem Hintbook und betreten die Programmierzentrale. Wer mit Windows oder Intuition aufgewachsen ist, kommt mit der Benutzeroberfläche des Computers sofort zurecht, für alle anderen Anwender eine Kurzanleitung: Alle störenden Symbole anpacken und runterspülen. Dies sollte allerdings auf keinen Fall mit SQ IV geschehen, da sonst das Spiel sofort endet (abspeichern und ausprobieren)!!! Als erstes sollten daher die Wächter 'erledigt' werden, danach das 'Gehirn', welches die Kontrolle des Computers darstellt. Nach der ersten Aktion können wir uns frei bewegen und die Gänge genauer erforschen, denn von da an belästigen uns keine Robots mehr auf den Gängen. Oben in der I/O-Plattform bekommen wir dann dennoch unser Bratenfett weg, solange der Computer noch nicht 'versenkt' wurde. Spätestens dann aber startet auch ein Countdown, der uns nur noch begrenzte Zeit bis zum Sieg einräumt, eine weitere Verwendung unseres Laptop informiert uns darüber, daß Vohaul immer noch unseren Sohn in seiner Gewalt hält.



Wenn der Vater mit dem Sohne ...

Also geht es unter Zeitdruck wieder rauf zur I/O-Plattform, dort entbrennt ein heftiger Kampf zwischen uns und Vohaul (immer in Richtung Plattformmitte laufen). Nach einiger Zeit zieht sich Vohaul in sein Strahlerfeld zurück, wir benutzen die Zeit, um über die Leiter am Plattformrand die Diskette mit dem Backup unseres Sohnes zu retten. Diese Scheibe verwenden wir in der inzwischen aufgetauchten Konsole und programmieren den Strahl so, daß er statt Vohaul unseren Sohn enthält. Dazu reichen normalerweise die Befehle 'DISK UPLOAD', 'BEAM UPLOAD' und 'BEAM DOWNLOAD', eventuelle Fehleingaben werden entweder von der intelligenten Benutzeroberfläche zurückgewiesen oder können mit den Pfeiltasten korrigiert werden.

Hat alles geklappt, so können wir uns in Ruhe zurücklehnen und die Endsequenz genießen. In ihr werden zwar einige der offenen Fragen geklärt, aber einiges an Grübelstoff bleibt dennoch zurück. Wann und wie wir denn etwa unsere Frau kennengelernt haben (werden?) oder wer der zweite Mann bei unserer Rettung auf Magmethus war ... ist ... sein wird ... oder was! Der geneigte Space-Quest-Freak zumindest schaltet den Computer in der Hoffnung aus, erst etwa ein Drittel der Serie gesehen zu haben ...

Michael Anton

RUBIK
hätte seine
Freude dran.

Ihr
auch!

SUPER

Disk-Quader für 10 Disks

nur 9,90 DM

inkl. 10 3,5" Disks

nur 24,95 DM



Bitte Bestellkarte benutzen.

Zauberer und

Eines der ersten Sierra-Adventures, das Furore machte, war The Black Cauldron. Das nach dem Zeichentrickfilm "Taran und der Zauberkessel" entstandene, inzwischen auch mit VGA-Grafik aufgemotzte Werk besitzt trotz seiner einfachen Steuerung einige Tücken, die den Spieler zur Verzweiflung treiben können. Schön ist bei diesem Programm vor allem, daß es für fast jede wichtige Aktion mehrere Lösungswege gibt, die zu erneutem Durchspielen motivieren.

Home, Sweet Home

Wie das Leben so spielt: Da lebt Taran friedlich vor sich hin auf dem Hof eines netten Zauberers und merkt gar nicht, daß sich um seine Heimat das Verderben in Gestalt des Gehörnten Königs samt seiner Skelettarmee zusammenballt.

An jenem schicksalsschwangeren Tag ging Taran wie immer seinen Aufgaben nach. Hen Wen, das nette Hausschwein, mußte mit dem Futter, das im Kessel über dem Feuer schmurgelte, gefüttert werden. Der Mais im Stall tut es im Notfall übrigens auch. Kaum hat das kleine Borstenvieh gefressen, macht es auch schon die Mücke und rennt schnurstracks in die Zaubererhütte, wo es, dank seiner magischen Fähigkeiten, die oben beschriebene schwarze Zukunft voraussagt. Schwarz, weil der Gehörnte König auf der Suche nach Hen Wen und einem schwarzen Kessel ist, der ihm die Herrschaft über das ganze Land verschaffen soll.

Das Wunderferkel muß also in Sicherheit gebracht werden. Ausgerüstet mit dem kompletten Inhalt des Küchenschrankes und einem Seil, machen sich die beiden auf den Weg zum Feenland, allerdings nicht,

Hexenkessel

Ohne Netz und doppelten Boden

ohne am Wassertrog vor dem Haus die Flasche gefüllt zu haben. Mit dem Wasser und dem Brot kann Taran sein (bei schneller Spieleinstellung reichlich oft auftretend) Magenknurren bekämpfen.

Der direkte und sicherste Weg führt in das Zwergenhäuschen, das von dichtem Gebüsch verdeckt wird. Ist Hen Wen dort abgeliefert, kann sich Taran, eingedeckt mit Cookies und einem magischen Wort, auf den Weg ins Schloß machen. Ein Umweg zur Brücke, die Taran ignoriert und statt dessen rechts davon durchs Wasser latscht, bringt ihm einen magischen Vorratsbeutel ein, damit er nie wieder Hunger leiden muß.

Wählt man dagegen den Weg übers freie Feld, kommt schon bald einer der geflügelten Schergen des bösen Königs im Sturzflug angerauscht und greift sich die Freunde. Taran wird nach kurzem Flug etwas unsanft wieder auf einer Wiese deponiert, Hen Wen hingegen in den Kerker des miesen Zauberkönigs verschleppt.

Taran rennt verzweifelt in der Gegend herum. Etwas aufgeheitert wird er schließlich von einem reichlich aufdringlichen, aber sehr niedlichen kleinen Vieh. Gurgi heißt der verfressene Kleine. Nach Verzehr des Apfels (oder, falls vorhanden, der Plätzchen) schwört er Taran ewige Freundschaft und entschwindet.

Hen Wen muß wieder her. Ergo macht sich Taran auf in den unheimlichen Wald, wo er als erstes den Dolch an sich nimmt. Dann sucht er sich einen Weg durch das Felsenlabyrinth (ist etwas mühsam, klappt aber), bis er direkt vor der hohen Felswand steht. Einige Wurfversuche mit dem Seil bescheren ihm ein tarzanmäßiges Aufstiegsmittel, das leider unterhalb des Gipfels endet. Ein bißchen Freeclimbing ist nun angesagt, aber als gelernter Schweinehirt-Assistent kann man das natürlich auch. So hangelt sich Tar(z)an von Vorsprung zu Vorsprung, bis er endlich die Höhe erklommen hat und sich an den Abstieg zum Schloß des miesen Königs machen kann.

Doch wie kommt man da rein? Es gibt zwei Möglichkeiten. Entweder nimmt man es mit den Krokodilen auf und schwimmt zur rankenbewachsenen Wand, wo man mittels Messer und noch mehr Tarzan-Action in ein Fenster des zweiten Stocks klettern kann. Der zweite Weg dagegen ist einfacher: Taran läuft dummdreist auf den vor dem Schloßtor wartenden Wagen zu, schwingt sich hinein und gelangt so ungeschrien in das Schloß, da der Eigentümer des Karrens offensichtlich nur auf ihn gewartet hatte.

Und wieder schlägt die Liebe zu

Drinne läßt sich Taran entweder der Punkte wegen zwischen dem vorletzten und dem letzten Faß rechts in die Öffnung fallen oder aber in den Kerker sperren. Seiner Habseligkeiten beraubt, die nun sicher im Wandschrank in der ersten Etage ruhen, bleibt ihm in diesem Falle nur, den Becher zu nehmen und damit zwecks Öffnung einer Geheimtür auf den Boden zu trommeln.

Wie dem auch sei, auf jeden Fall steht er jetzt stotternd einer (natürlich wunderschönen) Prinzessin samt fliegender Zauber- kugel gegenüber. Das kleine Plaudertäschchen erzählt munter aus seinem Leben, und Tarans Kommentare enthalten auch nicht viel mehr Intelligentes als die von Guybrush Threepwood bei seiner ersten Begegnung mit der Gouverneuse. Trotzdem schafft er es, am westlichen Ende des Verlieses einige lose Steine zu entdecken, die den Zugang zu einer Grabkammer bilden. Ein magisches Schwert findet in Taran einen neuen Besitzer und die fliegende Kugel einen Ausgang, durch den sich die Prinzessin dünne macht. Heldenhaft, wie Taran nun mal ist, bleibt der Dösi drin, um, was sonst, die Welt zu retten. Sehr löblich!

Im Verlies gibt es nicht mehr viel zu tun, außer dem in der Wand eingelassenen Gargoyle den Kopf zu verdrehen. Quiet-schend öffnet sich eine Falltür, und schon sieht sich Taran einer echten Gefahr gegenüber. Eine Wache lauert ihm auf, sobald er die Leiter nach oben geklettert ist und seinen Weg nach Norden nimmt. Schnelle Reflexe mit dem Schwert sind hier vonnöten, soll die Welt nicht dem Bösen und Taran nicht dem Wächter zum Opfer fallen.

Hau drauf, Kleiner

Unser siegreicher Held schnappt sich nun die Schlüssel und läßt den Gefangenen in der hinteren Zelle frei, der ihm dafür aus lauter Begeisterung eine Harfe schenkt. Falls der Wächter während dieser Aktionen wieder zu sich kommt, einfach immer wieder mit dem Schwert eine übern Schädel geben und ihn so eine Zeitlang ins Reich der Träume schicken.

Jetzt wird's aber echt Zeit, sich um das Wunderferkel zu kümmern. Taran wandert hinauf in den ersten Stock, holt dort, falls nötig, sein Eigentum aus dem Wandschrank und begibt sich auf den Balkon des zweiten Stockwerks, von dem aus er den Thronsaal überblicken kann.

Geduld ist nun angesagt. Über kurz oder lang erscheint der Gehörnte König und läßt sich Hen Wen bringen, die ihm den Aufenthaltsort des Zauberkessels weissagen soll. Timing und schnelle Reflexe sind nun angesagt. Sobald der kleine grüne Miesling mit Hen Wen im Schlepptau in der Tür erscheint, macht sich Taran bereit zur Action. Ein beherzter Sprung vom Balkon bringt Taran in den Besitz des Ferkels, mit dem er sich todesmutig vom Balkon des zweiten Stockwerks in die Freiheit stürzt. Ein kräftiger Schwertstreich auf die Kette der Zugbrücke zeitigt denselben Erfolg.

Draußen begibt sich Hen Wen umgehend zum Teich, wo sich der Eingang zum Sicherheit bietenden Feenreich befindet. Taran findet, nachdem er (wenn er will) noch die Laute aus ihrem Baumloch geholt hat, die Ferkelhuf-Spuren am westlichen Ufer vor einigen Steinen, die er als Absprungplattformen verwenden kann. Der große Felsen in der Mitte des Sees erweist sich als "Dreh"-Tür ins Feenreich. Weiß Taran dagegen das magische Wort, kann er sich auch zum Wasserfall begeben, das Wort dort benutzen und wird dann vielleicht etwas weniger naß.

Flugversuche

Der musikalische Feenkönig wird mit einer Morgengabe erfreut: die Laute oder die Harfe stimmen ihn kooperativ. Er bestätigt, daß Hen Wen in Sicherheit ist, und versorgt Taran mit fünf Portionen Feen-Flugstaub. Solchermaßen gerüstet, fliegt Taran zurück aufs Festland, wandert zum Sumpf und fliegt auf die Hexeninsel, falls er es nicht vorzieht, sich sportlich zu betätigen, und froschmäßig von Stein zu Stein hüpfend die Insel erreicht.

Im Hexenhaus läßt er die Frösche aus der Kiste frei, was die Hexen mordsmäßig ärgert. Taran unterhält sich als höflicher Mensch trotzdem mit ihnen und gibt sein magisches Schwert als Gegenwert für den Kessel. Draußen ist die Freude über den Tausch nicht von langer Dauer. Ein paar dumme Bemerkungen von seiten der Hexen, eine Denkpause, und schon entschwindet der Kessel, fest in den Klauen eines Flugdrachens hängend. Da Taran den Typen schon mal gesehen hat (es ist derselbe, der auch Hen Wen entführte), macht er sich mal wieder auf ins Schloß. Mit Feenstaub ist auch der Weg ans Ufer wiederum kein Problem.

Knochensuppe

In der Kapelle in der südöstlichen Ecke des Dungeons brodelt die Suppe bereits. Der Gehörnte König will gerade die ersten Skelette für seine neue Armee zum Leben erwecken, als Taran auf der Spielfläche erscheint. Nur ein lebendiges Wesen, das freiwillig in die höllische Brühe springt, kann den Zauber des Kessels brechen. Taran entfernt das Gitter neben seiner Zellentür und schleicht sich auf den kleinen Balkon.

Jetzt erntet er die Früchte seiner guten Taten: In dem Moment, in dem er sich selbst opfern und in den Kessel hüpfen will, erscheint sein neuer Freund Gurgi und stürzt sich statt seiner in die Suppe. Ein Tränchen zerdrückend, schaut man der Zerstörung des Königs zu. Aber keine Angst, die Story hat ein Happy End.

Eine zweite Variante, den König zu besiegen, besteht darin, seitlich vom Balkon zu springen und den gehörnten König in den magischen Spiegel blicken zu lassen. Das macht den miesen Typen so fertig, daß er freiwillig selbst in den Kessel hüpfte.

Eine Seefahrt, die ist lustig

Das Resultat ist jedesmal das gleiche. Taran wird durch die Explosion aus dem Schloß gespült und kommt im Fließchen dümpelnd wieder zu sich. Doch nicht nur er, auch der Zauberkessel hat das Desaster überstanden, und sofort stehen die drei Hexen auf der Matte, die das Kochgerät wiederhaben wollen. Gold und Macht bieten sie Taran dafür, nichts davon will der er haben. Als sie jedoch Gurgis Leben als Tauschobjekt anbieten, willigt der edle Held natürlich ein, und die Story findet ein wunderschönes Ende.

Antje Hink

Wenn der Colonel mit der Fifi ...

Tief in den amerikanischen Süden entführt The Colonel's Bequest. Daß sich auch in den besten Familien mehr schwarze als weiße Schafe befinden, muß Detektivin Laura Bow in diesem von Morden nur so wimmelnden Krimi zu ihrem Leidwesen am eigenen Leibe feststellen.

Mit dieser Lösung der englischen Version ist höchstmögliche Auszeichnung zu erreichen: die Ernennung zum "Super-Spürhund". Bevor ich mit den eigentlichen Lösungshinweisen zu den acht Akten beginne, möchte ich hier noch ein paar allgemeine Tips loswerden, die zum Überleben im Haus und auf dem Grundstück notwendig sind.

Alle mal herhören!

Im Haus: Niemals im Bad duschen! Niemals direkt unter dem Kronleuchter entlanggehen! Niemals an das Treppengeländer lehnen! Niemals die Tür zur Abstellkammer im ersten Stockwerk (bei den Treppen) öffnen (manchmal wird man hineingezogen)! Niemals die Geheimgänge bis ganz nach hinten entlanggehen! Niemals in die Öffnung links in der Wand in Lillians und Lauras Zimmer steigen! Niemals auf dem Dachboden zwischen den einzelnen Möbeln umherstreifen! Niemals die Tür zum Aufzug öffnen, wenn er nicht da ist!

Auf dem Grundstück: Niemals über die Brücke gehen! Niemals hinter den Zaun am südlichen Rand der Plantage gehen (früher oder später wird man von einem Alligator gefressen)! Versucht nicht, im Sumpf zu schwimmen! Niemals den Geheimgang im Heckengarten ohne Laterne betreten! Niemals zu lange am Sumpfufer aufhalten!

Weitere Bemerkungen: Sobald man eine bestimmte Sache erledigt hat, wird es automatisch eine Viertelstunde später.

Akt 1: Das Spiel beginnt

19:00 Uhr Nachdem man sich den "Vorfilm" des Spieles genau angesehen hat und er zu Ende ist, übernimmt der Spieler die Rolle von Laura Bow, Lillians neutraler und unabhängiger Freundin. In dem Raum, in dem sich Laura ganz zu Beginn des Spiels befindet, bemerkt man ein kleines Türchen links an der Wand (open the door). Dahinter ist es stockdunkel (look in the chute), und deshalb schließt man die Tür vorsichtshalber (close the door).

Als nächstes begibt man sich nach rechts, wo sich Lillians Mutter Ethel aufhält. Man befragt sie über alle anderen Personen, die zum Haus gehören (look at Ethel, ask about Lillian, Rudy, Gloria, Wilbur, Henri, Gertrude, Clarence, Jeeves, Fifi, Celie). Danach geht man zweimal nach links und dann durch die Tür ins Bad. Dort trifft man Lillian. Sobald sie das Badezimmer verlassen hat, wäscht man sich die Hände (wash the hands). Im Flur vor dem Bad stehen zwei große Schränke. Den, der an der linken Wand steht, rückt man zur Seite (move the armoire), worauf ein Geheimgang freigelegt wird.

An der oberen sowie an der unteren Wand dieses Ganges befindet sich jeweils ein Löcherpaar, durch welches man in den jeweils angrenzenden Raum blicken kann, wozu man sich allerdings auf die Rampe stellen muß, um die Löcher überhaupt erreichen zu können. Laura wirft zunächst einen Blick durch das Löcherpaar an der oberen Wand (auf Rampe stellen; Laura mit Gesicht zur oberen Wand drehen; look through the holes).

19:15 Uhr Man kann so den Colonel zusammen mit dem Hausmädchen Fifi beobachten und belauschen. Wenn Fifi gegangen ist, betritt man das Zimmer von Dr. Feels. Dort untersucht man die Tasche auf dem Bett, muß sie aber zurücklassen (look at the bag, search the bag). Nun geht man zurück in den Flur und schiebt diesmal den Schrank an der rechten Wand beiseite. Wieder blickt man durch das Löcherpaar an der oberen Wand des Geheimganges. Diesmal kann man Lillian zusammen mit ihrer Mutter Ethel beobachten. Anschließend geht man in das Zimmer, wo sich die beiden aufhalten, und erzählt ihnen von dem Colonel und Fifi (tell about Henri and Fifi, ask about Henri and Fifi). Lillian befragt man genauso wie zuvor Ethel über die restlichen Personen im Haus. Danach geht man die Treppen nach unten ins Erdgeschoß.

Unten betritt man die Bar und befragt Gertrude und Clarence über die anderen Personen. Außerdem nimmt man die Cognacflasche unter die Lupe (look at the decanter, look in the decanter).

19:30 Uhr Nachdem man die Bar verlassen hat, geht man den Flur entlang und bewegt dort den großen Spiegel an der linken Wand (push the mirror), worauf wieder der Zugang zu einem Geheimgang frei wird. Man schaut nun durch das Löcherpaar an der unteren Wand des Ganges und kann so ein Gespräch zwischen Clarence Sparrow und Gertrude, der Frau des Colonels, verfolgen. Anschließend verläßt man den Geheimgang und schiebt die große Pendeluhr an der linken Wand weg (move the clock). Im Geheimgang dahinter wirft man einen Blick durch das Löcherpaar an der unteren Wand und sieht dabei Gloria mit ihrem Bruder Rudy beim Billard.

19:45 Uhr Nun verläßt man den Geheimgang und betritt die Bibliothek des Hauses. Dort führt man ein Gespräch über Pferde mit dem Arzt (ask about horses, tell about horses), denn Laura bemerkt, daß der Arzt gerade einen Artikel über Rennpferde liest (look at the magazine). Nun geht man zurück in den ersten Stock und besucht den Raum von Gertrude und Gloria. Alles (20:00 Uhr) scheint friedlich. Gertrude liegt schnarchend in ihrem Bett (look at Gertrude).

Akt 2: Wo ist Gertie?

20:00 Uhr Also verläßt man den Raum. Draußen vor der Tür liegt jetzt ein Taschentuch, das man sogleich mitnimmt (get the handkerchief). Man vergewissert sich, daß sich auch wirklich keine andere Person in Gertrudes Raum befindet. Auf einmal ist Gertrude aus ihrem Bett verschwunden. Eines der Fenster ist weit geöffnet: Ist Gertrude etwa hinausgefallen? Man wirft einen Blick hinunter (zum Fenster gehen: look outside), doch man kann nichts Genaues erkennen. Man bemerkt lediglich den Zigarrenqualm in der Luft und den umgefallenen Tisch mit dem Blumentopf auf dem Boden (smell the smoke, look at the table, look at the plant).

Bevor man das Zimmer verläßt, schließt man das Fenster (close the window). Dann begibt man sich in die Gemächer des Colonels. Man zeigt ihm das Taschentuch (show the handkerchief to Henri, ask about the handkerchief, tell about the handkerchief), doch der Colonel zeigt nur wenig Hilfsbereitschaft. Also geht man wieder nach unten, diesmal in den Salon. Dort

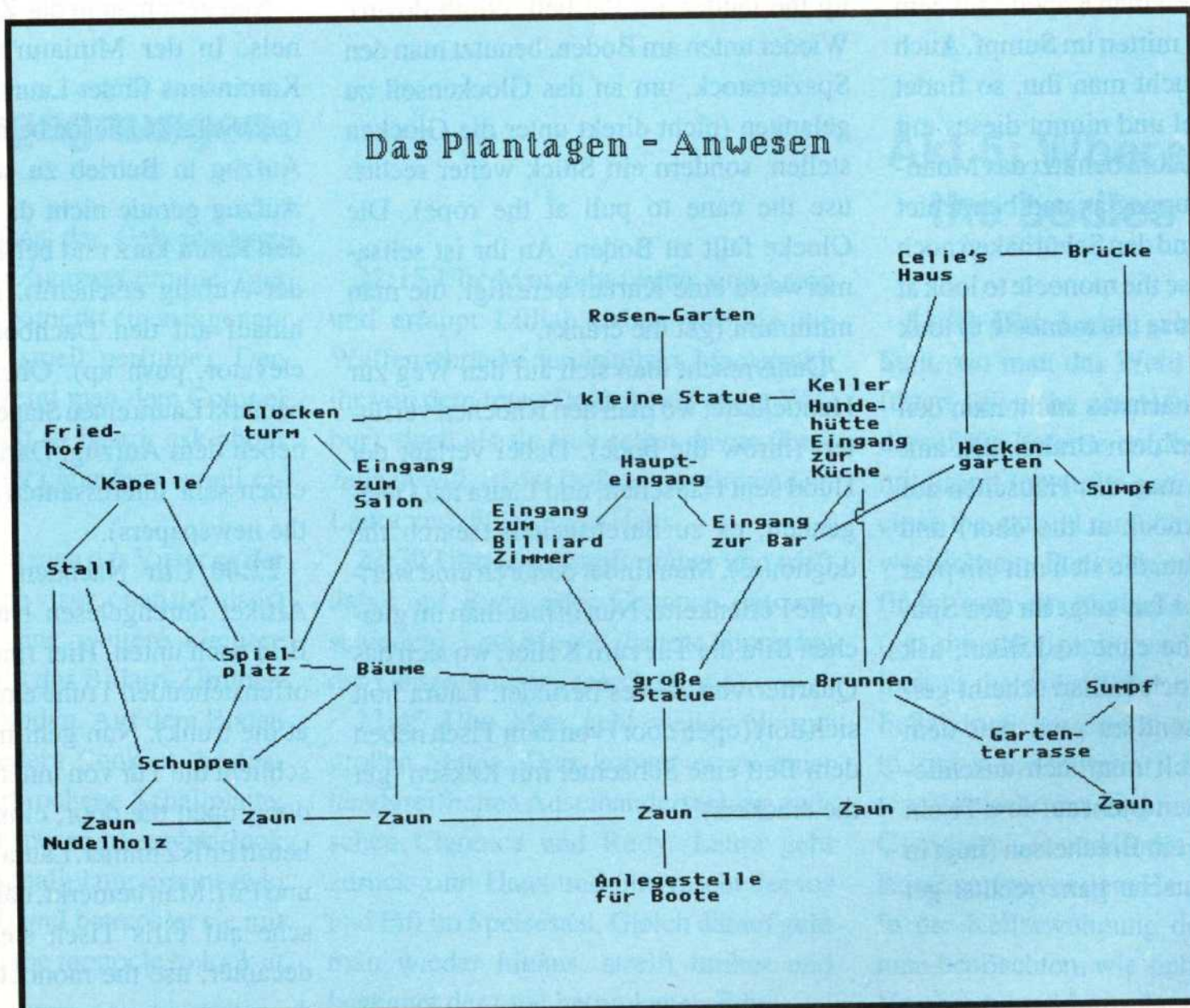
öffnet man die beiden Schränke an der oberen Wand und betrachtet die darin enthaltenen Waffen (open the armoire, look in the armoire). Bei Betrachten der Waffen im rechten Schrank fällt Laura ein besonders schöner Dolch auf (look at the dagger). Außerdem bemerkt man eine in einem Glaskasten verschlossene Pistole der Marke "Derringer" auf dem Schreibtisch (look at the case, look in the case, look at the derringer).

20:15 Uhr Darauf verläßt man das Haus in Richtung Westen, wo man Clarence und dem Doktor begegnet, die in den Speise-saal gehen wollen, um dort ein wichtiges privates Gespräch zu führen. Laura folgt ihnen bis zum Flur. Dort bewegt (push) man wieder den Spiegel an der linken Wand und schaut im Geheimgang durch die Löcher an der oberen Wand. Wieder

einmal bekommt man das ganze Gespräch mit. Anschließend blickt man durch das Löcherpaar an der unteren Wand des Ganges und entdeckt dabei Ethel und den Papageien Polly an der Bar. Nun geht man in die Küche.

20:30 Uhr Hier findet man einen Knochen im Schrank ganz links oben (get the bone). Lillian zeigt man das Taschentuch (look at Lillian, look at Celie; look at the rolling pin, show the handkerchief to Lillian, ask about the handkerchief, tell about the handkerchief). Laura geht darauf zurück in den Flur, wo sie den Geheimgang hinter der Pendeluhr betritt und durch die Löcher an der unteren Wand in den Billard-Raum schaut.

20:45 Uhr Nach dem darauffolgenden Gespräch zwischen Clarence und Gloria verläßt man das Haus durch die Tür im Billard-Raum und findet draußen direkt vor der Tür die tote Gertrude (search Gertrude), die tatsächlich aus dem Fenster stürzte (oder gestürzt wurde?). Laura erzählt sofort Gloria davon (zurück ins Billard-Zimmer gehen: look at Gloria, look at boa, tell about Gertrude), doch als diese hinausgeht, um sich selbst davon zu überzeugen, ist Gertrude bereits spurlos verschwunden. 21:00 Uhr: Unbeirrt befragt man den Doktor ein zweites Mal in der Bibliothek, aber diesmal nur über die restlichen Personen (ask about Henri, ask about Gloria).



Akt 3: Lillians Baby

21:15 Uhr Nun sucht man alle Geheimgänge ab und entdeckt dabei einen Spazierstock, den man mitnimmt (get the cane). Anschließend betritt Laura das Billard-Zimmer, um sich dort mit Gloria zu unterhalten. Man zeigt ihr den Spazierstock (show the cane to Gloria, ask about the cane, tell about the cane, look at the boa).

Laura geht zurück in die Bibliothek. Der Doktor ist plötzlich verschwunden. Der Stuhl, auf dem er saß, ist umgekippt, und daneben liegen ein paar Federn und ein Schürhaken. Letzteren nimmt man an sich (get the poker). Bei genauerem Untersuchen der Federn (look at the feathers) stellt Laura fest, daß diese von Glorias Halspelz stammen müssen. Aber wo ist der Doktor? Nach längerem Suchen findet man ihn schließlich in der kleinen Kapelle auf dem riesigen Anwesen mitten im Sumpf. Auch er ist tot. Durchsucht man ihn, so findet man sein Monokel und nimmt dieses mit (search Wilbur). Laura benutzt das Monokel als Vergrößerungsglas und betrachtet das Taschentuch und den Schürhaken noch einmal genauer (use the monocle to look at the handkerchief, use the monocle to look at the poker).

21:30 Uhr Als nächstes sucht man den alten Schuppen auf dem Grundstück auf. Unterwegs betritt man das Häuschen auf dem Spielplatz (knock at the door) und trifft dort auf Lillian, die sich mit ein paar Puppen unterhält! Man zeigt ihr den Spazierstock (show the cane to Lillian, ask about the cane), doch Lillian scheint geistig gerade abwesend zu sein. Aus dem alten Schuppen holt man sich anschließend das Ölkännchen (steht auf dem Tisch: get the oilcan) und ein Brecheisen (liegt in der schwarzen Kutsche ganz rechts: get the crowbar).

Mit diesem Werkzeug läuft Laura zurück in die Kapelle. In der Nähe des Altars bemerkt man eine lose Bodenplanke, die man mit dem Brecheisen entfernt (use the crowbar to pry the floorboard). Unter der Planke befindet sich eine kleine Nische, aus der Laura eine alte Bibel fischt und sie durchblättert (get the bible - Durchlesen erfolgt automatisch).

Nun geht man weiter zu dem Glockenturm. Hier klettert man den Turm an der Leiter hinauf, um die Glocke zu ölen (climb up the ladder, oil the bell, climb down). Wieder unten am Boden, benutzt man den Spazierstock, um an das Glockenseil zu gelangen (nicht direkt unter die Glocken stellen, sondern ein Stück weiter rechts: use the cane to pull at the rope). Die Glocke fällt zu Boden. An ihr ist seltsamerweise eine Kurbel befestigt, die man mitnimmt (get the crank).

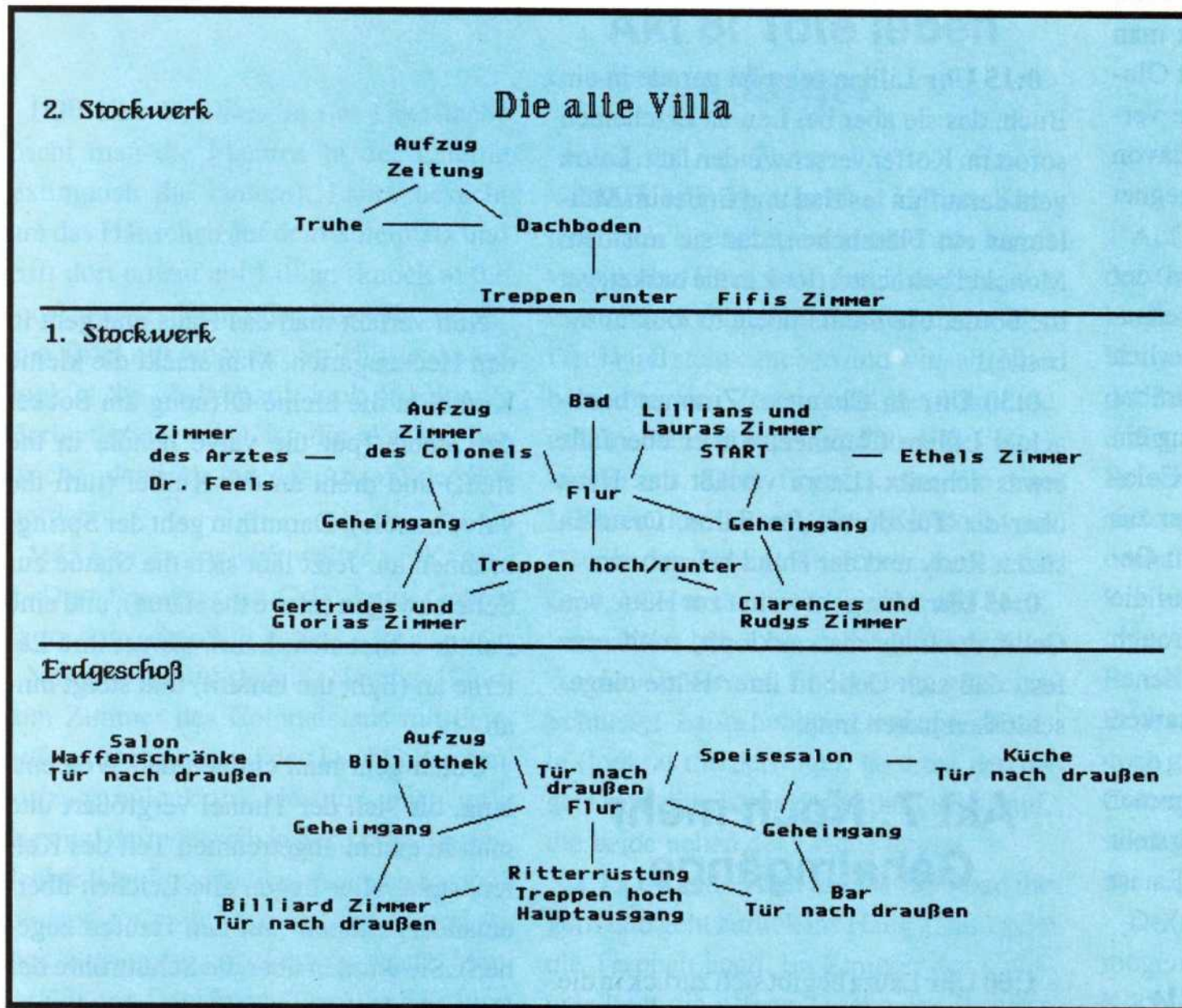
Dann macht man sich auf den Weg zur Hundehütte, wo man den Knochen verfüttert (throw the bone). Dabei verläßt der Hund sein Häuschen, und Laura hat Gelegenheit, es zu durchsuchen (search the doghouse). Man findet dadurch eine wertvolle Perlenkette. Nun öffnet man im gleichen Bild die Tür zum Keller, wo sich das Quartier von Jeeves befindet. Laura holt sich dort (open door) von dem Tisch neben dem Bett eine Schachtel mit Keksen (get the crackers).

Die Perlenkette gibt Laura im Haus von Celie ab (knock at the door, give the necklace to Celie). Celie bittet Laura in ihre Hütte. Dort befragt man sie über die restlichen Personen und nimmt die Karotte vom Tisch (get the carrot). An der Bar des Herrenhauses füttert man den Papageien mit den Keksen (give the crackers to Polly).

21:45 Uhr Im oberen Stockwerk betritt man den Geheimgang durch den Schrank an der linken Wand und beobachtet den Colonel. Laura sieht, wie er aus seinem Rollstuhl aufsteht und herumläuft. Als nächstes geht man in den gegenüberliegenden Geheimgang und schaut durch das untere Löcherpaar in das Zimmer von Rudy und Clarence. Laura bekommt so eine heftige Auseinandersetzung der beiden mit.

Nun geht man in das Zimmer des Colonels. In der Miniaturkanone auf dem Kaminsims findet Laura einen Schlüssel (get the key). Diesen benutzt man, um den Aufzug in Betrieb zu setzen (wenn der Aufzug gerade nicht da ist, verläßt man den Raum kurz und betritt ihn erneut, bis der Aufzug erscheint). Dann fährt man hinauf auf den Dachboden (unlock the elevator, push up). Oben angekommen, bemerkt Laura einen Stapel Zeitungen links neben dem Aufzug. Darunter findet man einen sehr interessanten Artikel (look at the newspapers).

22:00 Uhr Nachdem sich Laura den Artikel durchgelesen hat, geht man ein Bild nach unten. Hier findet man in einer offenstehenden Truhe eine Uniform (look at the trunk). Nun geht man nach rechts, schließt die Tür von innen auf (unlock the door, open the door, close the door) und betritt Fifis Zimmer. Laura überrascht Rudy und Fifi. Man bemerkt, daß die Cognacflasche auf Fifis Tisch steht (look at the decanter, use the monocle to look at the decanter).



Akt 4: Begegnungen

Beim Durchsuchen der Geheimgänge findet Laura einen Zigarrenstummel (get the cigar butt) und bemerkt einen eigenartigen Parfümduft (smell perfume). Den Zigarrenstummel zeigt man dem Colonel (show the cigar butt to Henri, ask about cigar butt, tell about cigar butt, smell cigar).

Im Erdgeschoß ölt man das Visier an der Ritterrüstung (oil the visor, open the visor) und findet darin eine weitere kleinere Kurbel. Laura betritt das Billard-Zimmer. Gloria ist verschwunden. Auf dem Boden liegen ein paar Federn (look at the feathers) und eine zerbrochene Schallplatte. Außerdem sind Fußspuren erkennbar (look at the mud). Die Schallplatte nimmt man mit (get the record) und betrachtet sie mit dem Monokel (use the monocle to look at the record).

22:15 Uhr Man geht weiter zum Salon und ertappt Lillian dabei, wie sie die Waffenschränke durchstöbert. Man erzählt ihr von dem toten Doktor (tell about Wilbur), doch als sie sich selbst davon überzeugen will, ist der Doktor verschwunden. Laura verläßt jetzt das Haus.

22:30 Uhr Man streift umher und trifft dabei auf Rudy oder Clarence (ist verschieden). Laura findet die tote Gloria bei der Gartenterrasse (search Gloria).

22:45 Uhr Man geht weiter bis zur großen Statue. Dort kommt es zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung zwischen Clarence und Rudy. Laura geht zurück zum Haus und überrascht Jeeves und Fifi im Speisesaal. Gleich darauf geht man wieder hinaus, streift umher und begegnet der total betrunkenen Ethel.

Akt 5: Where have all the bodies gone?

22:00 Uhr Laura geht weiter in den Stall, wo man das Pferd mit der Karotte füttert (give the carrot to the horse) und darauf die Laterne an der hinteren Wand mitnimmt (open the gate, get the lantern, close the gate). Laura läuft nun zum südwestlichsten Punkt des Anwesens. Hier findet man ein blutbeflecktes Nudelholz (get the rolling pin, use the monocle to look at the rolling pin) und einen klaren Fußabdruck am Boden (use the monocle to look at the footprint). Mit einem ungu- ten Verdacht im Kopf sucht Laura das Grundstück ab und findet die tote Ethel im Rosengarten vor dem Haus (search Ethel). In der Kellerwohnung des Butlers kann man beobachten, wie sich Jeeves für eine Verabredung feinmacht.

23:15 Uhr Laura besucht anschließend Rudy im Speisesalon. Dort erzählt man ihm von der toten Gloria (tell about Gloria), doch wie immer ist die Leiche verschwunden, als sich Rudy selbst davon überzeugen will. An der Bar begegnet Laura Clarence.

23:30 Uhr Man erzählt ihm von der toten Ethel (tell about Ethel), doch seltsamerweise scheint ihn das nicht sonderlich zu interessieren. Im Stockwerk darüber belauscht man im linken Geheimgang ein Gespräch zwischen Lillian und dem Colonel im Zimmer des Colonels (im Flur zur linken Wand: move the armoire, mit Gesicht zur oberen Wand stellen und auf die Rampe gehen: look (23:45 Uhr) through the holes). Im Geheimgang rechts daneben bemerkt man erneut einen starken Parfümgeruch (smell perfume).

0:00 Uhr Laura betritt jetzt das Zimmer des Colonels. Zu ihrer Verwunderung steht der Rollstuhl allein im Zimmer. Es ist Mitternacht (wie bereits angedeutet).

Akt 6: Cognac killt

Man fährt mit dem Aufzug nach oben auf den Dachboden. Oben durchsucht man erneut die Truhe, findet aber nichts Ungeöhnliches. Also verläßt man den Dachboden durch die Tür (unlock door, open door, close door) und geht in Fifis Zimmer. Dort liegen Jeeves und Fifi tot am Boden (search Jeeves, search Fifi). Laura untersucht den Tatort genauer und entdeckt ein weißes Pulver in der Cognacflasche (use monocle to look at the decanter, look in the decanter, look at the decanter). Als nächstes untersucht Laura in der Bar im Erdgeschoß das dort stehende Glas und findet dabei Fingerabdrücke (use the monocle to look at the glass). Außerdem füttert man Polly (give the cracker to Polly). Nun betritt Laura Lillians Zimmer.

0:15 Uhr Lillian schreibt gerade in ein Buch, das sie aber bei Lauras Erscheinen sofort im Koffer verschwinden läßt. Laura geht daraufhin ins Bad und findet im Müllleimer ein Fläschchen, das sie mit dem Monokel betrachtet (look in the basket, get the bottle, use the monocle to look at the bottle).

0:30 Uhr In Clarence' Zimmer beobachtet Lillian Clarence, wie er ebenfalls etwas schreibt. Laura verläßt das Haus über die Tür durch den Salon. Draußen sitzen Rudy und der Hund beisammen.

0:45 Uhr Man geht weiter zur Hütte von Celie, doch als man anklopft, stellt man fest, daß sich Celie in ihrer Hütte eingeschlossen haben muß.

Akt 7: Noch mehr Geheimgänge

1:00 Uhr Laura begibt sich zurück in die Bibliothek. Dort wurde der Glaskasten aufgebrochen und die Derringer-Pistole gestohlen (look at the case, look in the case, look at the derringer). Der Waffenschrank links oben steht weit offen (look in the armoire, look at the dagger).

Man geht weiter in die Bar und füttert dort wieder einmal den Papageien (give the cracker to Polly). Oben in Lillians Zimmer holt man das Tagebuch aus ihrem Koffer (get diary, use the monocle to look at the diary, read the diary).

1:15 Uhr Im Zimmer von Clarence ist der Stuhl umgekippt, daneben ist eine Blutlache, und Clarence selbst ist verschwunden. Laura betrachtet das Buch auf dem Schreibtisch, in dem Clarence noch kurz zuvor geschrieben hatte (look at the book, use the monocle to look at the book). Laura findet den erstochenen Clarence im Bad. Man durchsucht ihn und findet eine Schachtel Streichhölzer (search Clarence).

Nun verläßt man das Haus und geht in den Heckengarten. Man steckt die kleine Kurbel in die kleine Öffnung am Sockel der Statue (put the valve handle in the shaft) und dreht an der Kurbel (turn the valve handle). Daraufhin geht der Springbrunnen an. Jetzt läßt sich die Statue zur Seite bewegen (move the statue), und eine Falltür öffnet sich. Laura zündet ihre Laterne an (light the lantern) und steigt hinab.

Unten geht man einfach den Weg entlang, bis sich der Tunnel vergrößert und man in einem abgetrennten Teil des Kellers steht. Hier liegen alle Leichen übereinandergestapelt (auf den Haufen zugehen). Sie wurden über die Schüttröhre des Hauses hinabgeworfen. An der linken Wand befindet sich eine Metallplatte mit einer runden Öffnung. In diese steckt man die andere Kurbel (put the crank in the hole) und dreht diese (turn the crank), wodurch ein weiterer geheimer Durchgang frei wird. Man geht also weiter den Gang entlang und gelangt an Stufen, die nach oben führen. Laura steigt diese hinauf und findet sich in einer Gruft wieder. Hier öffnet man mit Hilfe des Brecheisens das Grab mit der Aufschrift "Ruby" und findet dabei einen Beutel Diamanten (use the crowbar to open the vault, get the pouch). Anschließend nimmt man die Laterne in die Hand (get the lantern) und geht den Gang ganz zurück.

Akt 8: Tote leben länger

1:30 Uhr Draußen an der Oberfläche löscht man die Flamme in der Laterne (extinguish the lantern). Laura besucht nun das Häuschen auf dem Spielplatz und trifft dort erneut auf Lillian (knock at the door). An der Wand des Mini-Hauses ist eine Tafel mit einer Art Strichliste darauf (look at the chalkboard, look at Lillian). Merkwürdigerweise ist die Anzahl der Striche identisch mit der Anzahl der Ermordeten.

1:45 Uhr Laura läuft weiter zur Kapelle. Dort begegnet sie Celie beim Gebet. Laura betet ebenfalls (pray).

Nun geht man zurück ins Haus und fährt vom Zimmer des Colonels aus mit dem Aufzug nach oben auf den Dachboden (im Aufzug: unlock the elevator, push up). Diesmal befindet sich in der Truhe blutbefleckte Kleidung (look in the trunk, look at the cape, look at the gloves, look at the hat, look at the boots, look at the heel). Man verläßt den Dachboden über die Tür (unlock the door, open the door, close the door) und betritt Lillians Zimmer.

2:00 Uhr Rudy scheint in Lillians Zimmer nach irgend etwas zu suchen. Laura verläßt das Haus über den Haupteingang und entdeckt einen Notizzettel an der Tür. Der Hund steht daneben und winselt. Man betrachtet den Zettel (read the note) und erhält einen Hinweis bezüglich des Hekengartens. Dort findet Laura die tote Lillian in den blutbefleckten Kleidern vom Dachboden (look at the clothes, look at the cape, look at the boots, look at the heels, look at the hat, look at the gloves). Man durchsucht sie und findet einen größeren Schlüssel. Laura hebt die Derringer-Pistole (look at the derringer, take the derringer) und die Patrone (get the bullet) auf, die beide neben der Leiche liegen.

2:15 Uhr Man lädt die Pistole (load the gun) und geht zurück ins Haus. Laura geht die Treppen hoch. Im Zimmer des Colonels liegt die offene Tasche des Doktors (look at the bag, look in the bag). Man geht weiter nach oben und schließt die Tür zum Dachboden mit dem Schlüssel von Lillian auf (unlock the door, open the door).

Auf dem Dachboden kämpfen Rudy und der Colonel miteinander. Rudy hält eine lange Nadel in der Hand. Laura schießt auf Rudy (shoot Rudy), und er sinkt verwundet zu Boden. Der Colonel bedankt sich dafür, daß ihm das Leben gerettet wurde. Er erzählt, wie Lillian einen nach dem anderen ermordete, des Testamentes und deshalb auch des Geldes wegen. Doch Rudy konnte Lillian überraschen und sie in Notwehr mit ihrer eigenen Waffe töten. Er stellte darauf fest, daß nur noch er als Erbe vorhanden war, daß aber der Colonel noch gar nicht tot war. So versuchte er, den Colonel auf dem Dachboden zu töten. Rudy wird schließlich verwundet von der Polizei abgeführt.

Der Colonel vermacht sein ganzes Vermögen mitsamt Grundstück seiner treuen Köchin Celie, vorausgesetzt, sie kümmert sich um die Haustiere des Colonels. Laura darf die Diamanten als Belohnung behalten.

Und damit ist diese Geschichte happy zu Ende.

Hannes Kruppa/ah

ONE

TWO

THREE

Anzeige



Heiße Ferien

Willy Beamish ist ein tolles Abenteuer, bei dem es sich durchaus lohnt, mal nicht auf die Anleitung zu hören. Die schöne Grafik und die niedlichen Animationen verleiten schon von sich aus dazu, nicht nur die nötigsten, sondern möglichst viele Aufgaben zu erledigen. Motivation ist genug gegeben, da auch die zeitlichen Abläufe variieren. Viel Spaß also!

In der Schule

Nachdem Willy seinen Traum von der Nintari-Meisterschaft unfreiwillig unterbrechen mußte, antworten wir Mr. Glass am besten mit der 2. Antwort. Da Willys Frosch leider nicht den Mund halten kann, hat Willy nun drei Möglichkeiten zu antworten:

1.) Nach dieser Antwort wandert man erst einmal Richtung Direktor, der sich allerdings nicht so sehr für Froggy interessiert, sondern vielmehr für sein Toupet. Also die 1. oder 2. Antwort geben und das Toupet (aus dem Rucksack) dem Direktor überreichen.

2.) Hiernach wird Willy gefragt, ob er nicht lieber zur Krankenschwester gehen möchte, um sich untersuchen zu lassen, was wir mit der 2. Antwort bejahen. Bei der Krankenschwester wählt man besser ebenfalls die 2. Antwort, sonst landet man im Krankenhaus ...

3.) Damit geht's direkt weiter mit der Klassenarbeit.

Da dies der letzte Schultag vor den Sommerferien ist, sollte man den Schreibtisch gründlich aufräumen. Einfach auf Willys Tisch klicken, beide Schreibstifte und den Block entnehmen und den Tisch wieder schließen. Nun darf etwas gewartet werden, bis Mr. Glass mit seinem Nicken fertig ist. Schule ist aus.

Willys Elternhaus

Vor dem Haus einfach die Tür anklicken, um reinzugehen. Selbstverständlich kommt sofort Willys Hund Duffy angelaufen und will Gassi gehen, was wir aber besser erst einmal mit einem Nein (2. Antwort) quittieren. Dann in die Küche (linke Tür neben der Treppe) gehen und mit der Mutter reden. Wie üblich muß man sich um alles selber kümmern und das Karottenschälen akzeptieren (2. Antwort). Aua! Leider hat sich Willy dabei in den Finger geschnipelt und benötigt umgehend Hilfe.

Also raus aus der Küche (rechte Tür) und die Treppe hoch, rein ins Badezimmer (mittlere Tür) und die linke Tür vom Schrank öffnen. Zuerst das "Germ away" nehmen, um damit die Wunde zu desinfizieren (2. Antwort). Dann das Pflaster anklicken und wieder raus aus dem Badezimmer.

Rechts neben dem Badezimmer befindet sich das Schlafzimmer von Tiffany, Willys älterer Schwester. Wir betreten es einfach mal, benutzen die Waage auf dem Boden und wählen die 2. Antwort, damit unsere Schwester auch mal ihren Spaß hat.

Anschließend gehen wir in Willys Zimmer (ganz rechts) und spielen erst mal 'ne Runde Nintari, da wir für die Meisterschaft noch viel zu üben haben. Willy "spielt" das Nintari übrigens ganz gut ohne unser Zutun. Das machen wir so lange, bis Willy von seiner Mutter zum Essen gerufen wird.

Nach der Aufforderung geht's raus aus dem Zimmer, Treppe runter, Tür links durch die Küche, und wir sind im Eßzimmer. Bei Tisch gibt es nichts Gutes zu berichten. Der Vater hat seine Arbeit verloren, und der Schlüssel zum Nintari-Videospiel wird leider von Tiffany in Verwahrung genommen, wegen der

schlechten Schulnoten und so! Dem hungrigen Duffy geben wir natürlich was zu essen (1. Antwort). Anschließend ab ins Wohnzimmer.

Im Wohnzimmer mit Vater Beamish reden und die 2. Antwort wählen (Rasenmähen). Nach dem Mähen zurück ins Haus und ins Eßzimmer, wo wir Tiffany nach ihrem Haarpflegemittel schreien hören. Also hoch ins Badezimmer (durchs Wohnzimmer, Treppe hoch, mittlere Tür) und im Badezimmer Tiffany die Haarpflege ins Bad werfen (Flasche steht auf dem Schrank), 1. Frage wählen. Der Rauswurf bleibt Willy nicht erspart. Deshalb geht er wieder ins Badezimmer: den Frosch aus dem Rucksack nehmen, ihn zu Tiffany ins Bad werfen und den Nintari-Schlüssel abgreifen (liegt auch auf dem Schrank). Danach in Willys Zimmer zum heißgeliebten Nintari-Videospiel (Schlüssel mit Nintari-Spiel benutzen). Da Willy meint, daß er jetzt wirklich genug geübt hat, ab ins Bett.

Erster Ferientag

Beim Frühstück verhalten wir uns strategisch-taktisch vorbildlich. Also ruhig Brianna das verlangte Wasser geben (2. Antwort) und Duffy sein Fressen (auch 2. Antwort). Vater Beamish findet in der Zeitung eine Stellenannonce von Tootsweet, woraufhin er dort anruft und ein Vorstellungsgespräch ergattert (was er später noch bereuen wird). Im Fernsehen läuft ein Spot von Tootsweets Frosch-Weithüpf-Wettbewerb (1. Preis: 25000\$!).

Den Autowaschjob nehmen wir natürlich an, da wir dringend Geld brauchen (2. Antwort). Nach dem Autowaschen hören wir im Flur den Anrufbeantworter ab (3x benutzen) und führen Duffy spazieren (ins Wohnzimmer, 1. Antwort). Dann raus auf die Straße und zum Baumhaus laufen (auf der Übersicht links).

Im Baumhaus

Hier das Biff-Magazin nehmen (über Willys Kopf) und mit Perry reden. Dana mit der 2. Antwort zufriedenstellen, sonst ist sie beleidigt. Anschließend das Baumhaus verlassen und, falls dafür noch Zeit ist, zum Park (Springbrunnen) wandern, ansonsten geht es mit der Pizzeria weiter.

Im Park

Den Frosch aus dem Rucksack nehmen, auf die Startposition stellen und anschubsen. Den Verkäufer ansprechen, Geld aus dem Rucksack nehmen und dem Verkäufer geben. Dafür bekommen wir eine Cola, die wir sofort Froggy zu trinken geben; dann den Park verlassen und zurück ins Baumhaus.

Slice of Live Pizzeria und mehr

Den Fotografen ruhig fotografieren lassen (2. Antwort). Die Abgase vom Nebentisch werden schlecht kommentiert, und daraufhin wird Spider leider böse. Ihm lieber die 1. Antwort geben, sonst wird's sportlich ...

Auf der Toilette das "No-Smoking" vom Spiegel entfernen und warten, bis Spider erscheint. Dann ihm irgendeinen Gegenstand versprechen (1. Antwort) und ihm das Biff-Mag aus dem Rucksack geben.

Zurück im Baumhaus, mit Dana reden und in den Park zum Froschhüpfen gehen. Froggy aus dem Rucksack nehmen, auf die Startposition stellen, Cola-Flasche mit Frosch benutzen und Danas und Perrys Kommentare anhören. Park verlassen und Richtung Stadt wandern (oben auf der Übersicht).

Stadtleben

Auf der Stadtübersicht den Brunnen anklicken. Am Pier angekommen, bewegen wir uns Richtung Brunnen. Bei näherer Betrachtung entdeckt Willy darin zwei Münzen, wovon man sich allerdings nur eine rausfischen sollte. Dann rechts raus zum Kiosk, den Lotterieautomaten und den Coin Slot anklicken, woraufhin Willy ein Los entgegenflattert. Los aufnehmen und mit der Verkäuferin reden (Bude anklicken, mit Verkäuferin reden, 2. Antwort wählen und ihr das Foto aus dem Rucksack geben). Nun aber nichts wie nach Hause (2x links raus, auf den beiden Übersichten jeweils rechts klicken).

Wieder zu Hause

Im Hausflur angekommen, die Treppe hoch in Willys Zimmer düsen (wenn dafür noch Zeit ist). Im Zimmer das Glas mit den Fliegen (etwa Bildmitte) aufnehmen und anschließend entweder so lange Nintari spielen, bis die Mutter ruft, oder sich vielleicht mal zur Abwechslung mit der Eisenbahn beschäftigen, die sich auf dem Dachboden befindet (Vorsicht: Kollisionen!). Sobald die Mutter gerufen hat, aus dem Zimmer raus und Treppe runter.

Der neue Babysitter

Actionsequenz: Durch die Küche gehts ins Eßzimmer zum Abendbrot (2x links). Und siehe da, Alicia ist in Wahrheit gar kein richtiger Babysitter, sondern ein Ungeheuer. Ab jetzt sollte man keine Zeit

verstreichen lassen: links raus durchs Wohnzimmer in den Hausflur, Treppe hoch, in Briannas Zimmer (Tür links). Unter dem Sesselkissen liegt eine Spielzeugmaus (aufnehmen). Raus aus dem Zimmer, Treppe runter, rechts ins Wohnzimmer und den Staubsauger benutzen (hinter den Sessel springen). Maus aus dem Rucksack nehmen und auf den Tisch werfen. Wenn sich der Vampir auf die Maus gestürzt hat, richtet man den Staubsauger auf Alicia (Staubsaugersymbol anwählen) und schlurzzz (geschafft!).

Am nächsten Morgen ...

... nach dem Horrortrip. Links durchs Wohnzimmer, mit dem Hund Gassi gehen (1. Antwort) und ab ins Baumhaus. Im Baumhaus das Glas mit Ameisen nehmen und wieder verschwinden, diesmal Richtung Stadt. Auf der Stadtübersicht wieder zum Pier (Brunnen klicken). Daraufhin zum Fährmann gehen und ihm die Münze aus dem Brunnen geben. Auf der Fähre erhält Willy als Dankeschön von den Japanern einen Ninja-Stern und eine Rauchbombe.

Das Industriegebiet

Zuerst besorgen wir uns das Anmeldeformular für den Frosch-Wettbewerb. Unten rechts auf das Tootsweet-Gelände klicken und auf dem Gelände zum Häuschen gehen (Häuschen anklicken), Gelände wieder verlassen. Der Rückweg mit der Fähre wird Willy leider verwehrt, da die Fähre einen Maschinenschaden hat (auf den Steg klicken). Nach der erschütternden Feststellung geht's zum Gewerkschafts-Streikbüro (Übersicht etwa oben

rechts), wo Willy mal einen Blick hineinwerfen sollte (einfach über der Menschenmenge klicken).

Anschließend zum Golden Bowl (auf der Übersicht links neben dem Gewerkschafts-Gebäude). Am Golden Bowl zum Türsteher gehen, der uns natürlich nicht hineinlassen will. Hier lassen wir die Zeit bis 18:55 Uhr verstreichen (Inventory von Willy) und klicken anschließend so lange auf die Eingangstür, bis die Gang erscheint. Der Türsteher wirft Willy zur Verteidigung eine Rohrzange entgegen. Aus dem Rucksack die Rauchbombe holen und in die Gang werfen. Danach sofort mit der Rohrzange aus dem Rucksack den Hydranten öffnen, rechts raus, auf der Übersicht auf das Tootsweet-Gelände klicken, wo schon die Japaner warten (1. Aussage = Hilfe!). Zu Hause angekommen, hoch ins Zimmer gehen und sich sofort schlafen legen.

Der Frosch-Wettbewerb

Nach dem Frühstück ins Wohnzimmer gehen und Duffy spazierenführen (1. Antwort). Raus auf die Straße und Richtung Stadt zur Fähre. Auf dem Tootsweet-Gelände angelangt, der Aufsicht das Anmeldeformular in die Hand drücken und das Glas mit den Fliegen auf den Tisch stellen (neben Froggy), woraufhin sich der dicke Frosch schon selbst bedient.

Abwarten, bis der Startschuß fällt. In der Actionsequenz einfach das Icon unten rechts drücken, bis Froggy im Ziel ist. Beim Frosch-Chaos verschwindet auch Froggy, und zwar ins Tootsweet-Gebäude. Also nichts wie hinterher (auf den Eingang klicken)! Die Suche endet erst mal erfolglos, Willy landet in der Wach-

dienst-Abteilung. Die einzige Möglichkeit, hier herauszukommen, ist, den Wächter zu hypnotisieren (Schlüssel vom Ninjari-Spiel mit der Kette verbinden, die Kette auf den Polizisten anwenden und 3. Spruch von oben rechts wählen). Danach nichts wie raus hier (auf die Mitte klicken) und zum Humpford-Haus auf der Insel gehen (zum Steg, Jet-Ski benutzen, auf die Insel klicken).

Humpford Mansion

Den Mann vor dem Haus unbeachtet lassen und ins Haus gehen. In der Eingangshalle mit Arthur, dem Papagei reden (1. Frage, 2. Frage, 1. Frage, 2. Frage). Dadurch bekommt Willy einiges an brauchbaren Informationen. Danach rechts ins Eßzimmer schleichen. Im Hintergrund vergnügen sich gerade die Humpfords. Den Kelch vom Tisch nehmen sowie das Tischtuch wegziehen, dann wieder links raus in die Eingangshalle. Vor der Ritterrüstung das Tischtuch ausbreiten (aus dem Rucksack holen, hinlegen) und den Ritter berühren. Die Schriftrolle (Mitte des Haufens) und den Helm (links neben Willy) nehmen. Rechts raus durch das Eßzimmer in die Küche (auch rechts).

In der Küche keine Zeit verlieren: Den Kelch aus dem Rucksack auf die Köchin werfen, sofort in ihre Kochnische (links) schleichen, die Bratpfanne mit dem heißen Fett nehmen und auf den Boden kippen (links neben der Köchin). Danach den großen Kessel verschieben (anklicken) und wieder raus aus der Nische (Richtung Kücheneingang) schleichen. Von hier aus auf das Podest springen und am Band entlang hangeln (oben Bildmitte klicken, wenn Pfeil erscheint). Die Köchin rutscht so vor Überraschung auf dem Fett aus und fällt nach hinten in den Topf. Sofort den Helm aus dem Rucksack ihr über den Kopf stülpen und den rechten Schalter (rechts über den Herdplatten) drücken, damit die Frösche freigelassen werden. Anschlie-

ßend raus aus der Küche (links). Die Gefangennahme läßt sich nicht verhindern, aber ...

Nach dem Auftauchen den Jet-Ski anschauen (nicht benutzen) und das Kassettengerät nehmen, dann geht's zügig weiter zum Gewerkschafts-Gebäude (Steg klicken).

Die Gewerkschaft, das Telefon und die Sterne

Am Gebäude angekommen, auf das Fenster klicken. Im Raum die Karte auf dem Tisch nehmen, woraufhin ein Mann erscheint. Sofort den Klostopfer (links neben dem Schreibtisch) nehmen und dem Mann ins Gesicht stopfen (auf Mann anwenden). Karte nehmen und raus durch die Tür. Zum Telefon gehen (rechts), das Kassettengerät auf die Ablage stellen, den Hörer drauflegen und Record einschalten (Knopf rechts oben am Gerät). Dann den Astrologietip aufgezeichnen, Record wieder ausschalten.

Nun die Nummer von Golden Bowl wählen und warten, bis Ray (der Türsteher) am Telefon erscheint. Play einschalten (Knopf rechts unten am Gerät). Ray wird so vom Eingang weggelockt, also hin zum Golden Bowl (links raus, Golden Bowl und den Eingang anklicken). Im Golden Bowl dem Barkeeper das Lotterielos geben, worauf dieser den Hauptpreis gewinnt (läßt sich leider auch nicht verhindern!). Dann sofort den (nicht jugendfreien) Kalender von der Theke nehmen und verschwinden (rechts raus).

Auf der Übersicht auf das Humpford-Sludgewerks-Industriegelände klicken, den Streikern dort den Kalender in die Hand drücken und versuchen, durch den Eingang zu kommen (Bildmitte). Dem Pförtner die Security Card aus dem Streikbüro geben, und rein geht's in die Firma (großer Eingang Bildmitte).

Finale

Ab jetzt ist äußerste Präzisionsarbeit angesagt, jeder "Klick" sollte stimmen, regelmäßiges Absaven ist von Vorteil! Im ersten Bild klickt man auf die kleine Schalttafel in der Bildmitte. Das Gerät einschalten (Schalterdeckel oben Mitte öffnen und Schalter auf On stellen), dann auf Braun, Lila, Grün und Lila drücken. Anschließend sofort den großen Schalter (links im Bild) nach links drücken. Rechts raus.

Im nächsten Bild auf die große Schalttafel (Bildmitte) klicken, das Gerät einschalten und T R A M (mit anschließendem <Enter>) eingeben. Auf dem Fließband nach oben (in entgegengesetzte Richtung) laufen und dabei auf Willy klicken, bis der Mann seinen Hut nach Willy wirft. In diesem Moment sofort wieder auf Willy klicken, damit er in Deckung geht. Hierauf den Hut am Bandende aufsammeln und auf den Mann werfen, worauf dieser bewußtlos umfällt. Das Band bis zur Bandmitte hochlaufen und von dort aus auf den Zylinder springen, der sich unterhalb des Bandes befindet.

Vom Zylinder aus auf die Tram springen. In der Tram die Tramsteuerung nach vorne, rechts, links, vorne und nach links anklicken. Man landet dann in einem Raum mit einer riesigen Kloschüssel, über der Vater Beamish festgebunden ist. Hier mit dem Jojo aus dem Rucksack auf die Frau zielen (Fadenkreuz wählen), woraufhin diese in die Schüssel fällt und dabei den Mann mit hineinzieht. Abschließend noch (natürlich) den Abzug betätigen (oben Bildmitte). Schlllloooooorrrzzzzz....

So aufregend sollten Ferien auch im wahren Leben sein!

Carsten Meiselbach/ah

SEIT 6. MÄRZ AM KIOSK...

DAS ST

ARKI

TU

SPECIAL

SONDERAUSGABE 15



aktueller
software
markt
SPECIAL

Mit:
BEHOLDER 2
MONKEY ISLAND 2
DIE KATHEDRALE
SPIRIT OF ADVENTURE
FATE - GATES OF DAWN
LEGEND OF ROBIN HOOD
SPACE 1889
...

LÖSUNGEN:

MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADVENTURE

& auf 10 Seiten:
Die besten
Flugsimulatoren

aktueller software markt · Alles über Computer- & Videospiele · Secret Service

SPECIAL:



DIE BESTEN FLUGSIMULATOREN

PLUS:

SPACE 1889
THE LEGEND
OF ROBIN HOOD
FATE - GATES OF
DAWN

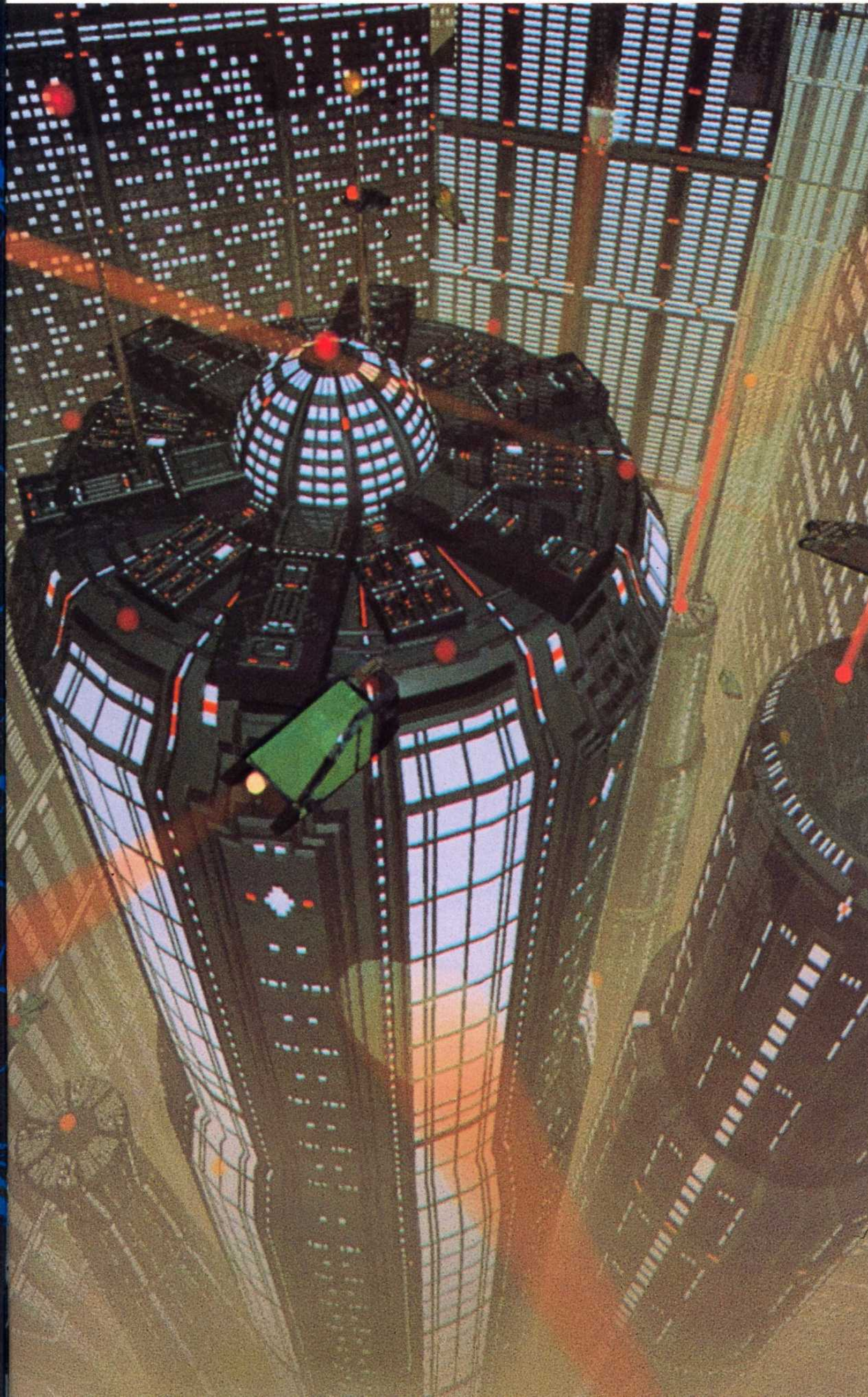
& viele News ...

... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

REFLECTIONS 2.0

DIE NEUE GENERATION DES RAYTRACING



Der erfolgreichste deutsche Ray-tracer hat einen würdigen Nachfolger gefunden: **Reflections 2.0!**

Neueste Berechnungsmethoden und ausgeklügelte Modellierfunktionen lassen fotorealistische Bilder auf Ihrem Amiga entstehen, die den Ergebnissen großer Workstations kaum nachstehen!

Vier Editoren bieten Ihnen die Möglichkeit, jede nur erdenkliche Form mit wenig Aufwand zu erstellen. Diverse Tools erlauben Ihnen die mühelose Generierung von 3D-Fonts oder auch von Schläuchen, Röhren und Spiralen. Darüber hinaus machen einzigartige Leckerbissen wie eine Nebelfunktion, Boole'sche Operationen oder das Bumpmapping **Reflections 2.0** zu einem der umfangreichsten und professionellsten Raytracer für den Amiga.

Reflections 2.0 DM 349,-*

UPDATE Senden Sie bitte Ihre Reflections-Original-Disketten zusammen mit einem Verrechnungsscheck an M&T Software Partner International GmbH, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 9b, 8013 Haar

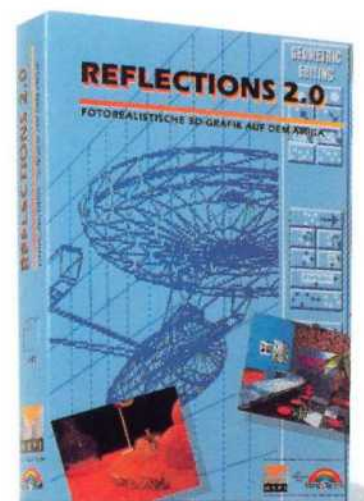
Reflections 2.0 Update (Best.-Nr. 54149A) DM 249,-*

Jede Vorgängerversion von Reflections kann updatet werden!

Systemanforderungen:
Alle Amiga mit mind. 1 MB, Kickstart 1.3, OS 2.0

Mailbox-Service – 7 Tage die Woche, 24 Stunden am Tag!
Mailbox-Nr.: (0 89) 46 15 15
Fordern Sie unseren Antrag an!

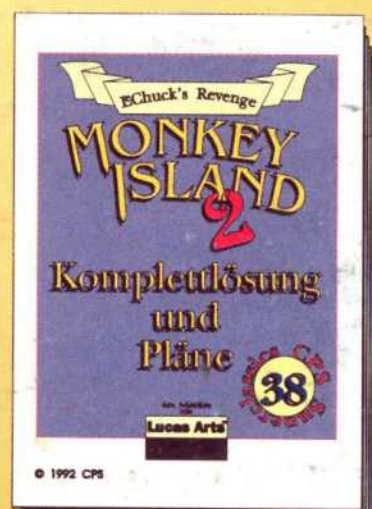
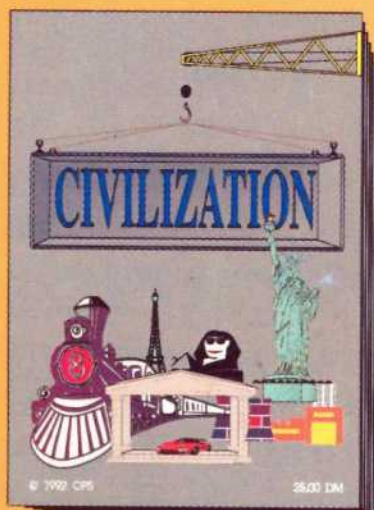
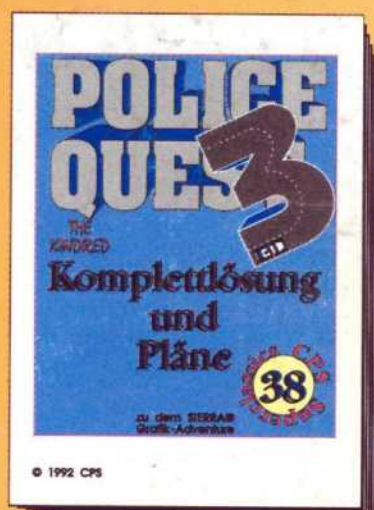
* Unverbindliche Preisempfehlung



EIN
UNTERNEHMEN
VON



alles drin! - alles dran!



Produkte aus dem Hause

zur Zeit sind
weitere 40 Titel
ab Lager lieferbar !



deutsche Anleitungen
und
Komplettlösungen mit Plänen,
die Ihnen weiterhelfen

CPS Frank Heidak, 5000 Köln 1, Bürgerstr. 8 - 10
tel. Händlerbetreuung (0221) 925 714 25
Fax (0221) 25 69 86

ALLES KLAR!

Unsere Produkte finden Sie in Software-Fachgeschäften, im Buchhandel und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.
z.B. bei:

A-1000, Wien/Österreich, Karasoft Karakasi GmbH, Josefstädter Str. 51, 0043-222/43626 - A-1014, Wien/Österreich, Manz Verlagsbuchhandlung, Kohlmarkt 16, 0043-222/531610 - A-4910, Ried/Österreich, Landesverlag Linz, Wohlmayrgasse 4, 0043-732/76150 - A-5024, Salzburg/Österreich, Rupertusbuchhandlung, Dreifaltigkeitsgasse - A-9900, Lienz/Österreich, Geiger, Grabengasse 2, 0041-4852/625440 - CH-1106, Lausanne/Schweiz, Logico Software, Chemin Des Paleyrs 5, 0041-2126/5212 - CH-8001, Zürich/Schweiz, Jelmoli S.A., Seidengasse 1, 0041-2204/3754702 - CH-8010, Zürich/Schweiz, Vilan AG, Bahnhofstr. 75 - CH-8050, Zürich/Schweiz, Trade Line Import AG, Hohlstr. 485, 0041-1/4922323 - D-1000, Berlin 21, B.I.T.S Datentechnik GmbH, Jagowstr. 17, 030/3938203 - D-1000, Berlin 41, Morus, Schloßstr. 89 - D-1000, Berlin 61, Playsoft Schlichting GmbH, Katzbachstr. 8, 030/7861096 - D-1000, Berlin 61, The Software Maniacs, Mittenwalder Str. 47, 030/6937245 - D-2420, Eutin, Angelcamp Eutin, Lübeckerstr. 18, 04521/72633 - D-2990, Papenburg, Eissing, Hauptkanal Links 55 - D-3000, Hannover 1, Brinkmann, Georgstr. 10, 0511/30210 - D-3006, Burgwedel, Die Truhe, Mitteldorf 2 - D-3167, Burgdorf, Börges, Marktstr. 54 - D-3188, Dannenberg, Buch & Kunst, Lange Straße 41 - D-3200, Hildesheim, Gerstenbergsche Buchhandlung, Rathausstr. 20, 05121/106-0 - D-3360, Osterode am Harz, Tilman Riemenschneider, Scheffelstr. 18, 05522/2202 - D-4000, Düsseldorf 1, New's Software GmbH, Birkenstr. 42, 0211/6790925 - D-4000, Düsseldorf 1, Stern - Verlag, Friedrichstr. 26 - D-4060, Viersen 1, Eckers, Hauptstr. 77 - D-4358, Hartern, Kortenkamp, Lippstraße 2 - D-4450, Lingen / Ems, Holzberg, Clubstraße 2 - D-4500, Osnabrueck, Profisoft, Heinrich-Hasemann Str. 33, 0541/122065 - D-5000, Köln 1, Complay, Hohenzollernring 29, 0221/252457 - D-5000, Köln 1, Gonski, Neumarkt 18 A, 0221/2090972 - D-5000, Köln 41, Joysoft GmbH, Dürener Str. 394, 0221/4301047 - D-5300, Bonn 1, Bouvier, Am Hof 32, 0228/7290169 - D-5440, St. Johann, Game - World, Gartenstr. 12, 02651/72846 - D-5630, Remscheid, Computerstudio Pauls & Picard, Hindenburgstr. 82, 02191/41022 - D-5650, Solingen 1, Tückmantel, Am Neumarkt, 0212/203066 - D-5750, Menden 1, Daub, Unnaer Str. 12, 02373/3065 - D-5750, Menden, Medag GmbH, Zum Schlehdorn 1, 02373/14576 - D-6128, Hoechst, Kolibri, Erbacher Str. 40 - D-6300, Giessen, Ferber'sche Buchhandlung, Selters Weg 83, 0641/79340 - D-7200, Tuttlingen, Greuter Fil. Tuttlingen, Bahnhofstr. 25, 07461/71264 - D-7950, Biberach/Riß, CVB Comp. Versand Biberach, Wielandstr. 8-Giesübelplatz, 07351/13426 - D-8060, Dachau, Computer - Service - Center, Martin Huber Str. 7, 08131/78428 - D-8672, Selb, MFD Datentechnik, Ludwigstr. 20, 09287/2860 - D-8892, Kühbach, Basco-Soft, Schönbacher Str. 3 A, 08251/51509 - O-5300, Weimar, Thüringische Buchhandlung, Schillerstr. 13 - O-9300, Annaberg-Buchholz, Mayer, Münzstr. 3, 0037765/3235