



aktueller software markt

Sonderausgabe Nr.17 1992

öS 80

Sfr 9,80

hfl 12,90

lit 8800

DM 9,80

über
130
Seiten

SPECIAL

POSTER:
**INDY
4**

LÖSUNGEN:

- INDIANA JONES 4
- ULTIMA UNDERWORLD
- DARKSEEL
- ULTIMA 7
- ELVIRA 2

PLUS:

- ETERNAM
- LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2
- DEADLINE
- TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER
- TIPS & TRICKS



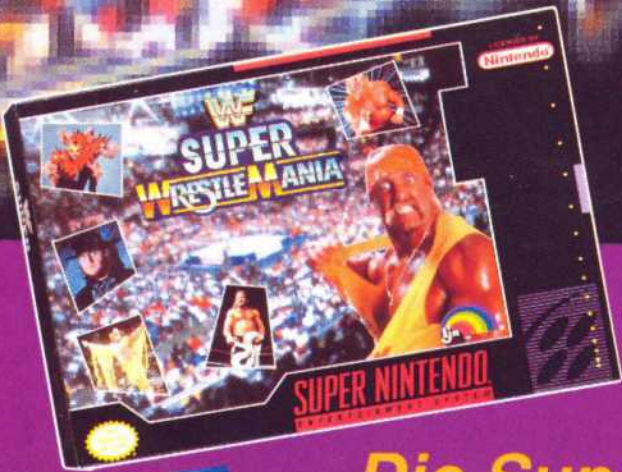
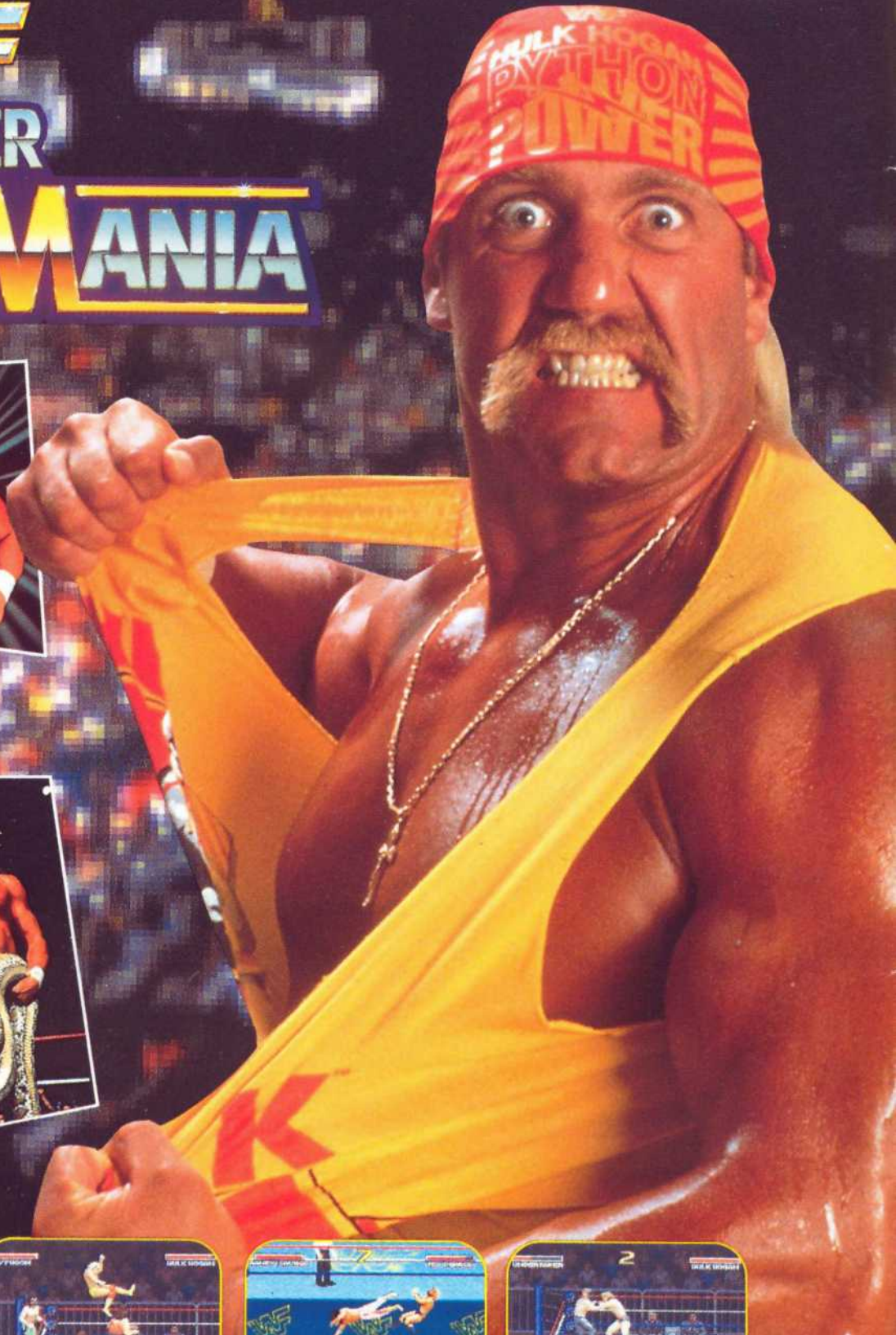
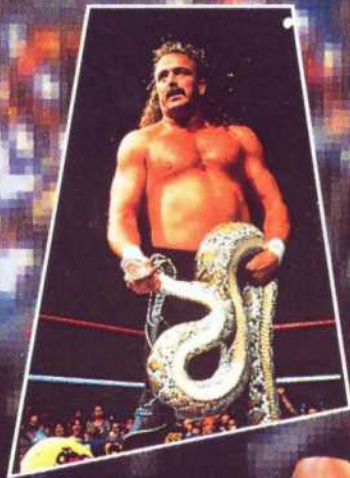
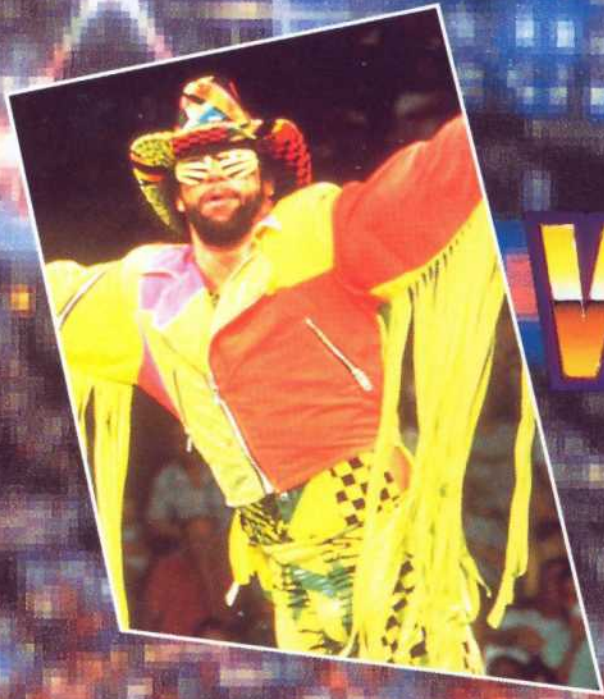
ALLES ÜBER
ROLLENSPIELE!

MIT SPECIAL!



LASS KNACKEN, BABY!

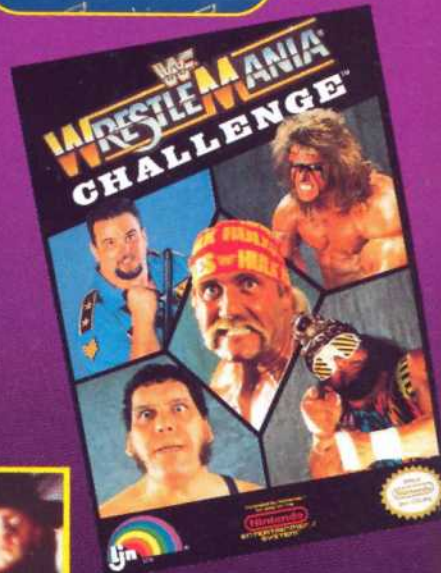
WF
SUPER
WRESTLEMANIA



Screenshots SNES-Version

Die Superstars der WWF* heizen ein!

Einzel- und Teamkämpfe, 1 - 2 Spieler-Option, mit allen wichtigen Griffen, Hebern und Würfen: Catch as catch can – für Game Boy™, Nintendo Entertainment System™ und das Super-NES™



WWF® Super WrestleMania™ is a trademark of TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports, Inc. All rights reserved. Hulk Hogan™, Hulkamania™, and Hulkster™ are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, titles, logos, and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the official seals are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All rights reserved.



All your Zombies!

Die Suche nach Lichtblicken inmitten eines finstren Nirvanas, nun, sie fällt schwer. Und das soll sie auch, denn als Erdenbürger auf Abwegen, bei unterweltlichen Begehungen und unheimlichen Erscheinungen, sind wir da nicht stets empfänglich für das morbide Detail im düstren Seelen-Morast durchtriebener Zombies? Und während wir im Trüben fischen, sich digitale Phobien zu manch' bizarrer High-End-Alptraum-Kulisse entwickeln, Moder und Schlangenfraß eines jeden Kanossaganges zieren, machen wir's uns gemütlich.

Selbst jene Recherche um das Geheimnis von Atlantis - Way down below the Ocean - gliche aufgrund schrecklichster Vorstellbarkeit und geschichtsträchtiger Spekulationen ja höchstens der mühsamen Suche nach zerbröselten Kolbenring-Fragmenten in der finstren Tiefe so manchen Kurbelwellengehäuses, wäre da nicht Mythos 'Jones'. Verhängnisvollst also sollte die Affaire sein. Horrorkabinett und inbegriffener Komfortverzicht innerhalb der Story, dafür etwas mehr von selbem in Konfiguration und Peripherie, dann mögen wir das!

In eben dieser Form gestaltet sich das Bild unserer Wanderung über heiße Plänen und durch finstere Täler, bei welcher wir diesmal die Ehre erwiesen bekommen, Gestalten wie Elvira, Indiana Jones, H.R. Giger, das ein oder andere Alien, und den Avatar gleich zweimal begleiten zu dürfen. Waghalsige Szenarien, finstre Kräfte und böse Mächte, kaum lösbare Fragen; und wir fürchten kein Unheil, weder Tod noch Teufel...

Seinen Höhepunkt findet dieser abenteuerträchtige Erguß dann in einem Special über das Nonplusultra handelsüblicher Rollenspiele, deren Geschichte und sich anschließender Marktübersicht, als Lichtblick finsterster Materie.

Dark forever!

Grüns Mats
(Matthias Siegk)





Illustration: Heiner Stiller

RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
GEWINNER (SPECIAL 16)	5
NEWS	18
SZENE	22
COMIC	41
TIPS & TRICKS	94
ULTIMA-WETTBEWERB!	105
USER-REPORT	109
ASM-BAZAR	111
GENERALKARTE/ INSERENTENVERZEICHNIS	129

INHALT

KOPFNÜSSE/KARTEN

INDIANA JONES IV DIE SUCHE NACH ATLANTIS ETERNAM	6
DON UND DIE DRAGOONS TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	24
SCHATZSUCHE MIT HINDERNISSEN DARKSEED	36
DER FEIND IN MEINEM KOPF ULTIMA VII-THE BLACK GATE	52
DARKNESS IN BRITANNIA ULTIMA VII-MEGA CHEAT	58
ELVIRA II	74
UND WIEDER LOCKT DAS WEIB DEADLINE	62
VON INTRIGEN, LÜGEN UND MORD LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II	88
LEDER, LUST UND LASTER ULTIMA UNDERWORLD	115
FAHR' ZUR HÖLLE, AVATAR!	118

SONDERTEIL

FASZINATION ROLLENSPIEL	100
----------------------------	-----

POSTER

INDIANA JONES IV	65
THE TWO TOWERS	66

SPECIAL PROFILE

SCHREIBEREI ALS LEBENSWERK	
INTERVIEW MIT HARALD EVERS	75

Die Winner aus ASM-Special 16

UBI-SOFT-Wettbewerb:
Die richtige Antwort lautet:
'The Perfect General'

- 1. Preis** (ein Wochenende für zwei Personen in Euro Disney bei Paris):
Joachim König, 4420 Coesfeld
- 2. Preis** (einen Gameboy):
Matthias Wagner, 1000 Berlin 28
- 3. Preis** (ein Spielepaket von Ubi Soft):
Bernd Junkersfeld, 5200 Siegburg
- 4.-10. Preis** (je ein Spiel von Ubi Soft):
Burkhard Bublitz in 2400 Lübeck 1, Daniel Wolf in 6492 Sinntal 1, Albert Birkicht in 5300 Bonn 1, Markus Kurth in 1000 Berlin 42, Henning Melfies in 3255 Hülse, Robert Jung in 8898 Schrabenhäuser, Stefan Wegmann in 8706 Meilen (Schweiz), Judith Westerhoff in 6140 Bensheim 8, Reiner Gegenfurtner in 8351 Mariaposching, Helmut Krasenbrink in 4400 Münster, B. Behnsch in 4100 Duisburg 18, Fabian Mätzing in 1000 Berlin 20, Marco Gersemsky in 5900 Siegen, Timo Klages in 3450 Holzminden, Patrick Schleenbecker in 6108 Weiterstadt, Karsten Lindenmaier in 6270 Idstein 2 und Peter Schonbau in 4790 Paderborn.

Herzlichen Glückwunsch!!!

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Helmuth Schmitz

VERLAGSLEITER

Stefan Ritter

CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegk (mats, verantw.)

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Ulrich Mühl (uli)

REDAKTION

Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heiner Stiller (hs), Michael Suck (msu), Klaus Trafford (kate)

COVER

Thomas Thiel

LAYOUT

Annette Braun (Ltg.)

COMIC

Stefan Bayer, Mathias Neumann

ILLUSTRATION

Heiner Stiller

FREIE MITARBEITER

Thomas Baum, Wolfgang Fröde, Jens K. Kiel, Hannes Kruppa, Michael Müller, H.-J. Waldow

FOTOS

Bildagentur Mauritius (1), Edgar Sommer (5)

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 Seiler (Ltg.), Sybille Schwanz, Tel: (05651) 929 915, Fax: (05651) 929 944

PRODUKTION

DMV-Verlag,
3440 Eschwege

REPRODUKTION

Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT

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

ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach
Tel.: 05651/929 904

BANKVERBINDUNG

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

SONDERDRUCK-DIENST

Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe sind auch in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an: Anja Seiler, Tel.: (05651) 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 oder *ASM#

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos kann keine Haftung übernommen werden.

Indiana Jones ...

Der Mann mit der Peitsche ist wieder da. Diesmal hat er zwar nicht seinen Vater mitgebracht, dafür aber eine hartgesottene Dame. Die ist zwar ebenso scharfzünftig wie Daddy Jones, aber wesentlich attraktiver. Was die beiden bei ihrer Suche nach Atlantis so durchzumachen haben, sei nun beschrieben.

Die

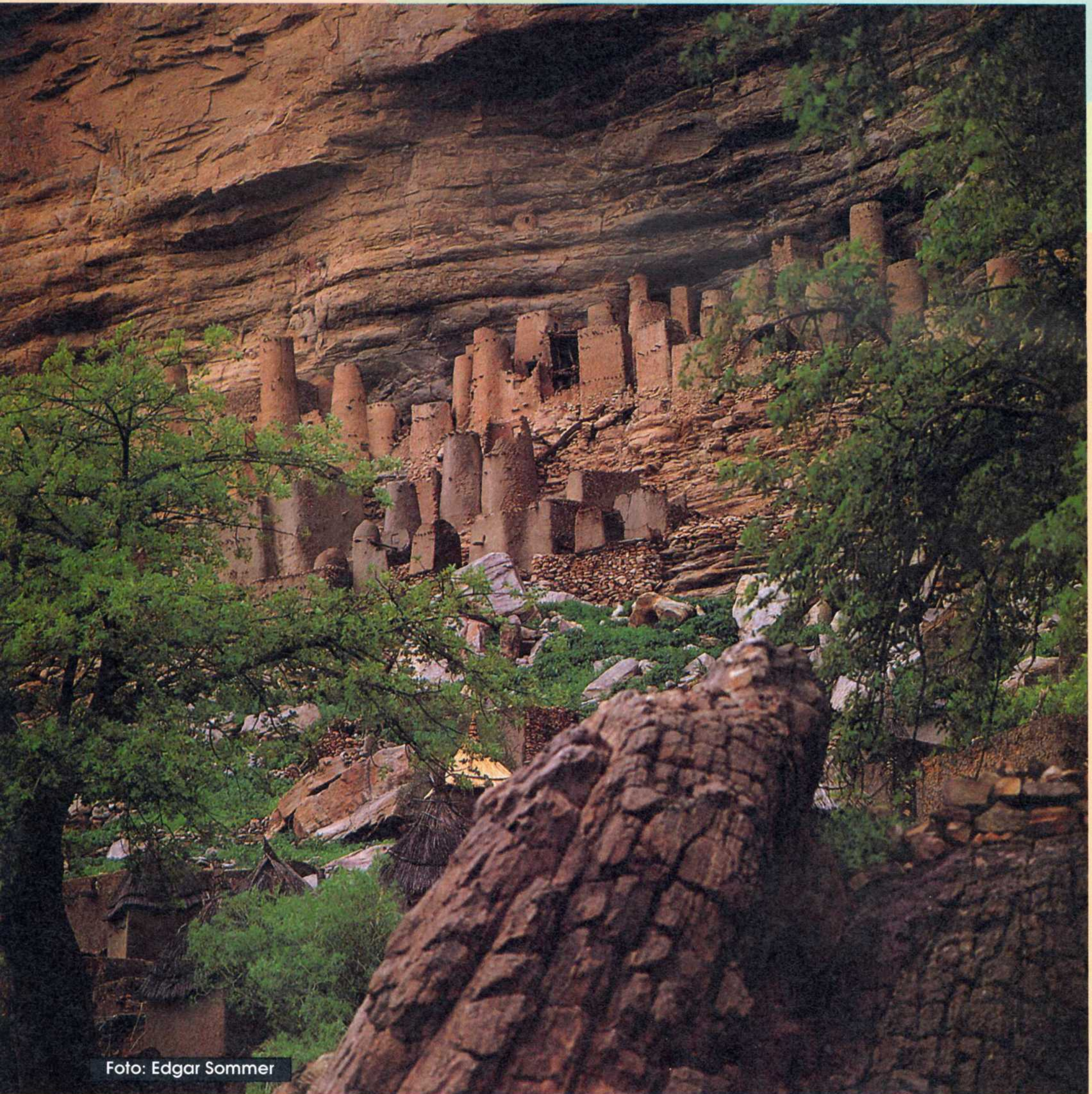


Foto: Edgar Sommer

Suche nach Atlantis

Way down below the ocean...

Ihr Spieler, die Ihr Euch auf die Suche nach Atlantis macht, seid gewarnt: Trauet niemandem, denn selbst wenn Euch Euer bester Freund Rat gibt, wie eine Türe zu öffnen oder eine Maschine zu starten sei, kann dieser doch irren. Denn nur wenig auf dieser Suche ist vom Schicksal festgeschrieben, und was den einen zum Erfolg führt, braucht für den anderen schon wieder keine Geltung mehr zu haben. Dreierlei Wege führen zum Ziel, und der, der die Götter austricksen will, indem er alle drei Wege von einem gemeinsamen Start (*Ihr Sterblichen nennt dies wohl einen gespeicherten Spielstand*) geht, wird spätestens in Atlantis eine böse Überraschung erleben. Dennoch werden die Götter mit Euch sein und, wenn Ihr mit der Kraft Eures Verstandes und der Stärke Eurer Faust mit helft, Euch zum Erfolg führen. So spricht der große Nur-Ab-Sal...

New York, New York...

Gut, soweit die weisen Worte des großen Vorsitzenden von Atlantis. Wir dagegen wenden uns unserem peitschenschwingenden Helden zu und schauen, wie er die Probleme anpackt. Momentan steht in New York vor dem Theater, in dem Sophia ihre Show ab-

zieht. Leider ist die Vorstellung ausverkauft, wie uns der Kartenverkäufer erzählt. Also muß ein anderer Weg in das Theater gefunden werden. Auf dem Weg zum Hintertürchen kommt Indy an einem Zeitungsständer vorbei, und da die Zeitungen heute kostenlos zu haben sind, nimmt er natürlich ein Exemplar mit.

So ganz einfach durch die Hintertüre zu gehen wäre schön bequem, aber da ist noch dieser lästige Türsteher. Mit geschickter Überredung (*1/2/1/3/3*) kann sich Indy mit einem weiteren Verehrer von Sophia anfreunden und problemlos die Bühne betreten. Zeigt er dagegen weniger Feingefühl, endet das Gespräch in einer Prügelei, an deren Ende der Gorilla auf dem Boden liegt (*liegen sollte!*) und der Weg frei ist. Wer keine Lust hat, sich mit Biff abzugeben, der kann sich auch durch geschicktes Verschieben der Kisten auf dem Hinterhof den Weg zur Feuerleiter und auf die Bühne freiarbeiten.

Tja, da steht Sophia nun und spricht und spricht und... Nach zweimaligem "Anlauf", der aber immer wieder vom dortigen Bühnenarbeiter unterbrochen wird, reicht es Dr. Jones, und er sorgt für eine neue Beschäftigung des Bühnenfuzzies. Im Gespräch gibt dieser nämlich zu erkennen, daß er tierisch gerne liest, und da kommt unsere neuerworbene Zeitung natürlich ge-

nau richtig. Nachdem er sich verdünnt hat, bedient sich Indy der modernen Bühnentechnik, um Sophia gehörig aus dem Konzept zu bringen. Dazu betätigt der die beiden äußeren Hebel der Beleuchtungsapparatur und drückt, nachdem alle drei Lampen grün erstrahlen, auf den roten Knopf. Die Folgen sind recht spektakulär, und Sophia schließt sich Indy auf der weiteren Suche an, deren erste Station Island sein soll. (*Was sich sonst noch so in dieser und den folgenden Zwischensequenzen alles tut, braucht an dieser Stelle wohl nicht nochmals beschrieben werden...*)

Frostige Empfänge

In der Grabungsstätte in Island treffen die beiden Abenteuerer auf Professor Heimdall, der neben einigen Informationen über Atlantis auch zwei weitere Ansprechpartner zum Thema Atlantis liefern kann, nämlich die Herren Costa und Sternhart, die sich gerade auf den Azoren und im mexikanischen Tikal aufhalten. Da die Azoren beinahe auf dem Weg liegen, begibt sich unser dynamisches Duo zunächst dorthin, doch mit wenig Erfolg. Costa ist ein recht kauziger Kerl, der nichtmal Sophias geballtem Charme erliegt. Wohlaber läßt er erkennen, daß er an

Indiana Jones ...

einem Tauschgeschäft interessiert sei. Naheliegender wäre natürlich Sophias Halsband, aber das will er nicht, und sie will es auch nicht hergeben.

Also geht es weiter nach Mexiko. Der Weg zu Sternhart führt durch ein kleines Dschungellabyrinth, an dessen Ende eine beinahe unpassierbare Schlucht den Weg versperrt. Der Baum, der als Brücke dienen könnte, wird allerdings von einer Schlange blockiert, und was unser Held von Schlangen hält, wissen wir ja nur zu gut. Allerdings wissen wir auch, was Schlangen von kleinen Nagetieren halten - und da im Urwald zufällig gerade so ein Tierchen rumtobt, bedarf es nur einiger gezielter Peitschenhiebe, um die Schlange zu füttern und den Weg freizubekommen.

Mit der Peitsche kann man Professor Sternhart dann aber nicht beikommen, denn er verlangt als Eintrittskarte in seinen Tempel Faktenwissen über das gesuchte Buch von Plato. Die Reaktionen des Papageis auf das Stichwort "Titel" sind recht interessant, und so spricht man das Tierchen ganz einfach nochmals auf dieses Thema an, und erhält auch prompt die gesuchte Antwort - und das ganz ohne Cracker verfüttern zu müssen. Der Weg in den Tempel ist nach einem erneuten Gespräch mit Sternhart frei, und die Besichtigungstour kann beginnen. Viel gibt es nicht zu sehen, aber dem geübten Archäologenaugen fällt auf, daß eine der Spiralen an der Grabkammer sich etwas von den anderen abhebt. Mit etwas chemischer Unterstützung wäre das Teil sicher freizubekommen, die Öllampe, die Sternhart an seiner Verkaufsbude hat, wäre dazu sicher gut geeignet, nur spielt Sternhart da nicht mit. Erst als Sophia den guten Herrn in ein Gespräch verwickelt und ablenkt, kann Indy die Lampe organisieren.

Aus der geöffneten Lampe gießt Indy etwas Öl auf die Spirale und siehe da, das Ding läßt sich freilegen. Zusammen mit dem Tierkopf in der Wand ergibt sich somit der Öffnungsmechanismus für die Grabkammer, die natürlich sofort geöffnet wird. Leider erweist sich Sternhart als recht unkollegial, denn er hat nichts Besseres zu tun, als



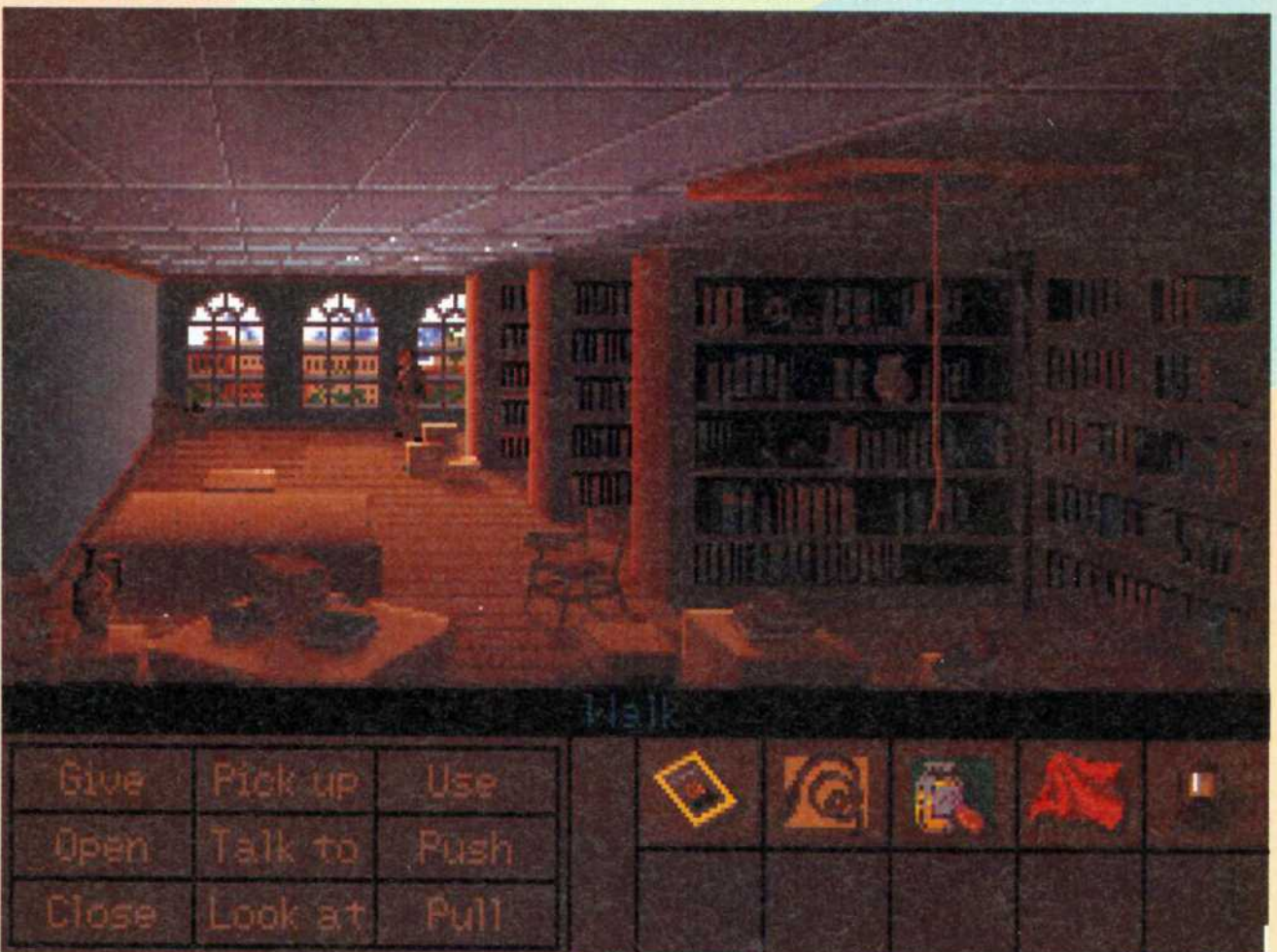
▲ Das Abenteuer nimmt seinen Anfang...



▲ Frostiger Empfang



▲ Fiesta Mexicana



▲ Lesen bildet...

sich die Steinscheibe zu krallen und mit ihr abzuheben. Zurück bleiben zwei überraschte Abenteurer, die aber immerhin noch eine Perle aus dem sagenhaften Metall Orichalcum sicherstellen können.

Ob es das ist, was Costa will? Leider nicht, wie ein erneuter Besuch auf den Azoren zeigt. Also weiter nach Island, vielleicht findet sich ja dort noch etwas. Dem ist tatsächlich so: der unterkühlte Professor Heimdall ist nicht so interessant, wohl aber die Aal-Figur, die er freilegen wollte. Mit der Oridingsbums-Perle gefüttert, erweist sich der Aal als Tauchsieder, taut sich selbst frei und wird natürlich eingesackt. Und diese Figur ist es auch, für die Costa Informationen springen läßt: Er verrät den Namen einer Sammlung, in der der gesuchte Dialog von Plato aufbewahrt wird - und praktischerweise ist diese Sammlung in Indys Heimatcollege aufbewahrt. Also nichts wie hin!

Buch gesucht!

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken - zumindest für den geplagten Spieler: Es befinden sich nämlich drei Sammlungen im College, die verschiedene Tätigkeiten nötig machen, um in den Besitz des Dialogs zu kommen. Und je nach Lust und Laune wählt Costa von Spiel zu Spiel eine andere Sammlung. Hier sind die einzelnen Möglichkeiten:

Ashkenazy Collection: Die sicherlich amüsanteste Variante, für die Indy das Glas Mayonnaise aus dem Kühlschrank in seinem Büro benötigt. Mit ihm begibt er sich in den ersten Stock des anderen College-Gebäudes, in die Bibliothek. Dort klettert er das Seil hinauf ins Dachgeschoß. Hinter einer einer großen Kiste findet er eine kleine verstaubte Truhe, die aber verschlossen ist. Der passende Schlüssel ist in der Urne ein Stockwerk höher beim Durchsuchen der Asche zu finden. Aber wie dort raufkommen? Klar, die Mayo machts! Ganz einfach den Totempfahl, der in dem Raum sein trostloses Dasein fristet, etwas einschmie-

ren, das Teil zweimal gezogen, und schon hat Indy eine ideale Leiter. Der Schlüssel paßt genau zur Truhe, und in ihr ist das gesuchte Buch.

Sprague Collection: Ist das Buch hier versteckt, sollte sich Indy zunächst den Stuhl in der Bibliothek genauer ansehen und den Bubble Gum mitnehmen. (*Vor dem Verzehr wird gewarnt...*) Dann geht's zwei Stockwerke tiefer in den Heizungskeller, wo der Kaugummi als Haftmittel beim Besteigen der Kohlerutsche dient. Die führt in einen abgelegenen Raum des Museums, in dem unter anderem drei Katzen-Statuen stehen. Eine davon ist aus Wachs, und wird diese im Heizungskeller "aufgetaut", kommt der Dialog zum Vorschein.

Dunlop Collection: Dies ist die letzte Möglichkeit (*hoffe ich*), wo das Buch zu finden ist, nämlich unter dem umgestürzten Bücherregal. Um da ran zu kommen, gibt es sogar zwei Wege: Einmal per Kaugummi-Trip wieder die Kohlenrutsche rauf, vorher aber noch ein Stück Kohle eingesackt. Wird dieses dann als Wurfgeschoss verwendet, fällt der Verlorene Dialog beinahe vom Himmel. Wer lieber den Techniker spielen will, der findet im Heizungskeller ein verschmutztes Tuch und im Raum über der Bibliothek im Regal neben dem Totempfahl eine Speerspitze. Beides zusammen ergibt einen recht passablen Schraubenzieher, mit dem sich die Rückwand des umgestürzten Regals öffnen läßt. Was sich dahinter verbirgt, ist ja wohl klar...

Hat Indy das Buch, geht es zurück ins Büro, wo Sophia noch geduldig wartet. Im folgenden Gespräch entscheidet es sich, welcher der drei möglichen Lösungswege eingeschlagen wird. (*Besser vor dem Gespräch abspeichern.*) Hier teilt sich auch dieser Text, und dem Leser sei die Aufgabe gestellt, sich die Textstellen zu seinem persönlichen Weg selbst zu suchen. Orientierung mögen hier die folgenden Zwischenüberschriften liefern, die den Beginn für die Tips des jeweiligen Abschnitts bilden: Ab **Solo für eine Peitsche** beginnt der Solo-Weg (*"Wits path"*), ab **Indy schlägt sich durch** beginnt der Actionteil (*"Fists*

path"), und ab **Gemeinsam sind sie unausstehlich** steht das, was Indy und Sophia gemeinsam erleben (*"Team path"*). Alle drei Wege treffen sich später wieder zum glücklichen Finale in **Willkommen in Atlantis**. Alles klar? Denn mal los...

Solo für eine Peitsche

Wenn sich Indy alleine auf den Weg macht, erhält er von Sophia neben einigen guten Wünschen auch noch die Adressen von zwei weiteren Kontaktpersonen mit auf den Weg: Omar Al Jabbar in Algier und Alain Trottier in Monte Carlo. Trottier (erkennbar an seinem braunen Anzug) kann unserem Helden nur wenig weiterhelfen, läßt sich aber eine Visitenkarte abschwatzen (1,2,1,1). Diese erweist sich dann in Algier als echt nützlich, denn nur mit ihr kann der Diener von Al Jabbar dazu überredet werden, Kontakt mit seinem Herrn aufzunehmen.

Da dieser wiederum kein Interesse an einem Gespräch mit Indy hat, schickt Indy den Diener nochmals los und folgt ihm in das Gewimmel auf den Straßen Algiers. Leider verliert Indy den Typ sehr schnell aus den Augen, dafür fällt ihm jedoch ein Mann mit einem roten Fez auf. Diesen fängt er auf dem Marktplatz ab und überredet ihn zur Überlassung des Fez (4,3,1,3,1,2). Nachdem der Diener zum Laden zurückgekehrt ist, bekommt er den Fez aufgeschwatzt, wird nochmals auf den Weg geschickt, und diesmal führt dieser Indy direkt zu Omars Haus.

Omar freut sich nicht allzusehr über ungebetene Gäste und schickt den Diener los, um die Polizei zu holen. Damit Omar nicht so herumnervt, lockt ihn Indy in die hintere Kammer und schließt ihn ein. Jetzt kann unser Held sich ungestört umschaun und sich auch an Omars Besitztümern vergreifen. Zwei Statuen werden eingesackt, desgleichen eine Karte der Umgebung, die als Wäschestück getarnt ist und nur mit einer herumliegenden Stange erreicht werden kann. Im hintere-

ren Teil des Hauses wartet dann ein Kamel nur darauf, Indy bei der Flucht zu helfen.

Allein in der Wüste

Die führt ihn in die Wüste, wo er die Gelegenheit nutzt und bei den umliegenden Nomadendörfern und Oasen genauere Informationen über die Lage der auf der Karte markierten Ausgrabungsstätte einholt. Dabei kann es vorkommen, daß Indy immer wieder von patrouillierenden Nomaden angehalten wird. Die ersten beiden Male kann er die Störenfriede mit den beiden Statuen bestechen, danach reicht ein Blick aus seinen treuen Augen und ein zuversichtliches "Trust me", um ihn passieren zu lassen.

So gelangt er schließlich, nachdem er so ziemlich alle Orte abgeklappert hat, zur Ausgrabungsstätte. Hier fällt ihm zunächst ein verlassenes Auto auf, in dem zwar ein Telegramm über eine geplante Entführung Trottiers zu finden ist, dem aber auch gleichzeitig einige wichtige Teile fehlen. Da auch das Kamel inzwischen einen Abgang gemacht hat, muß Indy nach einem anderen Weg suchen, um von hier wegzukommen und Trottier zu warnen.

Die Leiter führt zu einer unterirdischen Höhle, in der unser Held zunächst gar nichts sieht, dann aber einige Gegenstände ertasten, identifizieren und aufnehmen kann: Da wäre zunächst ein Generator mit Benzineinfüllstutzen und Starter, der mangels Benzin aber noch nutzlos ist. Die beiden anderen Dinge die hier rumliegen, nämlich eine Tonvase und ein Schlauch, können jedoch dazu verwendet werden, um Benzin in den Generator und mehr Licht in die Sache zu bringen - in der Vase befindet sich übrigens auch eine Orichalcum-Perle. Zuguterletzt findet sich noch eine stabile Schiffsplanke, mit der Indy etwas in den Gemäuern herumstochert, allerdings ohne größeren Erfolg. Wesentlich ertragreicher ist da schon ein beherzter Druck auf das Gemälde an der linken Wand. Und zwar auf das runde Objekt, denn so öffnet sich ein

Geheimfach mit einer atlantischen Statue. Alles weitere ist kein Problem: Die Zündkerze, die dem Wagen fehlt, kann aus dem Generator ausgebaut werden, die Statue in Verbindung mit dem Oribori-Perlchen ist eine gute Ersatzbatterie, und so steht der Rückreise nach Monte Carlo nichts mehr im Wege.

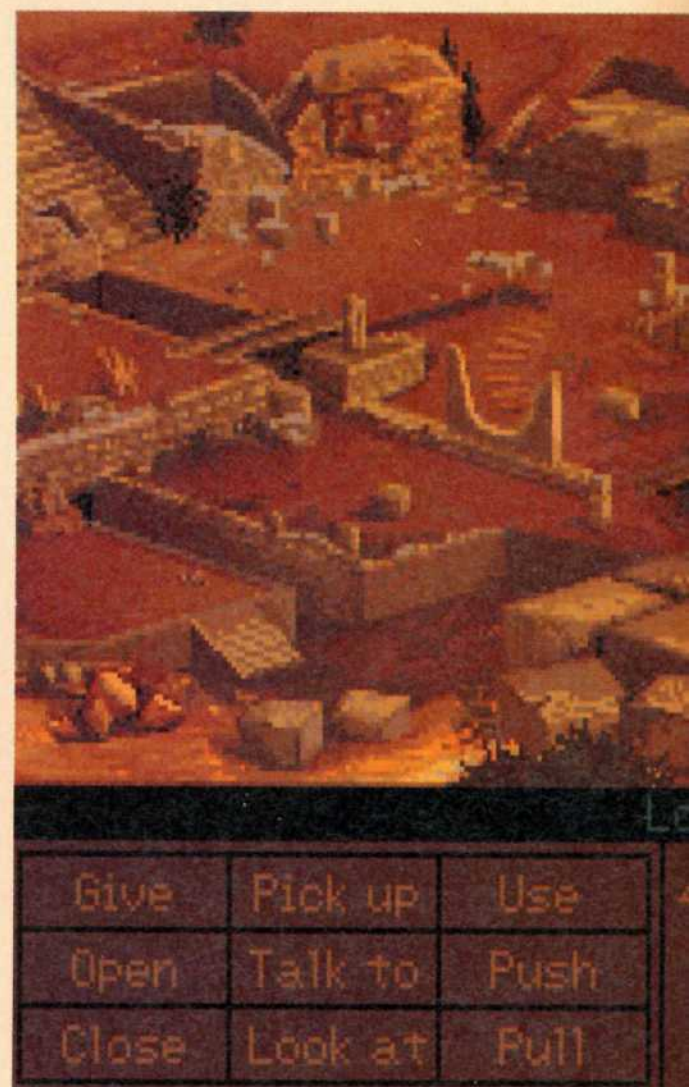
Stress in Monte Carlo und anderswo

Dort allerdings fühlt sich Trottier noch recht sicher, auch das Telegramm kann ihn nicht davon überzeugen, daß er sich in Gefahr beindet. Erst als ihn die Nazis auf der Straße kidnapen, geht ihm langsam ein Licht auf. Den Streß hat dann natürlich wieder unser Held, der sich das nächste Auto greift und sich an die Verfolgung macht. Nach einigen Karambolagen in den Straßen von Monte Carlo geben die Nazis auf, und Trottier kann befreit werden. Als kleine Entschädigung für die bisherigen Bemühungen erhält Indy Informationen über eine atlantische Kolonie auf Thera sowie den Namen der Straßenkreuzung, auf der Trottier während der Entführung seinen wertvollen "Sun Stone", die Eintrittskarte für die Kolonie auf Thera, aus dem Wagen geworfen hat. Die Suche nach der richtigen Straße ist dann nur noch ein Klacks, ebenso die Rettung der Scheibe aus der Kanalisation. Zurück geht es per pedes zum Hotel, dort per Taxi und Wasserflugzeug nach Thera - mal sehen, ob an der Sache etwas dran ist.

Tote Hose Thera - so scheint der erste Eindruck. Aber immerhin findet sich im Hinterland eine interessante Ausgrabungsstätte. Als Indy sie betritt, wird er zwar verschüttet, kann sich aber mit Hilfe eines in der Höhle herumliegenden Klappspatens jedoch wieder befreien. Beim Aufklappen des Spatens findet Indy auch eine Nachricht von Sophia, die inzwischen von den Nazis gekidnappt wurde. Also nichts wie weg von dieser Insel und hinter Sophia her. Aber wie? Ein Ballon wäre genau das richtige in dieser Situation, aber woher nehmen? Passende

Bauteile liegen schon am Hafen bereit, aber der Hafenvächter zeigt sich wenig kooperativ. Nach etwas Such- und Laufarbeit läßt er sich jedoch überreden: Zurück zur Ausgrabungsstätte und mal den atlantischen Mechanismus in der Höhle ausprobiert. Er funktioniert noch ganz gut. Schließt Indy die Tür, kommt in einem Geheimfach eine Spindel zum Vorschein, auf die der Steinscheibe hervorragend paßt. Wird nun die erste im Dialog beschriebene Kombination eingestellt und die Spindel gedrückt, öffnet sich die Türe erneut, diesmal aber mit einer antiken Steinplatte dahinter, die Indy einsackt. *(Und bitte nicht vergessen, die Türe wieder zu schließen, schließlich brauchen wie den "Sun Stone" noch!)* Weiterhin liegt vor dem Höhleneingang eine leere Kiste herum, auf deren Deckel eine Quittung für einen Ballon zu finden ist.

Der Rest ist einfach: Zurück zum Hafen und die Quittung gegen den Ballon eingetauscht, als echter Kunstsammler tauscht der Wächter auch noch die Steintafel gegen den Korb, das Netz gibt es als Zugabe kostenlos. Jetzt wieder zurück zur Grabungsstätte, wo aus



▲ Heute schon gebuddelt?

einer Ritze Gas strömt. Den ganzen Ballonkram zusammenfrickeln und den Schlauch aus der Wüste zum Füllen des Ballons verwenden, und ab geht die Luftpost. Jetzt heißt es, solange mit dem Ballon die Möven erschrecken, bis das feindliche U-Boot in Sicht kommt. Dann ein beherztes Landemanöver, und schon steckt unser Held mal wieder in größerem Schlamassel...

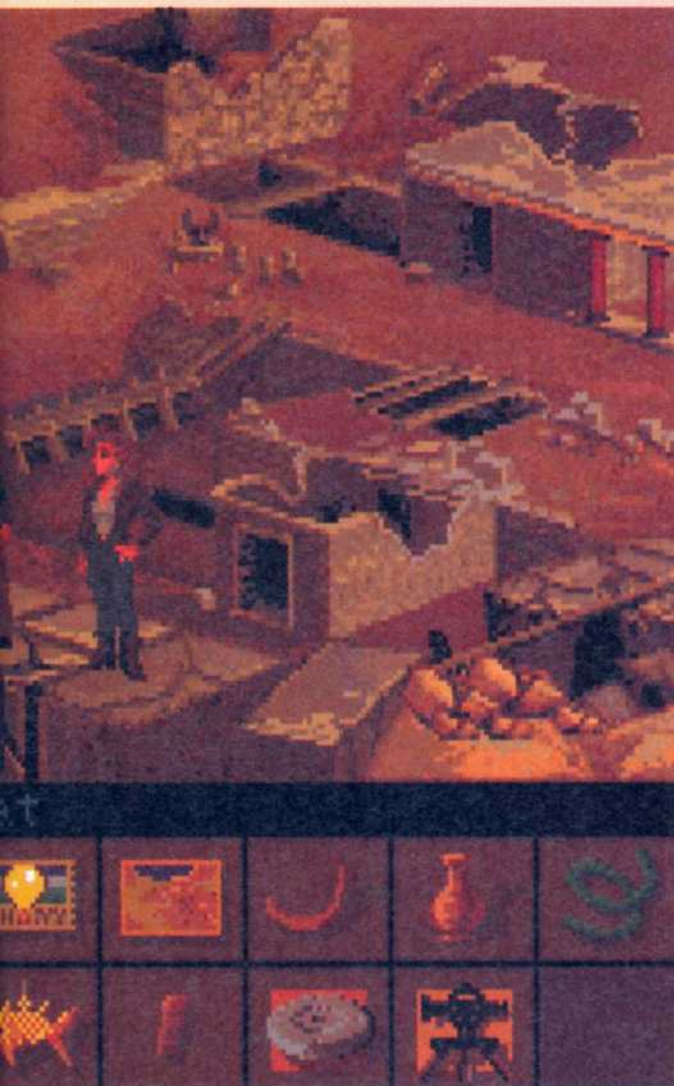
Mit dem U-Boot nach Kreta

Dank der erbeuteten Uniform fällt Indy zwar nicht sonderlich störend auf, etwas mulmig ist ihm aber schon. Die Schränke im Mittelteil des Schiffes scheinen etwas wichtiges zu verbergen, denn sonst würde da nicht dieser Wachposten rumstehen. Er kann schließlich abgelenkt werden, indem ihm Indy mit einem aus den in der Kombüse herumliegenden Broten und Würsten fabrizierten Sandwich den Mund wässrig macht und dann anbietet, kurzfristig die Wache zu übernehmen. So findet er in dem Schrank den "Moon Stone" sowie detaillierte An-

weisungen für die Bedienung der Torpedos. Die braucht er auch, denn inzwischen hat das Boot sein Ziel erreicht und die Bösewichter haben das Schiff verlassen. Indy will ihnen nach, der offizielle Weg über die Kommandobrücke ist jedoch blockiert. Also spielen wir doch mal lebenden Torpedo - wenn's nur so einfach wäre. Die hinteren Rohre scheinen leicht defekt, und im vorderen Teil des Schiffes zieht der Kapitän seine Show ab.

Also muß Ablenkung her. Im vorderen Teil des Schiffes hängen eine Wäscheleine und ein öliger Lappen herum. Letzterer macht sich auf den Kabeln der hinteren Torpedos ganz gut, und wendet Indy nun die Bedienungsanleitungen auf die Kontrollen an, kommt es zu einem netten kleinen Kabelbrand, der für Verwirrung sorgt. Indy hat jetzt genug Zeit, sich nach vorne zu begeben, die Leine am Abzugshebel zu befestigen, die Kontrollen zu aktivieren und in das Torpedorohr zu steigen. Ein kräftiger Zug an der Leine, und schon befindet sich unsere Wasserratte auf Kreta. Der Exkurs zur dortigen Ausgrabungsstätte bringt nichts, schließlich hat er ja schon zwei Steinscheiben, die er auf dem Podest auch gleich entsprechend anwendet.

Es öffnet sich die Tür zu einem unterirdischen Labyrinth, das jedoch relativ klein und übersichtlich ist, daher sei auf Karten verzichtet und nur eine grobe Orientierung über die besonderen Räumlichkeiten gegeben. Drei Steinköpfe, die bei der Eingangstüre stehen, warten doch nur darauf, mitgenommen zu werden. Der Nachteil: sie sind gleichzeitig Türöffner. Also bleibt einer vorerst zurück und wird mit der Peitsche von der anderen Seite der Tür nachgeholt. Irgendwo im Labyrinth befindet sich dann eine ähnliche Türe, die mit den drei Köpfen dann geöffnet wird. Weiterhin ist in diesem Labyrinth ein Raum mit einer großen Statue, deren Kopf recht wackelig sitzt. Ein Schlag mit der Peitsche, und er fällt auf den Boden, der sich dadurch als Aufzug entpuppt und Indy eine Etage tiefer führt. Dort trifft er die Überreste von Sternhart, die neben dem ersehnten "World Stone" auch noch einen



Anzeige

Mepz
ASM
afaatez
vi a sem
paa!

Für das ASM-Shirt
bitte Bestellkarte benutzen!

Stock, einen Wollschal und einen Kamm sowie eine Notiz über ein Orichalcum-Spürgerät bewachen. Dieses bastelt sich Indy aus dem Kamm und der Wäscheleine, und jedesmal, wenn der Kamm mit dem Wolltuch gerieben wird, zeigt der Kamm eventuell vorhandenes Orichalcum an. Der Weg durch diese Höhle endet vor einer Gittertür, allerdings läßt sich beim genaueren Untersuchen des Wasserfalls beim Aufzug eine Kette ausmachen, an der Indy wieder hinaufklettert.

Hinter der Gittertüre, die mit den Statuen geöffnet wird, stößt Indy auf einen Aufzugmechanismus, bei dem er das Gegengewicht mit dem Stab entriegeln kann. Jetzt braucht er nur noch das Gegenstück des Aufzugs eine Etage tiefer zu finden und dieses mit dem Stab als "Zahnstocher" für die Statue aktivieren. Schon geht es wieder nach oben und die Goldkiste, die vorhin schon aus der Ferne funkelte, ist in greifbarer Nähe - und als Service ist auch noch etwas Orichalcum vorhanden. Einen Raum weiter steht dann ein seltsames atlantisches Maschinchen, wohl zu Bergbauzwecken entwickelt. Daß dem so ist, zeigt sich schnell, als die Maschine mit der antiken Statue und etwas Orichalcum in Bewegung gesetzt wird und auch prompt einen Gang in das Vorzimmer von Atlantis freibuddelt.

Hier folgt wieder das Spielchen mit den Scheiben, diesmal werden alle dreie benötigt. Es öffnet sich zwar eine Tür, aber die scheint zu einer Sackgasse zu führen. Also probiert Indy den Oridori-Detektor einmal aus, verstaubt aber vorher seinen ganzen Perlenvorrat in der Goldkiste und schließt sie, um Störungen zu vermeiden. Tatsächlich schlägt der Kamm aus und zeigt auf das Skelett im Raum, wo sich tatsächlich eine Perle befindet. Also das ganze im vorigen Raum wiederholen und nach etwas Buddelarbeit mit der Planke kommt eine Tür zum Vorschein. Hinter ihr befinden sich eine weitere Perle und ein U-Bahn-Wagen - oder das, was man in Atlantis darunter verstand. Immerhin funktioniert die Karre noch, und nach dem Einwerfen



▲ **Orientalisches Treiben**



▲ **Wo geht's lang?**



▲ **Was gibt's hier?**

einer Ori-Perle wird unser Held per Express nach Atlantis verfrachtet.

*(Weiter geht es im Abschnitt **Willkommen in Atlantis**.)*

Indy schlägt sich durch

Der "Fists path" beginnt im Prinzip nicht anders als der Solo-Modus, also zuerst in Monte Carlo die Visitenkarte besorgen und in Algier Omars Laden aufsuchen. Dort trägt Omars Diener allerdings schon den Fez, Indy kann daher sofort im zweiten Anlauf die Verfolgung aufnehmen. In Omars Haus machen die Nazis momentan etwas

Trouble, aber die sind mit ein paar Fausthieben schnell ruhiggestellt. *(Wem die Prügelei zu nervig ist, der kann sich ganz einfach mit dem "Sucker Punch" behelfen, der zwar auf der Referenzkarte beschrieben sein soll, es aber nicht ist. Es gibt ihn aber, er wird über die "0" auf dem Ziffernblock aktiviert. Zwar geht der Gegner dann sofort zu Boden, allerdings gibt es dafür keine IQ-Punkte.)*

Jetzt folgt das schon beschriebene "Erwerben" der Statuen, der Karte und des Kamels, und ab geht es in die Wüste. Auch hier wieder bei allen Nomadendörfern und Oasen Rast machen und die Karte vorzeigen, eventuelle Nazi-Anhalter sind in Handarbeit zu erledigen. An der Grabungsstätte hat sich wenig getan, allerdings schwebt nun ein Beobachtungsballon über der Lokalität und nimmt Indy unter Beschuß. Um über die Leiter in die Höhle zu gelangen, dazu reicht es gerade noch, nur der Ausstieg im Kugelhagel klappt nicht mehr. Also in der Höhle Licht angemacht *(der Generator ist schon betankt)* und die Gegend genauer untersucht. Das Geheimfach hinter dem linken Bild verbirgt diesmal den "Sun Stone", auf dem Boden liegen Schlauch, Schiffsplanke und ein Stück Holz herum.

Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand freigelegt, und es erscheint eine steinerne Karte mit einem Loch. Letzteres ist wie geschaffen für die Verwendung des Holzstücks als Spindel für die Steinscheibe. Also flugs die entsprechende Kombination aus dem Dialog eingestellt, und es öffnet sich eine Geheimtüre. Durch sie gelangt Indy wieder an die Oberfläche, wird aber von einem rabiaten Nazi bedroht. Der ist aber kein Problem: Nachdem er mit der Peitsche entwaffnet wurde und einige Prügel eingesteckt hat, herrscht wieder Frieden in der Wüste.

Wohin nun? Die Karte in der Höhle weist auf Kreta hin, also nichts wie hin. Reparaturversuche am LKW führen zu nichts, also schnappt sich Indy den Ballon und fliegt nordwärts, Richtung Kreta...

Nach einer glatten Landung steht Indy vor einem kleinen Problem: Für die dortige Geheimtüre werden zwei Steinscheiben benötigt, er hat aber nur eine. Im Hinterland befindet sich jedoch eine Ausgrabungsstätte, und die wird genau inspiziert. Als erstes fällt ihm am linken oberen Rand des Geländes (*über die Brücke gehen*) ein Vermessungsinstrument in die Hände. Auf dem eigentlichen Grabungsgelände erregen die riesigen Hörner und einige kleinere Steinhaufen sein Interesse.

Buddeln auf Kreta

Werden zweie davon genauer untersucht, so kommen zwei Statuen zum Vorschein. Jetzt noch schnell alle Räume untersucht, in einem von ihnen ist eine Wandzeichnung, aus der sich ableiten läßt, wie mit den Statuen, dem Vermessungsgerät und den Hörnern zu arbeiten ist. Hat alles geklappt, markiert mal wieder ein "X" den richtigen Punkt, und nach etwas Budderei mit der Planke erblickt der "Moon Stone" das Tageslicht.

Kaum wurde der Geheimgang mit den Scheiben und der Spindel geöffnet, kommt mal wieder ein Nazi ins Spiel und verlangt nach Prügel. Kann er haben, und Indy macht vorerst wie gewohnt weiter: Zwei Köpfe nehmen, einen von der anderen Seite nachholen, die andere Gittertüre mit den Steinköpfen öffnen, die Wackelkopf-Statue suchen und mit dem Aufzug nach unten zu Sternhart fahren. Dort gibt es zwar nur den Stab, aber das reicht vorerst. Den Wasserfall untersucht und an der Kette wieder hinaufgeklettert, dann denn anderen Aufzug gesucht, oben das Gewicht mit dem Stock entriegelt und unten den Zahnstocher-Mechanismus wieder aktiviert. Nach oben fahren und die Goldkiste sowie die Perlen beschlagnahmen.

Gib ihnen Saures!

Und dann? Naja, nach einer verschlossenen Türe suchen, die sich erst

nach mehreren Versuchen öffnen läßt. Hinter ihr befindet sich ein Abgrund, der mittels Peitsche und einem Felsvorsprung überwunden werden kann. Und jetzt gibt's erstmal so richtig Keile, denn die folgenden Räume werden überwiegend von Nazi-Wachen bevölkert. Normalerweise genügt ein einfacher Faustkampf um mit den Herrschaften fertig zu werden, bei einigen gibt es jedoch "amüsante" Alternativen. Den allerersten Posten nach dem Abgrund kann man auch "plattmachen", indem man sich hinter den Steinplatten versteckt und diese im passenden Moment umkippt. Bei einem anderen Posten hängt ein Tropf-

stein verführerisch über dessen Birne - betritt man dieses Bild von oben und tippt den Tropfstein an, hat man schon einen Posten weniger und den Stein dort, wo man ihn später noch braucht.

Hinter diesem Posten kommt übrigens der Herr Arnold, ein recht kräftiger Bursche, dem in fairem Faustkampf nicht beizukommen ist (*auch nicht mit dem "Sucker Punch"*). Die Felskugel erinnert unseren Helden jedoch an ein völlig anderes Abenteuer, und nachdem der Kugel mit der Schiffsplanke etwas Starthilfe verschafft und mit dem Tropfstein der Stein des Anstoßes endgültig ins Rollen gebracht wurde, ist Arnold Geschichte (*Hasta la vista...*).

Bei Arnold finden wir einen Bernstein-Fisch, der an einem Faden hängt und als Orichalcum-Detektor fungiert. Mit ihm macht Indy in der Grube (*dürfte wohl immer im Raum mit dem Tropfstein sein*) doch tatsächlich Sophia ausfindig, die hier zum Kakerlakenzählen verdonnert wurde. Mit der Peitsche holt er sie aus der Grube, und sie bringt praktischerweise gleich noch die fehlende Scheibe mit. Mit den drei Scheiben und der korrekten Einstellung aus dem Buch wird am Atlantis-Modell eine weitere Türe geöffnet, sie führt zu einem Raum, in dem ein Pfeil unmißverständlich auf Thera als das nächste Ziel weist.

Mann über Bord

Dort ist nach wie vor recht wenig los. Die Grabungsstätte im Hinterland birgt nichts als einen Werkzeugkasten für Reifenreparaturen, dafür scheint das Verlassen der Insel gesichert zu sein. Der Kapitän des vergammelten Bergungsschiffes hat nicht nur einen Taucheranzug an Bord, er ist auch bereit, das Duo an jeder beliebigen Stelle des Meeres abzusetzen.

Nur an welcher? Ganz einfach - schlag' nach bei Plato: Thera, die "Leser Colony", liegt in einer bestimmten Richtung und in einem bestimmten Abstand zu Atlantis. Also die Richtung einfach umdrehen und bei der Entfernung berücksichtigen, um welchen



▲ Hafendidylle



▲ Yellow Submarine



▲ Fieser Geselle ...

Faktor sich Plato geirrt hat, und schon klappt die Sache. Machen wir die Probe aufs Exempel und lassen uns durch die Gegend schippern.

An der gewünschten Position angekommen, tritt noch ein kleines Problem auf, denn in dem Taucheranzug haben offensichtlich die Motten gehaust. Ein Glück, daß Indy den Werkzeugkasten dabei hat. Indy repariert die Klamotte, schließt sie an die Luftpumpe an und zieht den ganzen Schmonzes an. Sophia schaltet nun die Pumpe an und hievt Indy mit dem Kran über Bord. Das ganze lief allerdings zu glatt, denn kaum ist Indy unter Wasser, tauchen die Nazis mit einem U-Boot auf, entführen Sophia und schneiden Indy von der Luftzufuhr ab. Dem bleibt nichts anderes übrig, als auf dem Meeresboden schnellstmöglich nach einem Eingang zu Atlantis zu suchen. Mehrere stehen zur Wahl und erfahrungsgemäß dürfte der letzte, den man noch nicht erkundet hat, der richtige sein...

Schließlich wird er fündig und steht dort, wo sich alle Wege wieder treffen. (Und wir lesen bei **Willkommen in Atlantis** weiter...)

Gemeinsam sind sie

unausstehlich

Machen sich Indy und Sophia gemeinsam auf den Weg, begeben sie sich zunächst nach Algier. Omar spielt jedoch noch nicht mit, er besteht darauf, eine der Steinscheiben zu sehen. Also geht es weiter nach Monte Carlo, als kleines Souvenir nehmen die beiden wenigstens die Geistermaske mit.

In Monte Carlo hat Indy zunächst die ehrenvolle Aufgabe, Trottier zu finden und zu einer Seance mit Sophia zu überreden. (Die Antworten auf Trottiers Fragen stehen in Platos Dialog, auch sollte man darauf achten, was Trottier sonst noch so an Bemerkungen fallen läßt - und wenn sich der Herr nicht auf Anbieb breitschlagen läßt, sollte man nochmals Sophia konsultieren.) Hat es schließlich geklappt,



▲ Wie kommen wir hier durch?

gibt es zwei Möglichkeiten, an die begehrte Scheibe zu kommen:

Wenn Sophia die Seance alleine durchzieht, kann sie Trottier durch ihre hellseherischen Gaben (sofern Indys Gespräche mit Trottier noch im Hinterkopf herumschwirren) von der Macht Nur-Ab-Sals überzeugen. Die letzte Frage, die Trottier stellt, ist etwas hinterhältig, aber es gibt auch hinterhältige Spieler, die vor der Antwort abspeichern... Wesentlich amüsanter ist Indys Vorstellung als Gespenst: Mit der Maske aus Algier, dem Bettlaken und der Taschenlampe aus der Kommode kann er, nachdem das Licht mittels des Sicherungskasten ausgeschaltet wurde, dem armen Trottier einen tierischen Schrecken einjagen.

Willkommen in der Wüste

In jedem Falle überläßt der den beiden den "Sun Stone", und der stimmt denn auch Omar wesentlich freundlicher. Von ihm erhalten sie eine Karte der Wüste und eine Transportmöglichkeit, die jedoch sehr schnell den störrischen Geist aufgibt. Also muß ein anderes Transportmittel her, der Fesselballon wäre ganz hilfreich. Aber ohne Ticket kein Eintritt, und so beginnt ei-

ne kleine Tauschaktion: Der Bettler, der auf dem Marktplatz sitzt, will "ein Geschenk" nur gegen etwas Eßbares rausrücken, der Gemüsehändler hätte gerne ein kleines Geschenk im Tausch gegen etwas Eßbares, und Omar ist für solche Umtauschaktionen immer zu haben. Also tauscht Indy die Maske zunächst gegen irgendetwas aus Omars Angebot ein und konfrontiert den Händler damit. Der tut kund, was ihm an Indys Angebot nicht gefällt, dann wird umgetauscht, und so weiter. Am Ende rückt der Händler die Fressalien heraus, und der Bettler läßt dafür ein Ballonticket springen.

Allerdings ist so ein Fesselballon, solange er gefesselt ist, kein gutes Reisemittel für weite Distanzen, also muß noch etwas "Scharfes" her. Der Messerwerfer hat etwas Passendes im Angebot, würde zuvor aber noch ganz gerne am lebenden Objekt üben. Sophia stellt sich erst quer, dann, bei einem erneuten Überredungsversuch von Indy, schon mal in die richtige Richtung, und es bedarf nur noch eines kleinen Schubers - und der Messerwerfer hat sein Ziel. Zwar ist Sophia hinterher stinkesauer, aber der Zweck heiligt die Mittel und das Messer befreit den Ballon.

Den Ballon hat Indy schnell im Griff. Auf dem Luftweg werden jetzt die Oasen und Nomadendörfer abgeklappert, bis die Lage der Grabungsstätte feststeht. Der dortige Wächter stört nur kurz, anschließend kann der Ort besichtigt werden - was Sophia auch nutzt, um verschütt zu gehen. Indy nutzt diesen Augenblick der Ruhe dazu, die freigelegte Höhle zu erkunden (*Generator wie bereits beschrieben betanken*). Mit der obligatorischen Schiffsplanke wird die rechte Wand angekratzt (*das linke Geheimfach ist diesmal leer*), mit dem Holzstab und dem "Sun Stone" wird wie gehabt herumgespielt, und schon erscheint Sophia wieder auf der Bildfläche. Sie bringt neben dem Orichalcum-Detektor-Fischchen auch ein Ersatzteil für das Auto mit, die noch fehlende Zündkerze organisiert Indy aus dem Generator. Jetzt schnell noch den Laster repariert, und weiter geht es nach Kreta.

Diverse Ausgrabungen

Auf der dortigen Grabungsstätte wird, wie schon für den "Fists path" beschrieben, der "Moon Stone" ausgebuddelt und anschließend der Zugang zum Labyrinth geöffnet. Auch hier vorerst nichts neues, allerdings muß sich Indy, nachdem die Überreste von Sternhart nebst Stock und "World Stone" gefunden worden sind, alleine auf den Weg machen, um die goldene Kiste zu organisieren - aber den Weg dorthin kennen wir ja schon. Weiter geht es dann zusammen mit Sophia zur Gittertür im hinteren Teil von "Sternharts Grabkammer". Dort kann Indy durch extremes Süßholzraspeln (2,2,1,4,2) Sophia dazu überreden, durch das Loch zu klettern und die Türe von der anderen Seite zu öffnen.

Klar was jetzt kommt: Der Orichalcum-Detektor zeigt die Stelle an, an der nach einem Ausgang gebuddelt werden muß, davor muß Sophia allerdings noch dazu überredet werden, ihre Halskette in der Goldkiste zu verstauen (3,3,1,1,1). Was hinter der Geheimtür liegt, das ist wohl ebenso klar wie die Tatsache, daß dort mal wieder

mit den Steinscheiben gespielt werden darf. Allerdings kommen überraschend noch die Nazis ins Spiel, entführen Sophia und sperren Indy ein. Aber keine Panik, der Mann mit dem Hut kann sich freibuddeln und gerade noch das U-Boot entern, mit dem Sophia verschleppt wird.

Im U-Boot - ohne Fallschirm...

Der Kapitän reagiert zwar etwas ungehalten auf Indys Auftauchen, wird jedoch schnell ruhiggestellt. Damit auch die Mannschaft des Schiffes ruhig ist, wird sie per Sprechanlage in die hinteren Räumlichkeiten beordert, und Indy kann sich seinen drei Problemen widmen:

Erstens - der Befreiung von Sophia. Die wird im unteren Teil des Schiffes gefangengehalten, Indy kann ihr aber durch ein Lüftungsgitter einen kleinen Hinweis geben. Während Sophia die Wache ablenkt, schleicht sich Indy an, gibt Sophia das passende Stichwort, und schon hat es sich ausgewacht...

Zweitens - der Wiederbeschaffung der Steinscheiben. Auch kein Problem, in der Küche findet sich neben etwas Brot und Wurst (*einstecken!*) auch ein Porzellankrug, mit dem sich etwas Bat-

teriesäure einsammeln läßt. Auf diese reagiert der Tresor im vorderen Teil des Schiffes recht ungnädig, und gibt die drei Scheiben und einen kleinen Schlüssel frei.

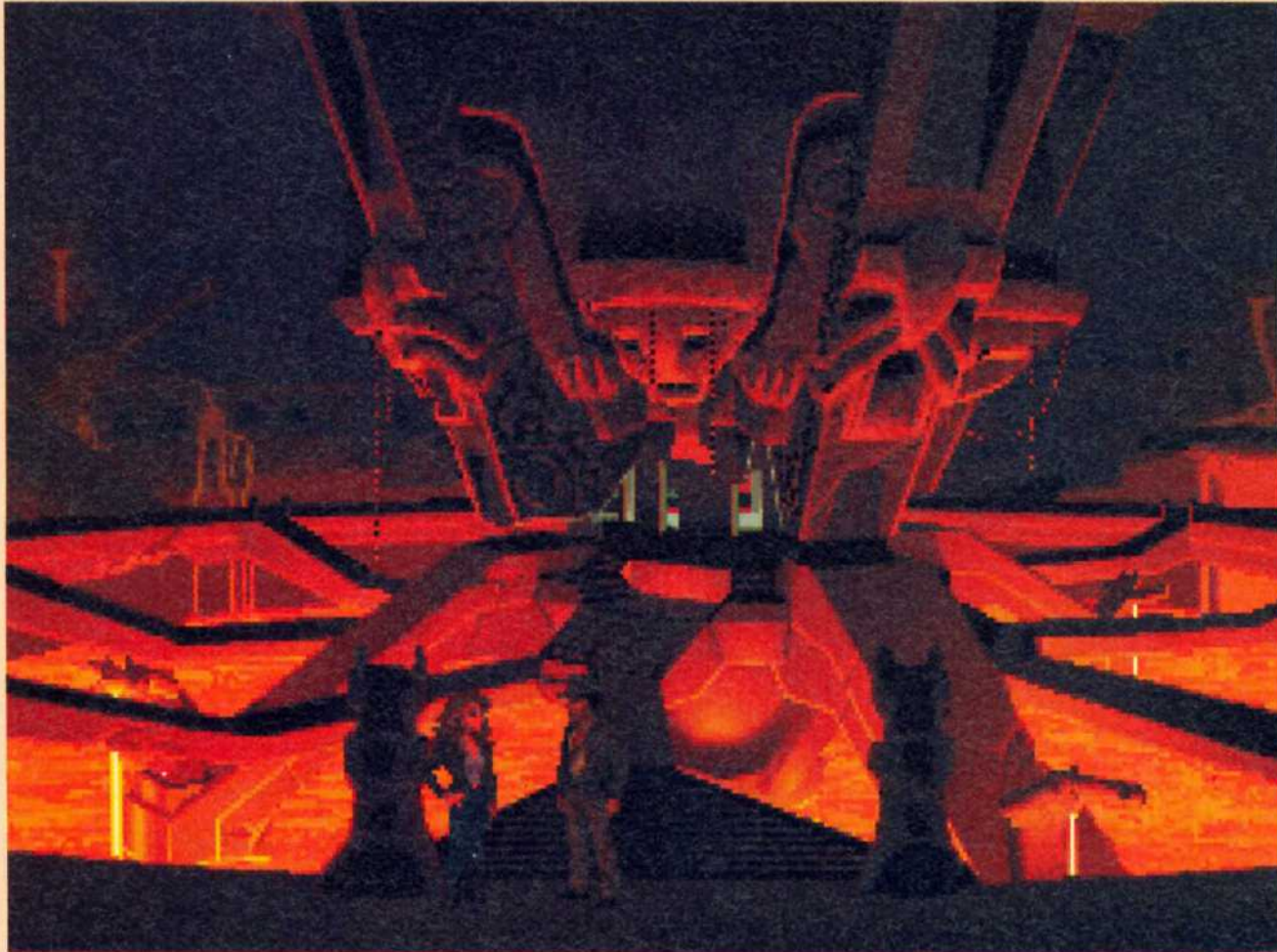
Dieser Schlüssel löst auch das dritte Problem, nämlich die Kontrolle über das Schiff zu erlangen, läßt sich doch mit ihm die Notsteuerung (*das große Rad in dem Raum, in dem Sophia gefangen war*) aktivieren. Doch das ist noch nicht alles, denn so ein U-Boot hat wesentlich mehr Bedienungselemente. Indy spielt also an allen Hebeln herum, bricht dabei allerdings einen wichtigen Hebel ab. Doch diese Peinlichkeit wird schnell vertuscht, und zwar mit einem Werkzeug, das auch ein gewisser Roger Wilco mit Vorliebe einsetzt... Nach etwas Training hat Indy das Schiff jedenfalls im Griff und steuert den Zugang von Atlantis an. Dort wird Sophia allerdings wieder entführt, und Indy steht dort, wo er auch auf den anderen beiden Wegen hingekommen wäre - kurz vor Atlantis.

Willkommen in Atlantis

Auf welchem Weg Indy auch immer hier her gekommen ist, jetzt tappt er mal wieder im Dunkeln. Und ertastet



▲ Überreste eines Experiments



▲ Kurz vor dem Finale ...

dabei zunächst eine Leiter, dann einen Geröllhaufen, an dem er die Leiter aufstellt. So gelangt er an eine Steinkiste, in der sich ein Metallstab befindet. Dieser spendet nach einer Fütterung mit Orichalcum Licht, und Indy sieht wieder klar. Platos Buch entnimmt er, daß die letzte Kombination der Steine für diese Tür nur um 180 Grad gedreht werden braucht, und schon steht er im äußeren Ring von Atlantis. *(Zuvor sollte er noch die Leiter und die Scheiben mitnehmen, dies ist die einzige Stelle im Spiel, wo dies nicht automatisch geschieht!)*

Das Labyrinth, mit dem Indy jetzt konfrontiert wird, hat zwar immer die gleiche Struktur, allerdings liegen die wichtigen Räume in jedem Spiel an ei-



▲ Happy End...

ner anderen Stelle. Daher gibt es jetzt keine Detaillösung, sondern nur eine Liste mit wichtigen Gegenständen und Räumen. Prinzipiell muß jeder Raum einmal betreten werden *(ein Fragezeichen auf der Karte bedeutet, daß Indy noch nicht dort war, wichtige Räume bekommen hier einen entsprechenden Namen)*. Auch empfiehlt es sich, durch alle Gitter zu kriechen, zwei Räume sind nämlich nur auf diesem Weg zu erreichen, und in einem von ihnen verbirgt sich garantiert etwas Wichtiges.

Zu den einzelnen Gegenständen: Gesucht werden eine Aal-Figur *(wie die in Island)*, eine Statue mit einem Fischkopf, eine Portion Skelett *(findet sich immer ganz am südlichen Ende des äußeren Korridors)* sowie zwei bronzene Teile, die sich in zwei Räumen mit Roboterschrott befinden *(ein Zahn- und ein Speichenrad)*. Weiterhin gibt es in einem bestimmten Raum einen Steinbecher, um an ihn zu gelangen, muß Indy den Abgrund mit der Leiter überqueren. Weiterhin ist auf folgende Räume zu achten:

Der "Sentry Room" - hier gelangt Indy in die inneren Gefilde von Atlantis, doch bis dahin muß noch etwas Vorarbeit geleistet werden! *(Dieser Raum ist der einzige, der eine feste Position hat,*

nämlich innen im südlichen Teil des Kreises.)

"Crabb Central" - ein Raum mit einem Brunnen, in dem recht viele Krabben herumwuseln. Eine davon fängt sich Indy, indem er das Skelett mit einem Köder ausstattet und im Brunnen versenkt. Die Krabben sind nicht sonderlich wählerisch, sie akzeptieren sowohl die einzelnen Zutaten des U-Boot-Sandwich als auch das fertige Produkt, selbst wenn schonmal jemand reingebissen hat. Notfalls tut es auch der Kaugummi oder die Bratwurst, die man nach der ersten Prügelei mit den Nazi-Wachen in Atlantis erhält.

Der "Lava Room" - hier kann sich Indy mit dem Fischkopf eine Portion Lava in den Steinbecher füllen. Diese kommt dann im "Machine Room" zum Einsatz, die dortige Maschine produziert nach dem Einsetzen des Speichenrades aus der oben eingefüllten Lava Orichalcum. Die ganze Prozedur kann mehrere Male wiederholt werden, allerdings kommt ein guter Spieler mit einer Ladung Perlen aus... *(Nicht vergessen, das Speichenrad wieder mitzunehmen!)*

Weiterhin gibt es zwei Räume, deren Durchgänge zu Luftschächten von Sophias Gefängnis führen. Einer davon führt in Reichweite einer Statue, die nach einer Fütterung mit Orichalcum Sophias Wächter ausschaltet.

Wurde alles erledigt, kann sich Indy dem "Sentry Room" zuwenden. Das Wasser im Becken wird mit der Aal-Figur plus Orichalcum verdampft, anschließend öffnet eine Perle ins Maul des örtlichen Fischkopfs die schwere Tür. Jetzt ist auch der Weg zu Sophia frei, allerdings traut diese sich nicht unter dem schweren Gitter durch, also muß Indy erst noch nach etwas Stützmaterial suchen. Bevor er den mittleren Ring von Atlantis betritt, nimmt er noch ein Teil der zerstörten Statue mit.

Seltsame Maschinen...

Der Weg zum mittleren Ring führt über einen Kanal, in dem ein recht

hungriger Octopus sein Unwesen treibt. Da sich Indy als Fischfutter zu schade ist, opfert er an dieser Stelle die gefangene Krabbe und schwimmt dann durch den Kanal zum Krabbenfloß. Dieses wird mit Orichalcum in Bewegung gesetzt, das Öffnen der diversen Gitter übernehmen die Steinscheiben.

Bei seiner Kanaltour stößt Indy auf einen Treppenaufgang, der zu einem Raum mit einem Schrank führt. Im Schrank liegt ein weiteres Maschinenteil, der geschlossene Schrank offenbart eine Zeichnung, die man sich besser merken sollte. Einige Gitter weiter stößt Indy auf einen Durchgang, der zu einem seltsamen Türöffner führt, der auch noch leicht defekt ist. Aber das hält unseren Helden nicht auf, und er befestigt die herumliegende Kette am linken Arm des Robots. Jetzt die Leiter angelegt, die Abdeckung des Robots entfernt und die Maschinenteile so eingesetzt (*man denke an die Zeichnung*), daß sich der linke Arm nach vorne bewegt. Wieder runter, die Kette an der Türe festgemacht, den linken Arm wieder nach hinten bewegt, und krracks!

Durch das Öffnen der Tür wird ein kräftiger Metallstab freigelegt, mit dem Sophia aus ihrem Gefängnis befreit werden kann. (*Zurückgehen, ihr das Teil geben, das Gitter anheben und versichern, daß man einen Plan hat.*) Gemeinsam geht es nun zurück zum mittleren Ring. Daß die beiden dem Ziel schon recht nahe sind, zeigt sich

im nächsten Raum nach dem Türöffner. In diesem Raum wurden offensichtlich die Fehlschläge von Nur-Ab-Sals Experimenten entsorgt, und hier gerät auch Sophia in den Bann des bösen Geistes. Ein Blick auf ihre Kette zeigt den Übeltäter, und nachdem die Kette mit einer Perle ordentlich aufgeheizt wurde, trennt sich Sophia endlich von ihr; das Ding landet in der Goldkiste, und diese in der Lavagrube. Offensichtlich war in Atlantis doch nicht alles Orichalcum, was glänzt. Als Entschädigung gibt es in der Grabkammer noch ein Szepter abzustauben, und alles geht normal weiter.

Durchbrüche...

Normal? Naja, die Buddelmaschine im nächsten Raum ist auch nicht ungewöhnlicher als das, was wir bisher von Atlantis gesehen haben. Die Schmiere-reien an den Wänden entpuppen sich als Bedienungsanleitung für den Graber, der wird mit Orichalcum und der entsprechenden Verwendung des Szepters und des Türstabes in Bewegung gesetzt. Gemütlich ist die Fahrt nicht unbedingt, also die Hebel umgesteckt und Vollbremsung gemacht. Dabei kommt die Karre zwar ins Schleudern, macht jedoch den Weg in das Innere von Atlantis frei.

Dort geht es ziemlich heiß her, Lava an allen Orten. Schon bald stehen Indy und Sophia vor einem Wirrwarr an Türen; nach einigen Fehlversuchen

kommen sie jedoch ein Stück weiter, und das folgende Lava-Feld ist auch kein Problem mehr. Und dann stehen sie vor dem Herz von Atlantis, vor der Maschine, die Menschen zu Göttern machen soll. Das wollen wir doch gleich mal sehen, also die Steinscheiben eingesetzt und die richtige Kombination eingestellt. Welche Kombination? Die war doch beim Durchqueren der Türen übergroß und deutlich an der Wand zu sehen. Also nochmals zurück und nachschauen!

Und was kommt, nachdem die Maschine erfolgreich aktiviert wurde? Richtig, es erscheinen die Herren Übermann und Kerner auf der Bildfläche. Kerner spielt das erste Versuchskarnickel, allerdings mit wenig Erfolg, und so soll Indy der nächste Freiwillige sein. Tolle Sache, oder? Als Gott könnte er Übermann sehr leicht überwältigen, und das macht er ihm auch unmißverständlich klar (3,2,3,4,3,2,1). Der werte Übermann sieht es ein, steigt selbst aufs Podest und war einmal. (*Wenn man Sophia nicht aus ihrem Gefängnis oder von ihrer Kette befreit hat, drängelt sie sich an dieser Stelle vor. Das würde zwar Indy das Leben retten, aber wir wollen doch alle ein Happy End, oder?*) Also lassen wir Übermann das Podest besteigen; die Maschine explodiert, die Helden flüchten. Und während sowohl die Sonne als auch Atlantis im Meer versinken...

Michael Anton

ONE

TWO

THREE

Anzeige



ASM-Sammelordner – Wir stehen drauf! Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



Golden Oldies

Raus aus dem Seniorenheim, rein ins Vergnügen: Die Alten kommen! Statt dem Dahingedämmere samt Herzinfarkt und Salmonellenküche kommt die Randgruppe nun als richtiger Heldenverein zu neuen Ehren. Quasi im Erfolgs-Fahrwasser der Golden Girls bemüht sich **Code Masters** nun um die neue Zielgruppe. Die Antwort auf den Jugendwahn heißt Ernest P. Dynamo, ist stolze 75 Jahre alt und soeben als **Captain Dynamo** wieder in den Dienst aufgenommen worden. Sein Widersacher: Ein 72-jähriger Diamantenräuber, dem er die Klunkern wieder entreißen soll. Levelweise kämpft sich Ernest mit seinen morschen Knochen durch dieses Jump-and-Run. Und das zu einem rentnerfreundlichen Preis: Amiga- und ST-Versionen gibt's für ca. 25 DM, die 8-Bitter (C-64, Amstrad, Spectrum) machen's gar für 15. □



◀ **CAPTAIN DYNAMO:** Ein Senior kämpft sich durch.

Aus Alt mach neu

In der Blüte seines Redakteurslebens hat es ihn dabingerafft. Angelockt durch die sündigen Versuchungen eines finanzstarken Unternehmens wie **Softgold**, folgte ASM-Redakteur **Guido Alt** nach langem und schwerem Kampf dem Ruf nach Kaarst. Dort fristet er jetzt sein neues Dasein als PR-Mann. □

▶ **Live-Rollenspiele:** Das Outfit muß stimmen



The real thing

Rollenspiele sind ja eine feine Sache - spannend, phantasievoll und so viel bunter als die Wirklichkeit. Doch den richtigen Touch bekommen die heißgeliebten Charaktere erst dann, wenn sie zum **richtigen** Leben erwachen! Aus dem RPG wird somit ein LRP, ein **LIVE-Rollenspiel**. Veranstalter solcher realen Fantasywelten ist z.B. die **Drachenschmiede**. Sie bot vom 07. - 12.08. auf den Starckenburg in Heppenheim ein Treffen für 180 Abenteuerlustige. Zum Mummenschatz in den gruftigen Gemäuern muß man lediglich ca. 500 DM mitbringen und in der richtigen Verkleidung kommen. Die Veranstalter werten die eingesandten Charakterbögen der dargestellten Figuren aus und bauen sie in das Dracon-Szenario ein. Und damit die Illusion perfekt wird, ist das Parken von Autos an der Burg untersagt, sind Gespräche über den normalen Alltagshorror verboten. ASM wird ebenfalls einen Helden im Rennen haben: Heinrich Stiller. Ein Bericht über seine Erlebnisse unterm Grünschleim-Röckchen werden folgen. Andere Interessenten wenden sich an: Tobias Putzo, Habichtstr. 26, 8025 Unterhaching, Tel.: 089/616965 □



Nach Deutschland

Prism Leisure zieht es in die BRD. Im lauschigen Soest/Westfalen will die englische Company den deutschen Markt ins Visier nehmen. Und dieser verlangt, so will es das Software-Haus wissen, nach umweltfreundlich verpackten Spielen zu taschengeldfreundlichen Preisen. **Pocket Power** nennt sich folgerichtig die Low-Budget-Reihe (16-Bit), in der so rübrige Klassiker wie z.B. **Combat Lynx** oder **Boulder Dash** für nur 10 Märker ihrer Gruft entsteigen. Außerdem gibt's mehrere Compilations und für den C-64 gar die **Prism Boxy Twenty** mit 20 Spielen aus der Glanzzeit des Rechners. **Football Manager** und **Colossus Chess** inklusive. Neben diesen Wiederbelebungsversuchen schießt man mit dem **Football Manager 3** auf den High-End-Bereich. Schließlich soll das Spiel ja keine 08/15-Fortsetzung, sondern völlig neuartig sein. Wir bleiben natürlich am Ball. □

RPG von Core Design

Ziemlich geheimnisvoll tut man momentan bei **Core Design**. Nur schemenhaft zeichnen sich bislang die Umrisse des neuen Spiels ab, daß im



November dieses Jahres erscheinen soll. Fest steht, daß unter dem dem Titel **Dark Mere** ein neues Rollenspiel des englischen Labels erscheinen soll, das auf der AD & D-Reihe basiert. Nicht Eingeweihten sei gesagt, daß es sich bei AD & D um das schon legendäre Fantasy-Rollenspiel-System **Advanced Dungeons and Dragons** handelt, das in den USA seit den Siebzigern Furore macht. Ein echtes Schnäppchen für Core, waren doch die AD & D-Macher von **TSR** bislang aufs herzlichste mit **SSI** verbunden. Aus dieser Ehe scheint wohl eine offene Beziehung geworden zu sein. □

news



19.

66 GameBoy Spiele



Facts, Details und Praxistips

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

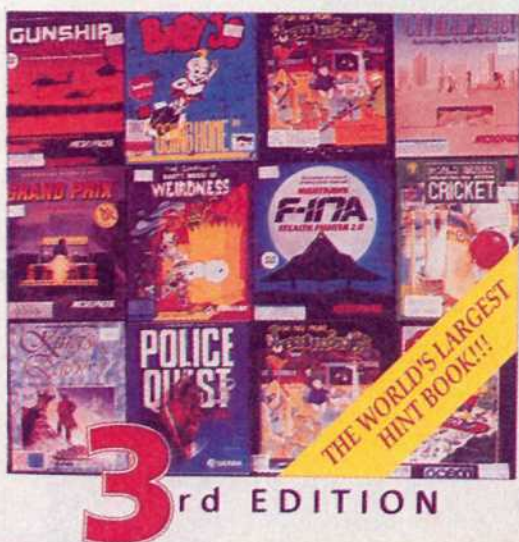
Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege

Einfach gigantisch

Ein Buch der Superative verspricht **Kuma**: Auf mehr als 800 Seiten wurden 12.000 Tips, Tricks und Lösungen zu 1450 Spielen verewigt. Freilich sind in

Corish's COMPUTER GAMES GUIDE

Hints, Tips & Pokes for your favourite computer or console



▲ Alte und neue Games in bester Mischung

dieser langen Liste eine ganze Menge Veteranen dabei, die aus den goldenen Tagen des Spectrum stammen. Doch insgesamt kommen fast alle Systeme gut weg, egal ob Konsole, PC, C64 oder die 16-Bitter. Die dritte, überarbeitete Ausgabe mit einer Frischzellenkur neuerer Games kann man für knapp 15 Pfund direkt in England be-

stellen, aber: nur mit Master- oder Viza-card! Der kartenlose Rest der Welt muß auf die deutsche Distribution warten. □

Schöne Stunden zu zweit...

...verbringt man mit **Peter Stevens Postspielen**. Der Rollenspielveranstalter für anonyme Brieffreunde bietet nämlich mit **Duell** ein strategisches Fantasy-Spiel für zwei Personen. Auf 270 Feldern eines Rasters wird um die Macht gekämpft. Der Sieger kann sich dann die zugesandten Ausdrucke ans Knie nageln und vielleicht wieder auf "Risiko" umsteigen. Wer jedoch die komplexere Variante mag, ist bei Peter in besten Händen: 21 verschiedene Kampfeinheiten, 30 Zaubersprüche und 18 Geländetypen sollten Grund genug sein, mal an die Zeppelinallee 64 in 4650 Gelsenkirchen zu schreiben. □

**PETER STEVENS
POSTSPIELE**

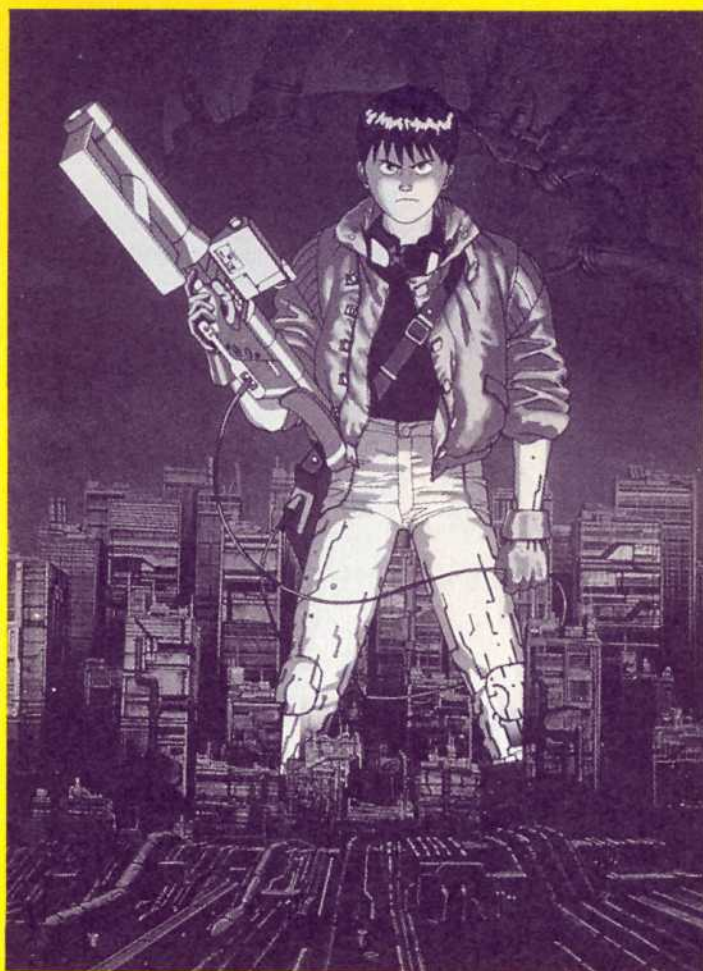
Mehr Freunde, mehr Feinde, mehr Spaß.

Neue Comic-Dimensionen

Ein Jubiläum gilt es zu feiern: **Carlsen** beackert nun schon seit 25 Jahren den deutschen Comic-Markt. Man begann als schnöder Lizenznehmer von Kindercomics (Tim & Struppi) und mauserte sich im Laufe der Jahre zum Branchengrößten mit hauseigener Talentförderung. Ein Grund dafür, daß aus der deutschen Comicwüste eine blühende Oase wurde. Und man bewies Mut zum Risiko: Mit **Akira** wurde erstmals ein japanischer Megacomic ins Deutsche übersetzt. Das 2000 Seiten umfassende Science-Fiction-Epos erscheint bei Carlsen in 17 Bänden. Die Rasanz der Bildschnitte und die actiongeladene Wucht der mitreißenden Handlung sind der Garant für den Erfolg von Akira. Wer noch einsteigen möchte: Derzeit liegt Band 10 vor,

Nummer 11 folgt im September.

Nicht nur unterhaltend, sondern ebenso anspruchsvoll sind die weiteren Neuerscheinungen. Mit **Der Weg des Königs** beginnt eine fünf-bändige Geschichte über einen KZ-Überlebenden, der sich an seinen Peinigern rächt. Die Romanvorlage zu diesem Comic ist in Frankreich längst ein Bestseller. Wer es leicht abgedreht mag, besorgt sich besser **Das Rätsel des 1. Mai**, das **Der**



▲ AKIRA – Als Comic und Film gleichermaßen atemberaubend

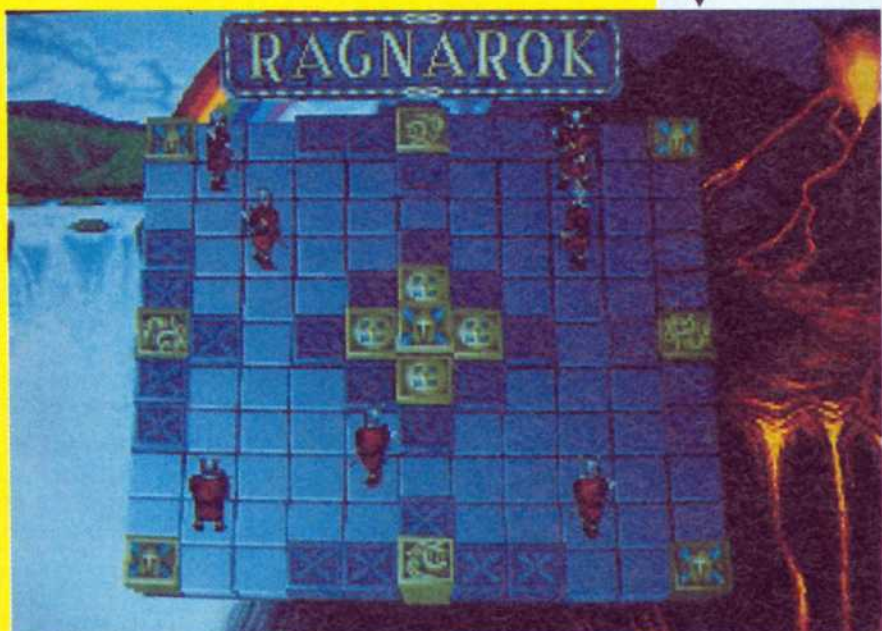
Dimensionsdetektiv zu lösen hat. Sein Problem: Bei einer Zusammenkunft identischer Detektive aus unterschiedlichen Dimensionen wird einer von ihnen ermordet. Weniger schizophran ist die preisgekrönte Erzählung **Die schwarze Orchidee**. Selbige wird gleich auf Seite zehn ermordet und ruft unzählige Helden aus dem DC-Universum auf den Plan. Das fröhliche Wiedersehen mit Batman, dem Joker und dem Swamp Thing sollte keiner verpassen! □



Götterdämmerung

Angelehnt an Schach und entliehen der skandinavischen Mythologie: Ein wirklich ungewöhnliches Strategiespiel hat sich **Mirage** da ausgedacht. Ziel von **Ragnarok** (Götterdämmerung) ist es, die guten Götter (Odin und Konsorten) von der Spielfeldmitte aus auf die Eckenfelder zu bewegen, wo die bösen Götter lauern. Diese wiederum haben es darauf abgesehen, die inneren Felder in ihren Besitz zu nehmen. Jede Spielfigur hat bestimmte Bewegungsmöglichkeiten, kann also anders eingesetzt werden. Wer dieses Spektakel ausprobieren möchte, darf sich gern beteiligen: Einen PC und 120 Märker bzw. einen Amiga und 110 De-em vorausgesetzt. □

Auf dem Spielbrett der alten Römer



news

aktueller
software
markt

TOP SECRET

**SECRET SERVICE
HINT BOOK**

Komplettlösungen &
Kopfnüsse von A-Z

ERSTMALS ALS TASCHENBUCH: TOP SECRET

●●● HINT BOOK ●●●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren Sie bei OOZE von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern - mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM
7,80

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

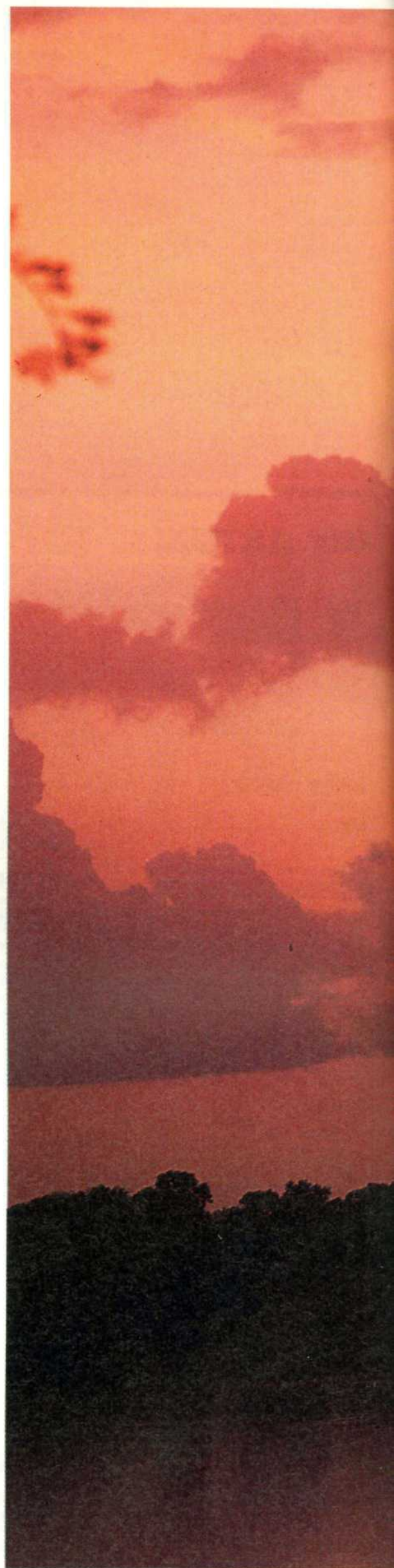
Willkommen im Mittelalter

Eine wichtige Regel gleich zum Anfang. Redet mit allen Personen, denen Ihr auf den Wegen begegnet. Zum einen geben die Unterhaltungen Punkte und zum anderen geben Euch die Leute die Informationen, die Ihr benötigt, um das Spiel zu lösen. Viele Aktionen sind erst dann möglich, wenn Euch ein "Informant" einen heißen Tip gegeben hat. Macht Euch auch keine Gedanken darüber, wenn Ihr es meistens mit "diebischem Gesindel" zu tun habt, denn es existieren genug Möglichkeiten, um im Verlauf des Spiels an Geld zu kommen, wenn es benötigt wird.

Am Anfang begegnen wir einem Mann, der uns die nötige Aufmerksamkeit für dieses Spiel ans Herz legen will, aber darauf wären wir sogar selber gekommen. Nun auf ins erste Gebäude. Hier treffen wir Olaf, einen rauhen Burschen, der uns aber bereitwillig Auskunft gibt. Fragt ihn nach seinem Beruf. Danach begeben wir uns zur Burg. Direkt nach dem Eintritt begrüßt uns Rex. *(Eine der schönsten Sequenzen im Spiel. Aber keine Angst, es kommen noch mehr davon.)* Nachdem wir der Wache erklärt haben, daß wir auf Grund einer Anzeige in die Burg gekommen sind, läßt sie uns bereitwillig passieren. In Raum 02 stoßen wir anschließend auf einen etwas dünnen Burschen, der uns die ersten Informationen zum Aufenthalt in der Burg gibt. Dieses jedoch bestätigt uns nur darin, die Räume noch etwas genauer zu betrachten. In Raum 03 besorgen wir uns die Leckerei aus dem Schrank und hören kurz dem jammernden Hauptmann zu, der seine Schlüssel verlegt hat *(Raum 04)*. Danach begeben wir uns in Raum 06. Hier finden wir ein Streichholz, das wir natürlich sofort "einsacken". Nach einem kurzen Plausch mit der Wache in Raum 07, die auf alle Fragen antwortet, betrachten wir das Fenster in Raum 08 einmal genauer. Dieses ist zwar nur ein Scherz, aber es lohnt sich. Als nächstes ein kleiner Tip: Vorsicht auf den Fluren. Hier herrscht ein Verkehr wie auf dem Dortmunder Hauptbahnhof. *(Kein Witz!)*

Gratis, kostenlos und unverbindlich ein paar Tage in einem Urlaubsparadies verbringen? Tolle Aussichten, doch der geschenkte Gaul hat so seine Tücken, wie Don Jonz schnell zu spüren bekommt. Begleiten wir ihn bei seinen Reisen auf Eternam.

Ein kleiner Hinweis vorneweg: Die Lebenspunkte, die man auf den Straßen bei den Gefechten verliert, erneuern sich von alleine mit der Zeit. Es ist jedoch besser, diesen wilden Schießereien aus dem Weg zu gehen. Das ist ohne Probleme möglich. Was Ihr jedoch nie vergessen solltet, ist das Speichern. So "lustig" die meisten Todesarten auch sind, es ist sehr ärgerlich, eine längere Spielzeit zu verlieren - und der Tod kommt öfter als man denkt. An besonders schwierigen Stellen wird auch im Text noch einmal gesondert auf das Abspeichern hingewiesen. Jetzt aber los.



Don

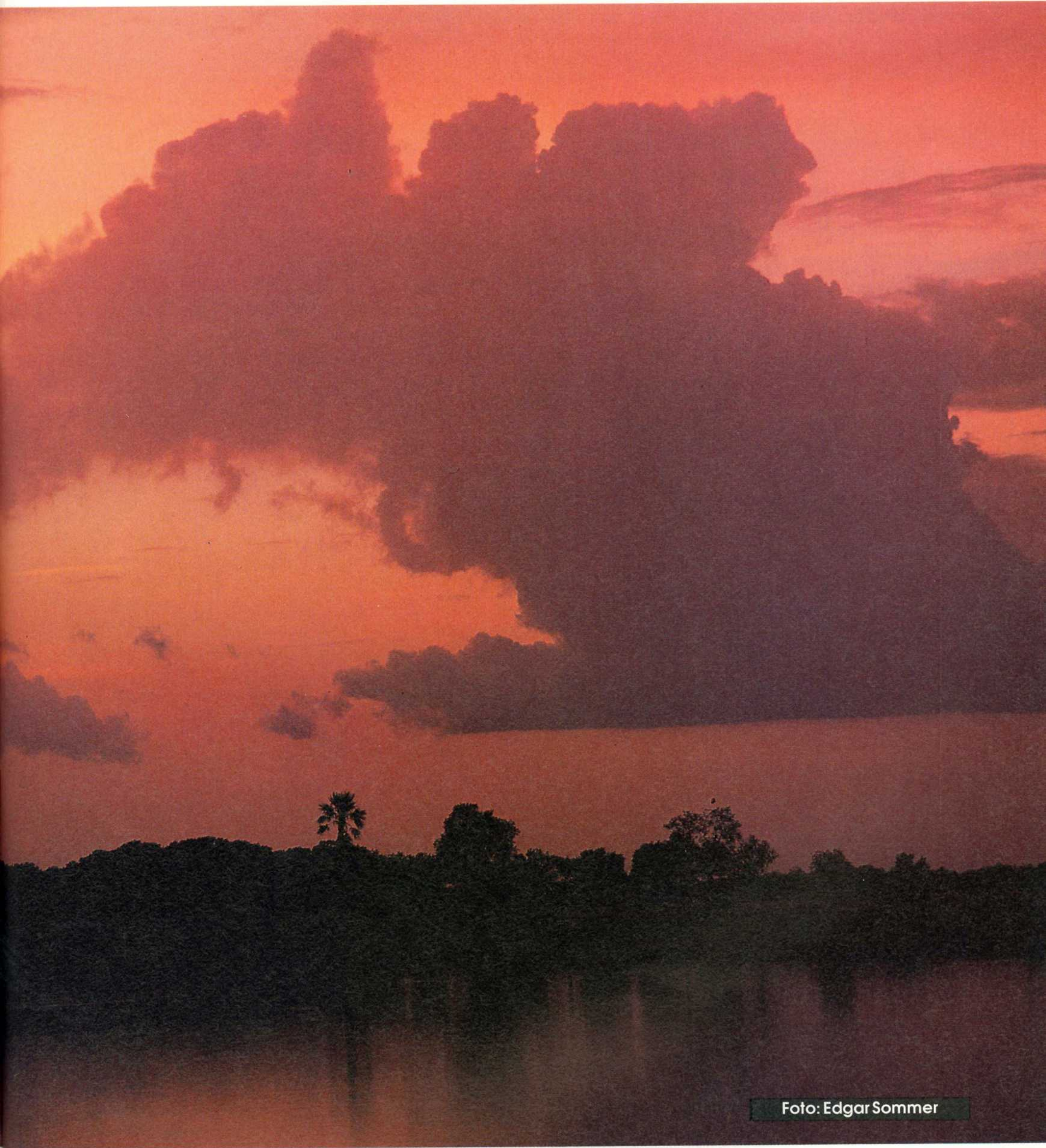


Foto: Edgar Sommer

und die **Dragoons**

25

 SPECIAL 17

Prüfungsangst

Nachdem wir uns dem geschwätzigen Treiben der Statuen und dem Herrn im Kamin in Raum 12 zugewendet haben, treffen wir in Raum 14 auf die Putzfrau, Entschuldigung, den Putzmann. Nach einem harmlosen Geplänkel nehmen wir in Raum 15 die Infrarotbrille aus dem Regal und gehen zu dem Wächter in Raum 16. Erspart Euch den Schreiber. Der Knabe klaut nur die Leckereien und beschert uns erneute Laufereien. Wir bestechen besser gleich den Wächter und widmen uns nun dem Herzog. Auch hier verkaufen wir unsere Story mit der Anzeige und bereiten uns auf die Prüfungen vor. Nach ei-ei-ei-ne-ne-m-m Schwätzchen mit dem Schreiber in Raum 20 und einem erstaunten Blick auf die Karte besorgen wir uns die Mittelaltromatic-Kamera (*made in Taiwan*) in Raum 21, um sogleich den Arzt in Raum 22 zu nerven. (*Begeht Euch mal hinter die blaue Wand. Es ist ein durchleuchtendes Erlebnis.*) In Raum 23 gehen wir erst einmal ins Obergeschoß.

Durch die hervorragenden Laufbänder gelangen wir nun zu einem weiteren Wächter, der eine etwas seltsame Vorstellung von Sauberkeit hat. (*Was hat der Kerl nur gegen unsere Stiefel zu melden?*) Nichts wie ab in Raum 28. Die große Preisfrage lautet heute: Wessen Finger ist das? In Raum 30 noch ein Plauderstündchen mit dem Hofnarren. Dann die Zwiebelschalen aus Raum 31 eingesteckt und ab in den Keller. Wir können die Prüfungen nun nicht mehr länger warten lassen.

Noch schnell ein paar Tips von einem leicht Angestaubten und die erste Aufgabe erwartet uns. Mit Hilfe der Zwiebelschalen treiben wir den Laserstrahlen verschießenden Augen die Tränen in dieselben, wobei wir uns einmal kräftig durchnässen lassen sollten. (*Kräftig, habe ich gesagt, das heißt, von jedem Gucki einmal!*) Damit ist die nächste Prüfung schon von selber erledigt. Bei der dritten Aufgabe bewegen wir uns erst einmal zum oberen Bildrand. Unsere Stimme kann zwar keine Berge versetzen, aber sie reicht, um Bretter zum Fallen zu bewe-

gen. Die Fallgrube kann uns so gestohlen bleiben. Was nun kommt ist kein Witz, sondern schlicht und ergreifend ernst gemeint. Folgt einfach den Pfeilen. Dann kommt die Infrarotbrille zum Einsatz. (*Hier lieber einmal mehr abspeichern als einmal zu wenig, denn der Weg muß wirklich genau eingehalten werden.*)

Nun noch ein Logikspiel. Den rechten Hebel nach oben, den linken Hebel nach oben, den rechten Hebel wieder nach unten und weiter geht's. Aufgeräumt wird "natürlich" mit dem Streichholz. Wenn Ihr Euch nun auf die große Bodenplatte in der Mitte des folgenden Raumes stellt, habt Ihr ein erhebendes Erlebnis.

Da wir uns nun wieder in Raum 19 befinden, sehen wir uns erneut das Regal an. Siehe da, plötzlich liegt dort der schon so lange vermißte Schlüsselbund. Ab in Raum 18 und uns vom Herzog einmal richtig loben lassen. Als Dankeschön erhalten wir nun ein Messer. Jetzt aber los, um dem armen Hauptmann seinen Schlüsselbund zurückzugeben. Der läßt sich ebenfalls nicht lumpen und erzählt uns von einem Geheimgang in Raum 31. Ein neues Leckerchen eingesteckt und auf geht's. In Raum 32 finden wir eine Nachricht über die Entführung des Sohnes des Herzogs. In Raum 33 erwartet uns der Herzog, der uns nun 30 Goldstücke zusteckt. (*Achtung, dieser Trick funktioniert exakt dreimal. Also nicht so gierig zum Anfang, wir brauchen diese Geldquelle später eventuell noch einmal.*)

Den Ausgang aus der Burg findet Ihr inzwischen sicherlich selber. Danach treffen wir auf dem Weg einen Soldaten, der uns sogleich einige neue Informationen mit auf die Reise gibt. An der nächsten Gabelung biegen wir scharf rechts ab und betreten ein Wirtshaus. Den Wirt fragen wir nach dem Weg zur Insel Dorsalis und bei dem Pärchen in der ersten Etage erhalten wir weitere Informationen, wenn wir uns nach dem Mädchen erkundigen. Auch nicht schlecht ist der "leicht" Angetrunkene im Obergeschoß. Zurück zur Gabelung und mit Franciscus geplaudert. Dieser rät uns, an der Gabelung der drei Fahnen (*es ist die nächste*) rechts abzubiegen.

„
Ein
Traumurlaub
in Raum und
Zeit?
„

75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●

Freude schöner GÖTTERFUNKEN

Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



PC-Sound - Pack 1
 enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur
DM 249,-

PC-Sound - Pack 2
 enthält „lediglich“ MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur
DM 149,-

Diesen Tip sollten wir unbedingt befolgen. Dort finden wir den Tempel der zwei Rosen, den wir natürlich auch sofort unter die Lupe nehmen.

Der Dame im ersten Raum bieten wir unsere Hilfe an. Sie übergibt uns einen Brief an ihre Tochter Marianne, die auf der Insel Dorsalis lebt. Den Großinquisitor fragen wir nach seinem Namen, und dem Priester machen wir klar, daß wir von Francescus geschickt worden sind. Nun dürfte uns die Reise nach Dorsalis keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Auf zur nächsten Insel.

Die französische Revolution

Gleich zu Beginn geraten wir an einen Mann, der uns in die Gepflogenheiten dieser Insel einweicht. Es gehört hier halt zum guten Ton, sich die Freundlichkeiten direkt ins Gesicht zu sagen. Da uns das aber nicht weiter stört, besuchen wir den Typen im ersten Haus. Nachdem wir ihn auf einige Tips angesprochen haben, rät er uns, Mutter Klattke zu besuchen. *(Wer jetzt abspeichert, kann das gerne schon einmal versuchen. Es lohnt sich.)*

Nun aber wieder ernsthaft. An der nächsten Gabelung biegen wir links ab. In diesem Haus wird schon einmal die Revolution geübt. Mit dem Mann im Vorraum unterhalten wir uns über die Vorgänge auf der Insel, bevor wir ihn über seine persönlichen Probleme befragen. Im zweiten Zimmer treffen wir Marianne und übergeben ihr den Brief ihrer Mutter.

Zum Dank erhalten wir eine Kokarde. Damit können wir Mutter Klattke einen sicheren Besuch abstaten. Also verlassen wir das Haus und begeben uns wieder auf die Hauptstraße. Nachdem wir noch mit den Reisenden geredet haben, biegen wir rechts ab. An der Fahne vorbei und mit dem Wachmann eine kleine Diskussion über die letzte Parole halten.

Übrigens, dieser Kerl ist einer der vielen Diebe auf der Insel. Aber im Augenblick soll uns das nicht weiter

stören. Jetzt nach links und auf zu Mutter Klattke. Diese befragen wir nach ihrem Verständnis für ihre Nachbarn. Nicht rausgehen, bevor sie Euch nicht einen Tip bezüglich der Kneipe gegeben hat!

Bevor wir uns nun der Stadt zuwenden machen wir noch einen kleinen Abstecher bei der Witwe Guinevra. Aus diesem Grunde halten wir uns an den beiden nächsten Gabelungen rechts und biegen dann scharf links ab. Die gute Witwe sprechen wir auf ihre Gemälde an, worauf sie uns zu ihrem Agenten macht und uns 10 GP mit auf den Weg gibt.

Jetzt aber endgültig in die Stadt. Also rechts/links/rechts und mit niemandem mehr reden!

Wir betreten Mittelsted und befragen den Angler nach der Regierung der Stadt. Sobald seine Angel zu zittern beginnt, machen wir uns aus dem Staub. *(Es sei denn, es wurde vor nicht allzu langer Zeit gespeichert.)* Beim Händler kaufen wir den Kompaß *(er ist besser für die Orientierung im freien Gelände)* und beginnen mit der Arbeit in Mittelsted.

Das Bild beim Händler hat drei Ausgänge. Beim linken *(etwas versteckt neben dem Händler)* kommen wir zu einem der Barone. Beim mittleren betreten wir den Marktplatz und der rechte führt zum zweiten Baron.

Erst einmal auf zum Marktplatz. Hier spielen wir beim Preisboxen mit. Es ist eine gute Gelegenheit, um unser Messer zum Einsatz zu bringen, da unser Gegner auch nicht gerade ein Kind von Traurigkeit ist. Danach verlassen wir den Marktplatz nach rechts und betreten den Rasen. Da dieses in Mittelsted verboten ist, werden wir verhaftet und zum Tode verurteilt. *(Wer Lust hat, kann sich nun einmal die Hinrichtung ansehen. Es ist übrigens immer mal eine gute Idee, sich wirklich alles anzusehen, sofern man eine gesunde Freude an schwarzem Humor hat.)*

In der Zelle tun wir so, als hätten wir eine Stimme gehört. Dann bieten wir ein Geschenk in Höhe eines Goldstücks an und erfahren von den losen



▲ Vom Mittelalter direkt...



▲ ...ins HiTech-Age

Steinen in der Wand. Und wieder stehen wir auf dem Markt. Diesmal gehen wir nach unten in die Gasse. Hier organisieren wir uns die Tennisschläger, den Schlüssel und die ähem, Hundekacke.

Nach einem weiteren Gang abwärts treffen wir Hannes, den Fährmann. Dieser erklärt uns, daß wir uns zwei Genehmigungen von den beiden Baronen besorgen müssen, um die Insel verlassen zu dürfen. Bevor wir uns die beschaffen, steht noch ein Besuch in der Kneipe ins Haus.

Den Wirt bitten wir um etwas "Kräftiges", was uns natürlich brennend interessiert, und dieser schickt uns daraufhin zu einem Gast am Ende des Treppens. Nach einem kleinen Gespräch schiebt sich das Faß auf die Seite und gibt einen Weg in den Schmuggelraum frei. Die Unterhaltung ist erstmal nicht sehr ergiebig, wir kommen wohl besser später noch einmal zurück. Nun wieder über den Markt zum Grafen (rechts) Es gibt keine Probleme mehr beim Betreten des Rasens. Geradeaus und vom Baron die Genehmigung besorgt.

In der Küche rechts holen wir uns Körner und begeben uns danach zum Papagei (*im Vorraum rechts*). Dieser hat noch ein paar Tips auf Lager. Jetzt fehlt uns noch die zweite Genehmigung. Also auf zum anderen Baron und ein kleines Palaver mit dem Klavierspieler gehalten. Danach im Vorraum rechts und im Gang den Baron um die Genehmigung angehauen. Dieser ist allerdings nur bereit, uns eine Erlaubnis auszustellen, wenn wir ihm einen Gefallen erweisen. Er sucht einen Beweis für die Untreue seiner Frau. Eine unserer leichtesten Übungen sagen wir und betreten das Zimmer der Baroneß. Die spanische Wand bietet genügend Deckung. Sobald sich die Baroneß vor den Spiegel setzt, benutzen wir die Kamera. Nun noch schnell den Klavierspieler auf die Entführung der Tochter des Barons angesprochen, demselben die Beweise vorgelegt und ab zu Hannes, damit wir dieser Insel erst einmal den Rücken kehren können.



▲ Don betätigt sich als Buhmann

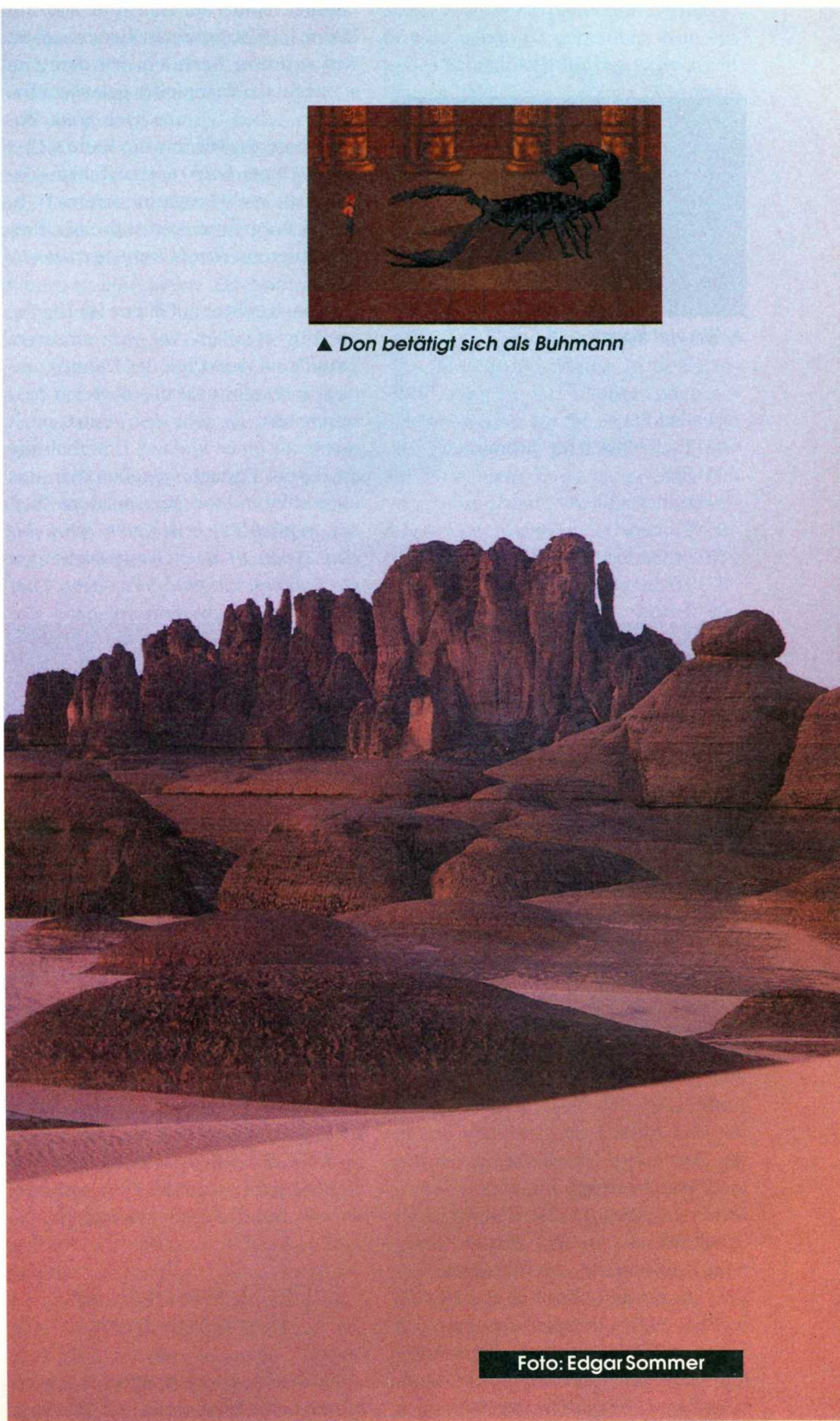


Foto: Edgar Sommer

Die Insel der Zukunft

Hier werden wir von einem Roboter begrüßt, der uns direkt zu einem Eignungstest in der Universität geleitet.

Für alle, die nicht wissen wie man mit einem Lexikon umgeht oder dem Spiel nicht genügend Aufmerksamkeit gezollt haben, hier die Antworten auf die Fragen:



▲ **Wo viel Rauch...**

- 01) Cauda
- 02) Tschechisch für "Fronarbeit"
- 03) Rex
- 04) Kybernetik
- 05) Vincenzo
- 06) Ernest Rutherford
- 07) Tochter der Tempelfrau
- 08) Triton
- 09) Bärenjäger
- 10) Schiff an der Pumpstation
- 11) Fernbedienung
- 12) Einstein
- 13) Frage Nr. 5
- 14) Jupiter
- 15) Tepes
- 16) 1682
- 17) zwei zeitgleiche Ereignisse
- 18) rechts Vorfahrt
- 19) Mondlandung
- 20) 14-20

Sofort nach dem Test werden wir automatisch zur Stadt gebracht. Dort gehen wir zum Computer in der Säulenhalle und bekommen die Karte XB25. Mit dieser Karte betreten wir den Aufzug und begeben uns in die Ebene [-1]. Hier befinden wir uns im Energiezentrum.

Der Energiebeauftragte, den wir in der Schaltzentrale treffen (*ersten Gang hoch*), überreicht uns die Karte Y8-Z23. Diese ermöglicht uns den Zugang zu Ebene [1]. Wir begeben uns sofort zum Getränkeautomaten, stillen unseren Durst und sprechen mit der Empfangsdame. Nachdem wir sie nach dem Standort des Kontrollraumes befragt haben, gehen wir in die Schlafräume der Mitarbeiter. Im Schrank ganz links finden wir, wer hätte es gedacht, eine weitere Karte mit der Kennung DF25-T8J.

Zurück zum Fahrstuhl und rauf auf Ebene [3]. Die Sekretärin ist ein echter Fan von uns. Nachdem wir dem Geschwafel der Ingenieure gelauscht haben, begeben wir uns nach links. Zuerst besorgen wir uns die Karte C13-2 (*linke Treppe hoch*) und treffen uns danach mit zwei Programmierern, d. h. einem Programmierer und einer Programmiererin (*beide Treppen runter*).

Danach geht es auf Ebene [4]. Der Sekretärin erzählen wir von unserem Termin mit dem Chef des Kontrollraumes, woraufhin sie uns sogleich passieren läßt. Es geht erst einmal nach rechts zu einer kleinen Unterhaltung mit Spot. Danach begeben wir uns nach links und sprechen mit dem Chef. (*Es empfiehlt sich übrigens sehr, mit den Typen in den Computernischen ein bißchen zu plaudern.*) Den Chef fragen wir nach dem Ausgang der Stadt, worauf uns dieser zu seiner Sekretärin schickt, um uns eine Teleporterkarte zu besorgen (*Karte UV-4*).

Nun werfen wir noch einen Blick durch das Periskop in der Mitte der Zentrale. Dabei entdecken wir ein Feuer in der Pumpstation und der Chef läßt sofort den Alarm auslösen. Da nun unser größtes Problem der Countdown ist, begeben wir uns auf Ebene [0] und verlassen die Stadt. An der ersten Kreuzung biegen wir links ab und erreichen die Pumpstation.

Nach kurzer, recht seltsamer, aber erfolgreicher Reparatur erfahren wir, daß der Schiffsverkehr zur Nachbarinsel eingestellt worden ist. Also verlassen wir die Station und folgen der Straße bis an ihr Ende. Dort springen wir von dem Sprungbrett ins Loch.

Das Mißgeschick des Herrn Armstrong

Da etwas unseren Abschied vom Mond behindert, sehen wir uns erst einmal um. Wir treffen auf Neil Armstrong, der uns bittet, für ihn eine Sternkarte zu besorgen, da er keinen Kontakt mehr mit der Erde hat und gerne wieder nach Hause möchte. Nun gehen wir weiter nach links und sehen

uns einfach mal die "Eagle" an. Zurück nach rechts nehmen wir die Fahne. Jetzt ist der Weg für eine Rückkehr frei. Also verlassen wir den Mond.

Und wieder begeben wir uns in die Stadt. Auf Ebene 4 lassen wir uns als Held feiern und sprechen erneut mit dem Chef. Wir fragen ihn diesmal nach dem Aufenthaltsort des Kommandanten. Der Chef übergibt uns seine Karte 8HF4, woraufhin wir Zugang zur Ebene [2] erhalten. Der Kommandant bedankt sich auch noch einmal ausdrücklich bei uns, und wir bereiten uns auf das Beamen vor. Wer möchte, darf nun den Beam auf Ebene [5] versuchen. Es ist ein "befreiendes" Gefühl. Wer es allerdings eilig hat, begibt sich sofort zur Ebene [1]. Der Transporterraum befindet sich hinter den Mannschaftsquartieren links. Bei den letzten Umbauarbeiten wurden die Transporter in den Toiletten installiert. (*Warum eigentlich?*) Es befinden sich dort drei Möglichkeiten zum Teleportieren. Die erste (*und offensichtlichste*) ist die leuchtende Säule. Dieser Transporter führt nach Ägypten. Doch bevor wir ihn benutzen, begeben wir uns noch einmal schnell nach Dorsalis. (*Der Transporter befindet sich in der hinteren der beiden Duschkabinen.*) Dort geht es erneut zur Witwe Guinevra, die uns noch einmal 10



▲ **Bildung ist alles**

▼ **Sag mir wieviel Sternlein stehen...**



Goldstücke zusteckt. Danach müssen wir zum Schmuggelraum in der Kneipe, wo wir die Sternenkarte erwerben.

(Da alle künftigen Reisen von Insel zu Insel per Transporter vorgenommen werden, erspare ich es mir, weiter darauf hinzuweisen. Die erste Kabine in der Toilette "beamt" uns übrigens zur Burg nach CAUDA)

Nach Kauf der Karte statten wir dem armen Armstrong einen weiteren Besuch auf dem Mond ab. Der Kerl freut sich riesig über unser Geschenk und verspricht, daß er solange mit dem Start warten will, bis die Programmierer anwesend sind. Nachdem wir denen mitgeteilt haben, daß ihrer Abreise ins 20. Jahrhundert nichts mehr im Weg steht, können wir ganz in Ruhe den Flug der "Eagle" bewundern. Nun hindert uns nichts mehr daran, Ägypten unsere Aufwartung zu machen.

Die Geheimnisse der Pyramiden

Ehe wir uns der Pyramide zuwenden ist es wieder an der Zeit, sich die Gegend genauer anzuschauen. Der Krieger geradeaus erzählt im wesentlichen nichts Neues, da ist die Konkubine schon interessanter. Sie rät, die Tür zum Eingang der Grabkammern mit Wasser zu öffnen. Der zweite Krieger gibt uns den Tip, beim Besuch der Dragoons immer etwas Eßbares in der Tasche zu haben. Dieser Tip kostet zwar ein Goldstück, aber er ist es wert. Zu guter Letzt begegnen wir noch dem Bruder des Magersüchtigen aus der Burg des Herzogs. Jetzt aber wirklich auf zur Pyramide.

In Raum 01 untersuchen wir die Rückwand, worauf sich eine wichtige Animation abspielt. *(Die Stellung der Farben bitte gut merken.)* Danach betreten wir Raum 02. Auch hier werden die Wände untersucht. Ein Josettastein verliert dabei den Halt. Daß wir diesen an uns nehmen, versteht sich ja inzwischen von selbst. *(Wer immer noch überlegen mußte, sollte sich fragen, ob er wirklich das für ihn geeignete Spiel spielt.)* In Raum 03 bitten wir den Fla-

schengeist, die Tür zu öffnen. *(Es ist übrigens auch nicht schlecht um die Macht zu bitten. Nur keine Panik! Die Sache erledigt sich von selbst.)*

Bevor man sich den weiteren Geheimnissen zuwendet, besuchen wir noch einmal Spot. *(Ventrus, Ebene [4].)* Dieser entschlüsselt uns den Josettastein. Für diejenigen, denen das Abschreiben des Alphabets zu lange dauert, ist eine kleine Zeichnung beigefügt, die den Weg durch die Steine zeigt. Der Weg ist nichts anderes als der Ablauf des Alphabets von A-Y. Auch entschlüsselt Spot eine kleine Legende, die er uns postwendend erzählt.

Danach machen wir in der Pyramide dort weiter, wo wir aufgehört hatten. Raum 04 dürfte jetzt für niemanden mehr ein Problem sein. Trotzdem rate

Statue (Raum 12) bleibt dort, wo er ist. Er wird genau da gebraucht. Nun ein neues Schmankerl für den schwarzen Humor. Die Biene in Raum 13 ist zwar harmlos, aber erschießt sie mal.

Die Schlangen in Raum 14 müssen allerdings weg. Nach dieser "Reinigung" stellen wir uns vor den Herrn mit dem Spiegel in der Hand und spielen Schneewittchen. "Spieglein, Spieglein an der Wand..."

Die Spiegelscherben aufsammeln und weiter. In den Räumen 16 und 17 entwenden wir alle Statuen bis auf die erste blaue und die grüne. *(Die läßt sich auch gar nicht nehmen.)* Die Falle erledigt sich von selbst, sobald wir alle Spinnen erlegt haben. Nachdem wir uns in Raum 19 auch an der Wand verewigt haben



▲ *Es werde Licht*

ich Euch, seid vorsichtig. Unser Weg führt uns nun in Raum 06. Der Skorpion ist ein solcher Angsthase, daß er schon beim kleinsten BUH! auseinanderfällt. Im wahrsten Sinne des Wortes. In Raum 08 sollten wir einen kleinen Moment verweilen. Aber nur einen ganz kleinen Moment. Unsere Doubles sind sehr mordlüstern auf ihre Art. Wir verlassen den Raum und bewegen uns zu Raum 10. Hier benutzen wir das Zepter, um anschließend der Dame auf der anderen Seite damit das Glas aus der Hand zu schlagen. Erinert Euch an die Worte der Konkubine - Trinken ist angesagt. Der Kopf der

(vorher abspeichern), legen wir die große Scherbe auf das Kreuz. Mit den entstandenen Scherben begeben wir uns in Raum 28 *(über 18/20/21/24/25/26)*, nehmen das Messer und schneiden uns beim Kelch in die Finger. Danach betreten wir den nun begehbaren Raum 31, in dem die Statuen an den vorher in der Animation gezeigten Plätzen aufgestellt werden müssen. Als nächstes kommen die Scherben zum Einsatz. Beginnend in Raum 09 *(am Stein)*, lenken wir den Lichtstrahl auf unsere Statuen, legen die Tennisschläger als Schneeschuhe an und stehen vor dem Grabmal.

Bei der Sphinx beantworten wir noch schnell die drei Fragen wie folgt:

- 1) Cheops
- 2) 18-ten
- 3) 134

Dann gehen wir ins Innere des Grabmals, öffnen den Sarg und nehmen den Verkleinerungsstab in unser Inventory auf. Da die Pyramide keinen Ausgang hat, verwenden wir den Stab, worauf die Insel ihrer einzigen Attraktion beraubt ist.

Und was kommt als nächstes? Das Finale...

Nichts als Ärger mit den Dragoons

Als erstes verkleinern wir das Drachenboot in der Burg von CAUDA (Raum 30). Dann begeben wir uns zur Pumpstation auf VENTRUS und werfen das Boot ins Wasser. Mit Hilfe des Verkleinerungsstabes bringen wir das Schiff wieder auf seine Normalgröße, um damit nach EPAULA zu segeln.

An der ersten Gabelung gehen wir in südliche Richtung. Am Ende dieses Weges treffen wir auf einen alten Mann, der uns über die Legende der Dragoons aufklärt und noch ein paar nützliche Tips bereithält. Dem Dragoon, den wir auf der Reise treffen, geben



▲ Da fällt doch glatt der Putz von der Wand



▲ Hübsche Tapete hier, sollte man sich näher betrachten

wir den Rest unseres Geldes, wir haben sowieso keine Verwendung mehr dafür. Nun aber zurück. Der erste Weg ist eine Sackgasse. Der zweite Weg rechts führt zu einem Wissenschaftler besonderer Art. Dr. Skallfass müssen wir erst mit Hilfe der Fahne beweisen, daß Don Jonz doch der Auserwählte ist. (Wer kann schon 50 Sterne in einer Hand halten.) Daraufhin bietet uns der Doktor im Austausch gegen seine Fernbedienung, die er in den Dragoonhöhlen vergessen hat, eine Waffe gegen den Fürsten der Dragoons an. Nichts wie los, die Fernbedienung organisieren.

Zurück zur Hauptstraße, rechts ab, zweite wieder rechts, dem Wachmann eine Einladung unterschieben, nächste links und wir befinden uns in den Höhlen der Dragoons.

Erst einmal schlicht und ergreifend geradeaus. Im großen Saal links und fangen lassen. Nachdem wir wieder einmal zum Tode verurteilt sind, bitten wir zum Abschied noch stotternd um etwas "Weibliches". Der Fürst bietet uns sofort vertrauenswürdig seinen Harem an. Hier treffen wir "Püppchen", die Tochter des Barons, wieder. Sie erzählt uns von den sonderbaren Eigenschaften der Pilze. (Kleiner Tip: Der grüne ist essbar.) Bevor wir uns allerdings der Füllung unseres Magens zuwenden, besorgen wir uns noch schnell den Diamanten aus dem Raum der Mutanten. (Phantasie muß man haben. Aber es kommt noch besser.) Hierfür verlassen wir den Raum nach unten, überqueren das Wasser und suchen am Teich etwas herum.

Jetzt ist die Stunde des Pilzes gekommen. Unsichtbar schleichen wir uns aus dem Harem und gehen erneut in den großen Saal. Nun nur noch rechts. Am Ende der Räume, es sind nur drei, finden wir einen Knochen und Boccia-Kugeln. Zurückgekehrt in die Halle, verlassen wir diesen ungastlichen Ort.

Doch Moment. Kurz vor dem Ausgang befindet sich rechts eine Treppe. Durch sie gelangen wir in die Spielwelt. Nach Ultima XXV (oder so etwas in dieser Richtung) und einer Runde Donkey Kong treffen wir auf den Alchimisten. (Der Eingang ist in der Mitte der oberen Etage.) Auch diesen fra-

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

20,- DM

5er-

pack

SPECIAL 5

SPECIAL 6

SPECIAL 7

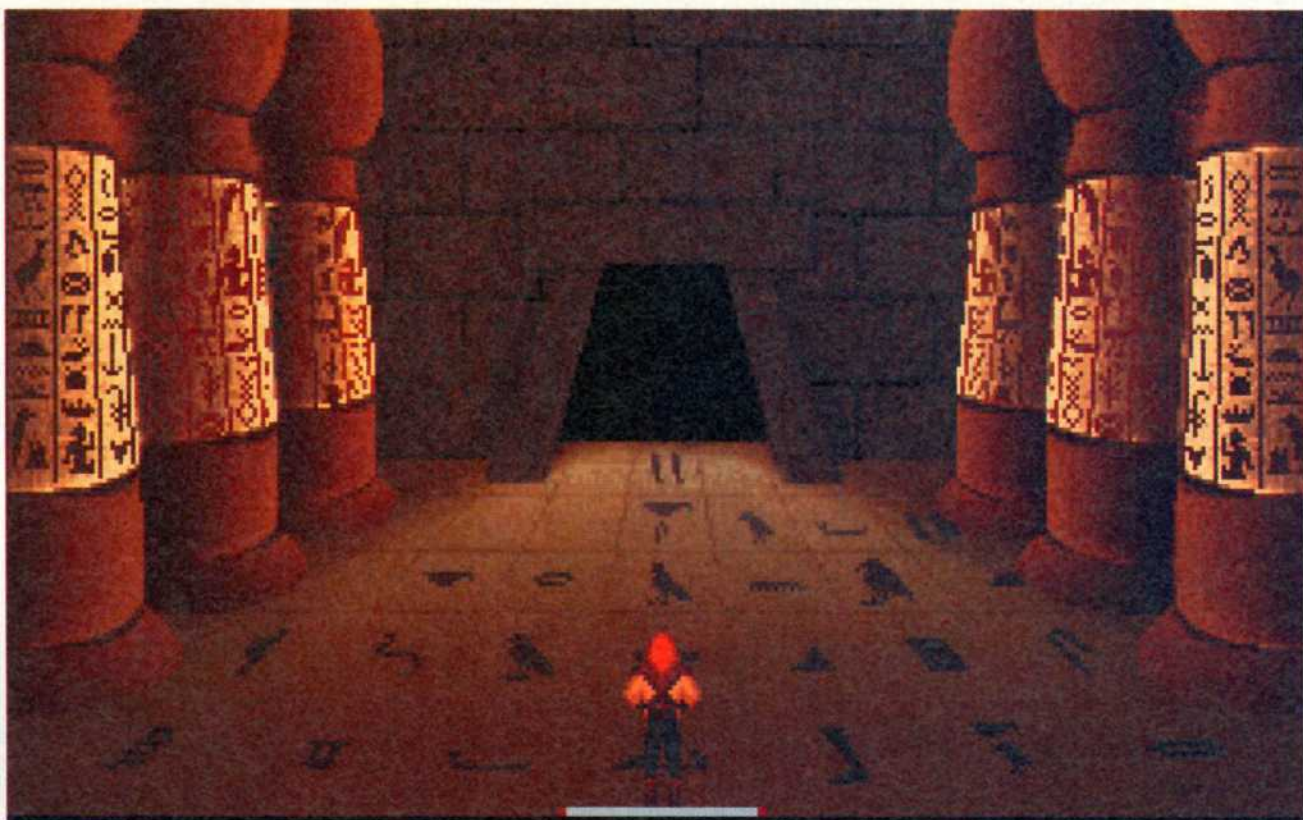
SPECIAL 8

SPECIAL 9

Solange Vorrat reicht!

Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM



▲ *Analphabeten haben keine Chance*



▲ *Superhelden unter sich*

“
**Dungeons
 and
 Dragoons**
 ”

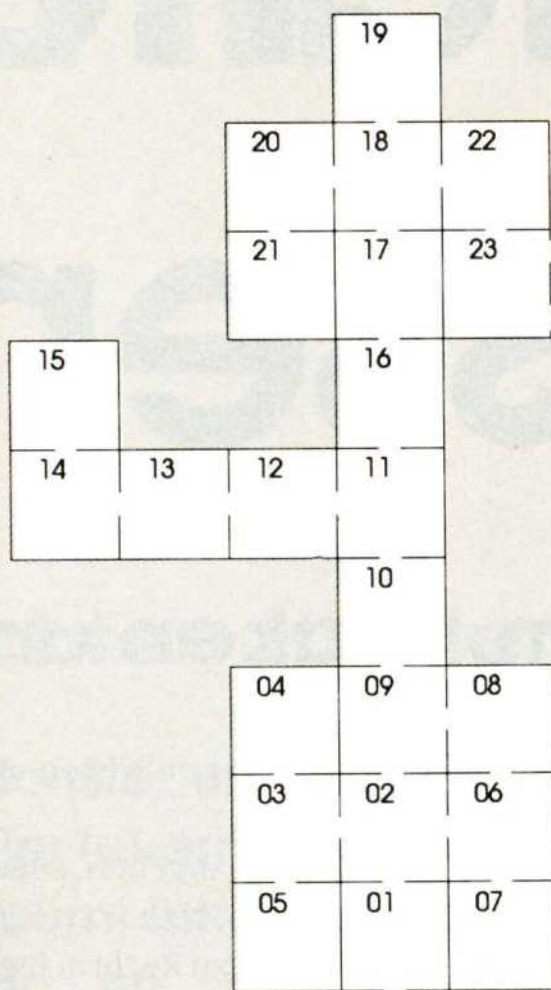
gen wir nach seiner Meinung und ent-
 wenden die Fernbedienung, sie liegt
 gleich links. Der Kerl ist wirklich eine
 ganz linke Bazille. Auf dem Rückweg
 gehen wir den Spielfiguren des Rollen-
 spiels besser aus dem Weg, die haben
 einen großen Sinn fürs Einkesseln.

Nun wird es aber Zeit, dem Dok-
 tor seine Fernbedienung
 zurückzugeben. Für diese er-
 halten wir im Austausch die vollstän-
 dige Ausrüstung für den perfekten Für-
 stenmord. Wir treffen uns im Saal in
 der Dragoonhöhle wieder.

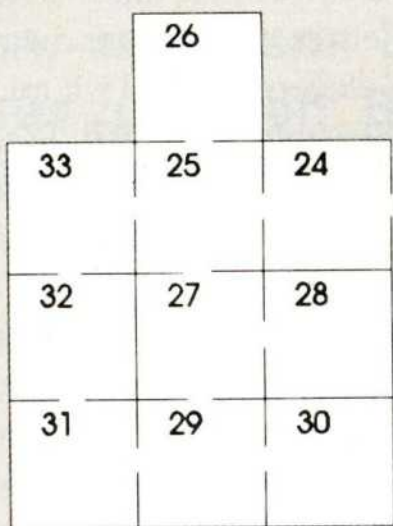
Als nächstes gehen wir nach
 links. Mit dem Diamanten dürf-
 te der Spiegel kein Problem
 mehr sein. Durch den soeben entstan-
 denen Durchgang schlüpfen und ab-
 speichern. Auf halber Strecke abwärts
 begegnet uns ein ziemlich gefräßiges
 Etwas. Es gibt sich jedoch mit unserem
 Knochen zufrieden. Jetzt in den Tun-
 nel rechts. Wir befinden uns nun in ei-
 nem seltsam ausgestatteten Raum.
 Links ist die Küche. (*Nuretwas für Ma-
 sochisten.*) Rechts beginnen die Folter-
 kammern. Ob wir wollen oder nicht,
 wir müssen nach rechts. Sofort zum

Insel Cauda - Burg des Herzogs

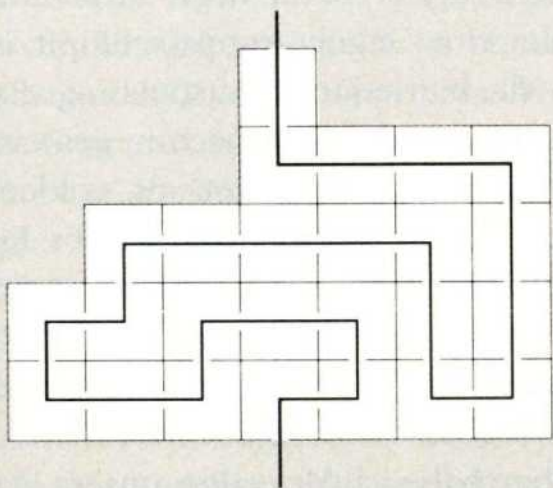
Erdgeschoß



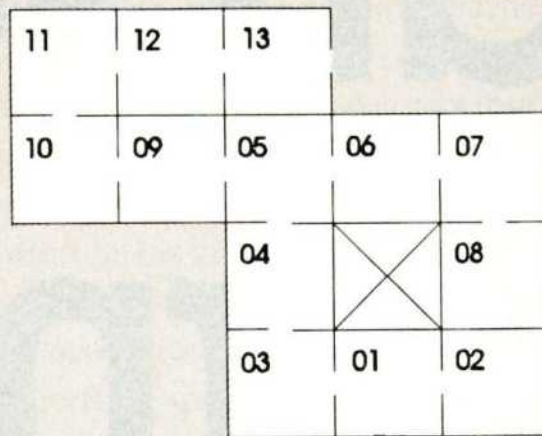
Obergeschoß



Der Weg durch Feld 04, der durch Spots Übersetzung entsteht

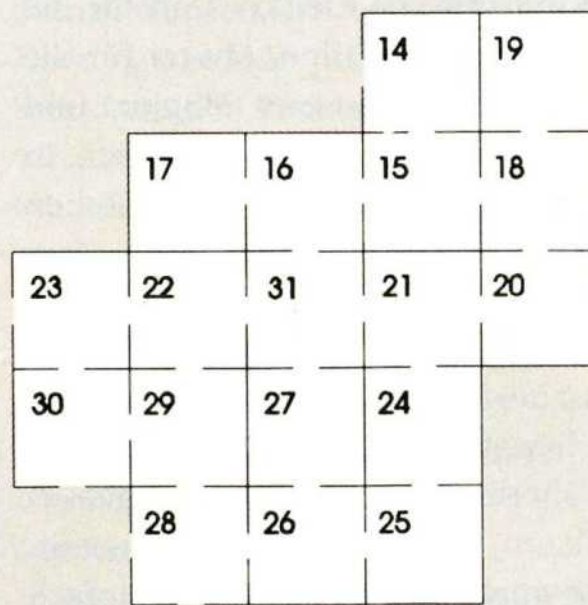


Die Pyramide



Das Innere der Pyramide

(ließ sich aus Überschneidungsgründen leider nicht an den anderen Teil der Pyramide zeichnen.)



Bildrand vorn und nur rechts halten. Auch während der Foltermeister redet. Sonst haben wir keine Chance - außer wir ballern, was das Zeug hält, im nächsten Raum rücksichtslos von der Schußwaffe Gebrauch machen. *(Es hat hoffentlich niemand erwartet, daß nach so einem Spiel nun ein lasches Finale ins Haus steht.)* Wir befinden uns jetzt in einem Raum mit einer einfach super gezeichneten Schlange. Nachdem wir uns an diesem Anblick genug ergötzt haben, betreten wir die Folterkammer links.

Der Mensch, oder war es doch ein Hase, nimmt uns diesmal die Drecksarbeit ab. Indem wir die Bocciakugeln in die leere Zelle werfen, befreien wir den Sohn des

Herzogs. Dieser schenkt uns aus lauter Dankbarkeit ein Pfeifchen. Danach trennen sich unsere Wege in der Halle mit der Schlange wieder. Die Pfeife benutzen und durch den sich hebenden Schlangenkopf den Raum betreten.

Abspeichern, Anschlallen, Endspurt

Beim Dragoonfürsten ist auf die folgenden Worte zu achten:

- "Ich suche den letzten Drachen"
- "Warten Sie doch, wir können uns bestimmt irgendwie einigen"
- "Vielleicht würde ein wichtiger Gegenstand..."
- "Ich besitze eine einzigartige, vernichtende Macht"

Den Rest erledigt die Technik für uns. *(Ein wirklich makabres Ende.)*

Als letztes müssen wir nur noch den Drachen zum Leben erwecken. Also entnehmen wir den Überresten des Fürsten den Schlüssel und verlassen die Gemächer. Den Schlüssel benutzen wir im Hals der Schlange, worauf die Zunge ein Seil bildet, an dem wir uns abseilen können. Nachdem wir erst rechts und dann nach oben gegangen sind, stehen wir vor einem Gewässer voller Haie. Nach zweimaligem Betätigen des Hebels sind die Haie jedoch kein Problem mehr und wir erreichen sicher das andere Ufer.

Wenn wir nun in den Hintergrund schreiten, entdecken wir ein Feuer. Das beste Hilfsmittel dagegen ist Wasser. Indem wir den Stein rechts verschieben, wird das Feuer gelöscht. Nun den Stein wieder zurückschieben, und das Wasser läuft ab. Dem Sprung in die Tiefe steht nichts mehr entgegen. Das Bild in den Hintergrund durch das Eis verlassen, die Treppe hinauf, ans Fenster und zuschauen.

Ist Tracy es nicht wirklich wert, auch ETERNAM 2 mit ihr zu verbringen? Also dann bis bald, denn die Fortsetzung ist schon in Arbeit. □

Michael Müller

Schatzsuche Hindernissen

Von Drachen, Kraken und

Jurgen, Paladin vom Level 11, geschrieben in Secomber, in der Herberge "Zur exzentrischen Eule".

An den Ehrenwerten Rauwyn Wyvernspur, Meister des Ordens der Ritter Tyrs, König Azoun I - Plaza, Suzail, Cormyr.

Ehrwürdiger Meister, gern entspreche ich Eurer Aufforderung, unsere Erlebnisse aus der Kampagne 'Treasures of the Savage Frontier' so ausführlich zu beschreiben, daß sie auch für Menschen aus fernen Landen verständlich sind, denen unser alltägliches Leben in den 'Forgotten Realms' nicht geläufig ist. Ein Volk, das völlig ohne Magie lebt, dafür aber mit wundersamen Objekten, wie sie vielleicht findige Gnomen austüfeln, die aber hier nie zuverlässig funktionieren? Das erscheint mir doch, verzeiht mir diese Anmerkung, fast wie eine Ausgeburt der Phantasie aus den Geschichten der Barden, zur Unterhaltung in einer Taverne.

Zuerst will ich unsere Gruppe vorstellen, die vor wenigen Wochen die Niederlage der Zhentarim und Monster in Ascore miterleben konnte. Wenn wir jetzt überall als 'Die Helden von Ascore' gefeiert werden, fühle ich mich nicht wohl dabei - müssen wir doch

den Göttern danken, Tyr für die heilende Kraft unserer Kleriker und für die Stärke unserer Waffen, Mystra für die Zaubersprüche unserer Magier, und nicht zuletzt Tymora für das Glück, in kritischen Situationen ein bißchen schneller gewesen zu sein als die Gegner oder genauer getroffen zu haben. Und ohne Eure Ausbildung in der Kunst der Strategie, wie man durch klugen Einsatz der eigenen Gruppe auch mit überlegenen Gegnern fertig werden kann, wären wir sicher gescheitert. Meist waren wir so beschäftigt, einfach zu überleben, daß wir an 'Helden' gar nicht denken konnten...

Die Party

Sehr oft haben wir schwere Gefechte nur durch die Heilkraft unseres Klerikers, Phra Ruang, bestehen können. Er ist ein Mensch aus dem Osten von Cormyr, weit jenseits der Moonsea. Im Kampf steht er mit Schild und Morgenstern wacker seinen Mann - und wehe dem Feind, den er mit seinem 'Hold Person'-Spruch lähmt! Leider geht das nur bei Gegnern, die Menschen (*oder menschenähnlich*) sind. Auch mit der Stabschlinge hat er manches Monster niedergestreckt. Sein Gebet (*'Prayer'*) vor dem Kampf stärkt unsere Herzen und Waffen, und ohne 'Neutralize Poison' wäre Balin, ein Zwerg aus den Bergen um Dragonhorn Gap, an einem

Schlangenbiß im Wald von Neverwinter gestorben.

Balin ist, das muß ich zugeben, außer Kämpfer auch ein Dieb, aber von 'neutral/guter' Gesinnung - zu Recht achten wir Ritter Tyrs darauf, nicht mit bösen Abenteurern gemeinsame Sache zu machen. Beim Finden von geheimen Türen, Öffnen von Schlössern und Truhen - wenn es im Sinne unseres Auftrages ist - leistet er aber unschätzbare Dienste. Gelegentlich sind wir mit starken Einzelgegnern (*wie den 'Blackrobed Masters'*) nur fertig geworden, weil er sie mit einem Angriff von hinten (*'Backstab'*) niedergeworfen hat. Es ist zwar unehrenhaft, aber kann doch gegenüber einer Masse übler Gegner die beste Taktik sein. Geholfen haben ihm dabei die 'Boots of Speed', die wir in Triboar erbeutet haben, sie verbessern auch die Rüstung. Ein gelegentlicher 'Enlarge'-Spruch unserer Magierin Morgaine kann aus dem kleinen Kerl einen gewaltigen Kämpfer machen - und wenn er dann noch unsichtbar hinter eine Gegnergruppe schlüpft, ist das 'die konsequente Ausnutzung aller Fähigkeiten der Gruppe zum gemeinsamen Sieg', wie Ihr stets als 'goldene Regel für Abenteurer' gelehrt habt. Ein offener Kampf Mann gegen Mann wäre mehr nach meinem Herzen, aber nicht jeder kann ein Paladin sein. Und unseren Gegnern ist meist jede Ehre fern...

Eben habe ich Morgaine, unsere Magierin, erwähnt. Sie kommt aus Hillsfar

mit

echten Helden

Monster und miese Magier lauern hinter jedem Baum, Intrigen und Verrat an allen Ecken. Höchste Zeit, daß sich wieder mal einige Helden auf den Weg machen, um dem Bösen Mores zu lehren. Hier ist ihr Reisebericht.

und hat ihre Kunst bei Khelben Arundsson in Waterdeep gelernt. Nicht nur mit ihren Zaubersprüchen ist sie eine unschätzbare Stütze unserer Gruppe, wenn sie etwa einen ganzen Trupp schwarzer Magier und Spione/Kleriker mit einem 'Feuerball' angreift, manchen direkt niederstreckt und die anderen an Ausübung eigener Magie hindert. Nein, auch wenn sie getroffen ist und selber nicht in der Lage, einen Spruch loszulassen, greift sie beherzt zu Stab oder Dolch. Das hat mehr als einen Gegner das Leben gekostet, wenn er meinte, in einer Magierin ein leichtes Opfer für sein Schwert zu finden! Eine Rüstung kann sie nicht tragen, ohne ihre Kraft zu verlieren, aber mit den magischen Armschienen (Bracers AC2), die wir im Way Inn erbeutet haben, war sie gegen Angriffe so gut geschützt wie mit einem Plattenpanzer. Als später ei-

ner unserer Ranger, Merioc aus Shadowdale, von einer Cockatrice in Port Llast zu einer grauen Säule versteinert worden war, hat sie ihn mit 'Stone to Flesh' wieder zum Leben erweckt.

Merioc ist ein Ranger, das gibt ihm im Kampf gegen große Monster - und davon haben wir reichlich gesehen, von Kampfults bis zu den eisigen Yetis und deren Ice-Hounds - einen besonderen Bonus, das mußten schon die Riesen in Daggerford spüren. Mit dem Langbogen, am günstigsten natürlich mit magischen Waffen (*Long Bow+2, Arrow+1*) trifft er ganz großartig und hat aus der zweiten Reihe heraus manchen gegnerischen Zauberer mit einem Pfeil daran gehindert, seine Magie gegen uns einzusetzen. Selbst wenn es geschah, daß wir auch von hinten von Feinden bedrängt wurden, hat sein Schwert das Herz der Feinde gefunden und sein Schild uns den Rücken freigehalten, als wäre es selbst von der Kraft Tyr's erfüllt. Mit seiner rangereigenen Magie wußte er unserer Gruppe oft sehr zu helfen - zusätzlich vermag er nahezu alle magischen Gegenstände, auch 'Wands of Fireball', zu nutzen. Wahrlich, in einem Ranger kann ein Ritter Tyr's einen verwandten Kämpfer für das Gute erkennen und schätzen lernen.

Das gilt genauso für unseren zweiten Ranger, Taksin, der zusammen mit seinem Freund Phra Ruang aus der Ferne, weit im Südosten von Thay, bis hierher zur 'Wilden Grenze' gewandert ist. Er hat oft Phra Ruang durch seine Fähigkeit, magische Gegenstände zu erkennen, unterstützt - die Heilkraft des Klerikers haben wir weit dringender benötigt!

Mich selbst will ich, für Eure Freunde in der Fremde, auch noch vorstellen - ich komme aus Tilverton im Norden Cormyrs und habe von Kind auf die Laufbahn eines Paladins angestrebt. Ausgebildet wurde ich in der Ordensburg in Suzail - doch darüber berichtet Ihr am besten selber (*wobei ich inständig bitte, die alte Dummheit mit dem Schwein des Kochs nicht zu erwähnen!*). Als Paladin bin ich dem Kampf für das Gute verpflichtet, kann dafür alle Waffen verwenden und habe inzwischen auch die Fähigkeit eines Kleri-

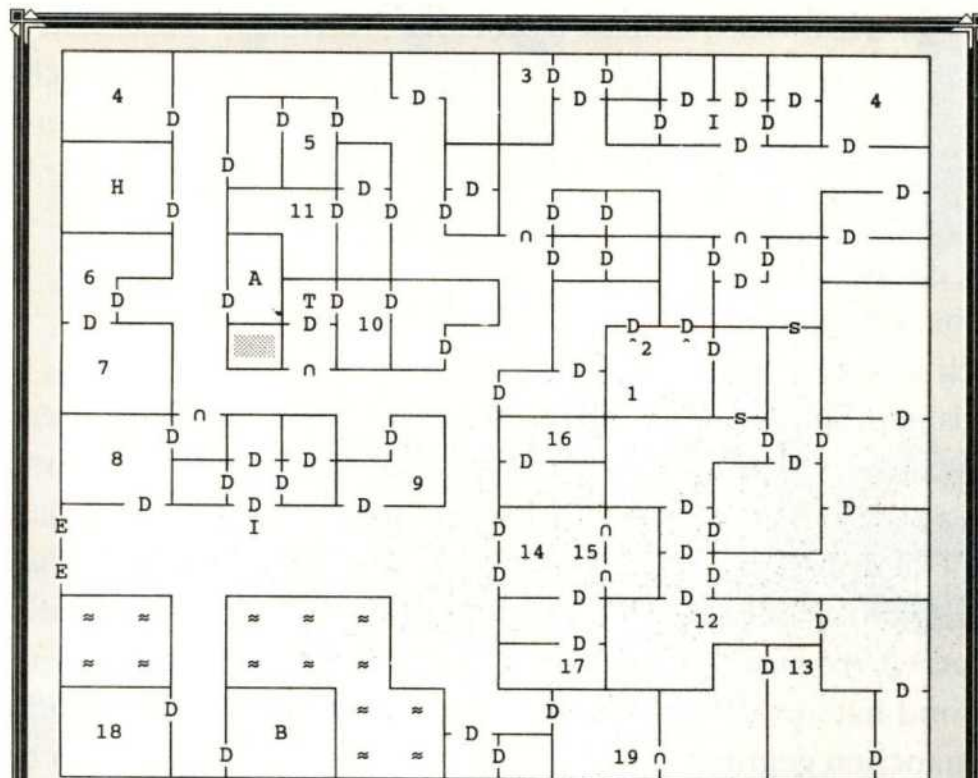
kers vom Rang 3 erreicht - Heilkräfte, für die ich Tyr danke und mit denen ich meinen Kameraden in dieser Unternehmung sehr helfen konnte.

Das Abenteuer beginnt

Im Laufe des Abenteuers stießen noch einige tapfere Gefährten zu uns. Hervorheben muß ich dabei Siulaija, eine mutige Kämpferin, die sich uns in den Verliesen von Llorck anschloß, nachdem wir sie befreien konnten. Eine üble Hexe (*Cortarra, Gefährtin des bösen Magiers Lord Geildarr*) hatte sich als letzte Zuflucht vor unseren Schwertern mit einem Zauber in ein Abbild Siulaijas verwandelt und wir durften nicht angreifen, um nicht eine Unschuldige zu verletzen. Tyr sei Dank, Phra Ruang konnte mit 'Dispel Magic' die Tarnung aufheben, kurz danach haben wir auch Geildarr in die düsteren Gefilde Myrkuls geschickt. Damit hatten wir den ersten Auftrag von Amanitas ausgeführt, für den er uns von Yartar nach Llorck direkt in das Hauptquartier der Zwerge teleportiert hatte. Gern hätte ich auf diese magische Art der Reise verzichtet - für den Nicht-Eingeweihten ist das zu ungeheuerlich.

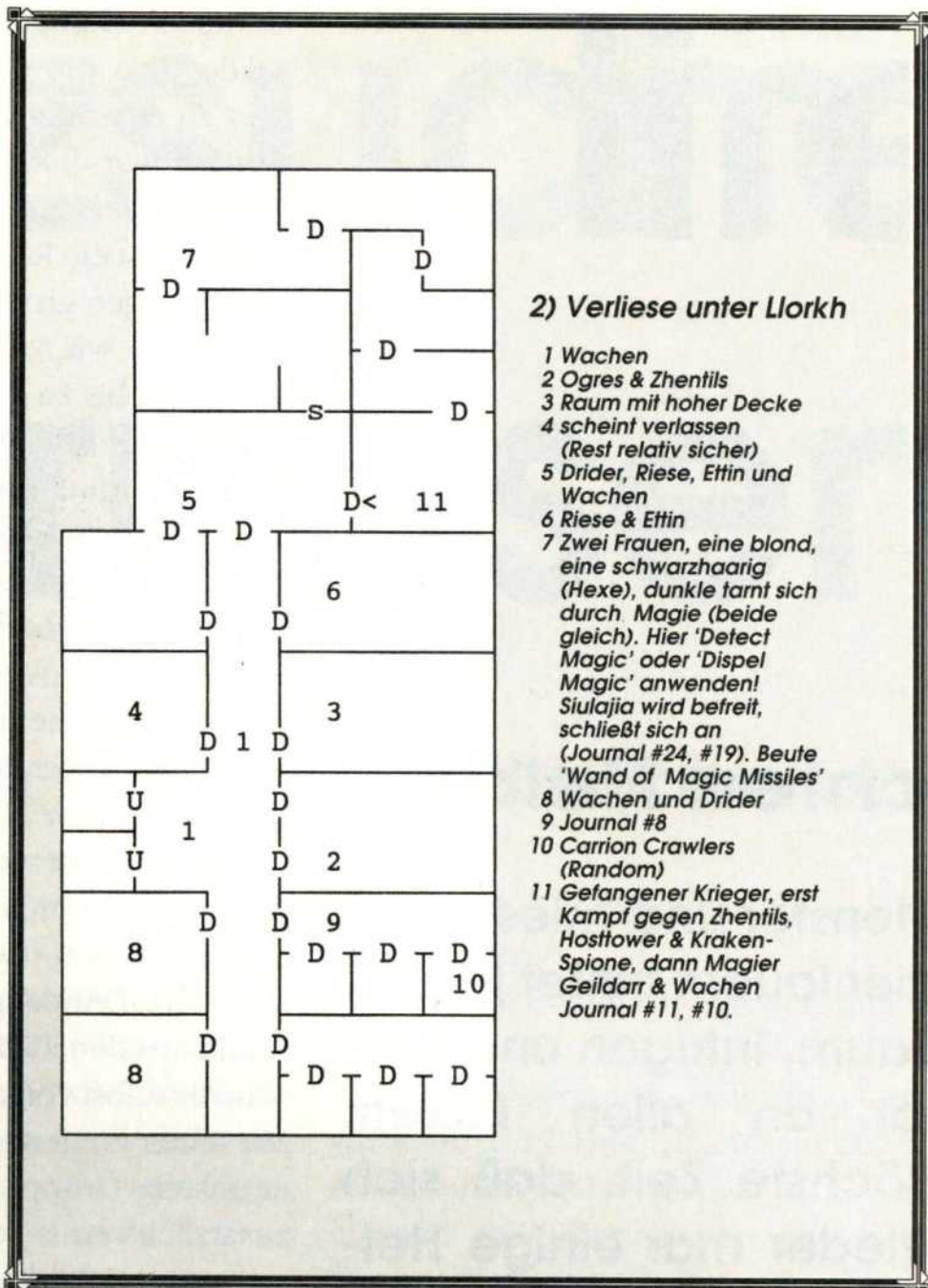
Von Llorck sind wir auf dem Weg nach Secomber durch Loudwater gekommen, dort konnten wir eine Plage von Untoten beseitigen. Was dem 'Turn Undead' von Phra Ruang widerstehen konnte, mußte gegen die Magie Morgaines und gegen unsere Schwerter anrennen - leider sind die meisten Untoten gegen Elektrizität immun! Schon in Loudwater versuchten Spione der Kraken-Organisation und Piraten, Unruhe im Land der 'Allianz der Lords' zu säen. Das haben wir verhindern können, gelobt sei Tyr!

Als wir Secomber betraten, hat Balin eine fliehende dunkle Robe erspäht - hinter einer Geheimtür konnten wir die örtliche Basis der Zhentarim und Hosttower-Magier ausheben und dabei einen eigenartigen grünen Kristall erbeuten. Ich muß zugeben, wir haben die Bedeutung dieser Kristalle im Laufe des gesamten Abenteuers nicht ergründet, aber trotzdem alle Aufgaben er-



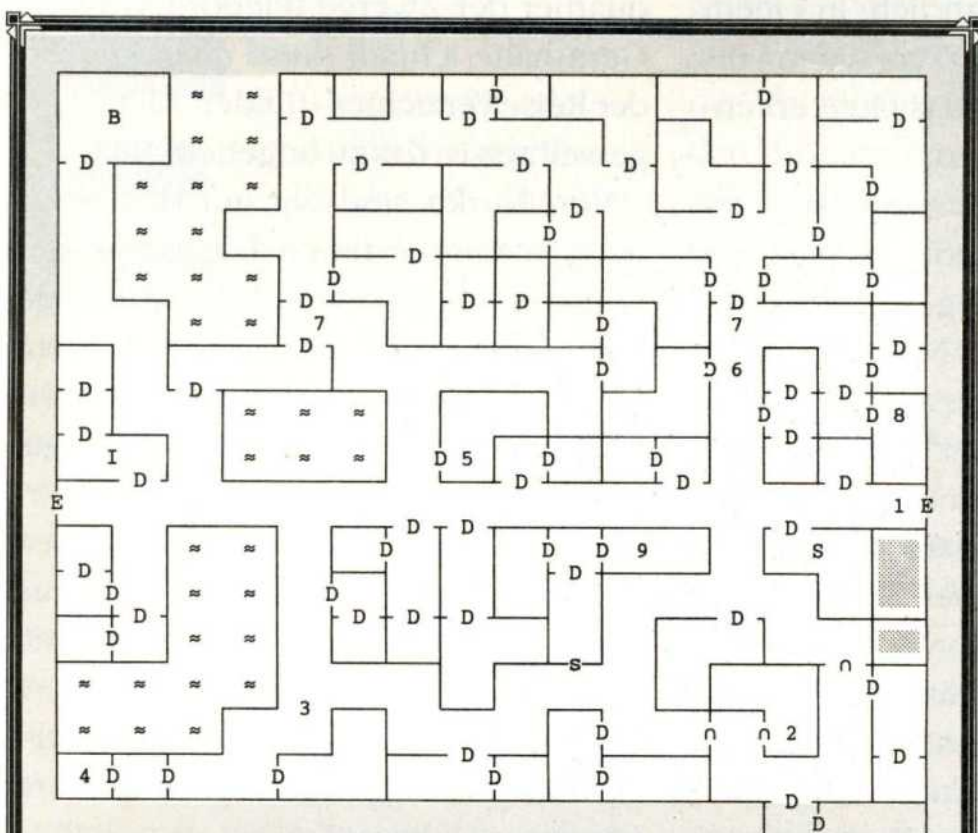
1) Lorkh, Spiel-Anfang

- 1 Hier geht es los!
- 2 Zwerg zeigt Karte von Lorkh (Journal #1)
- 3 Driders und Zhentil Krieger. Zwerge helfen.
- 4 Turm mit Wachen, Gryphons
- 5 Wachen, Driders und Zhentil-Krieger
- 6 Eine Frauenstimme singt ...
- 7 Aber es sind Harpien!
- 8 Zwerge kämpfen gegen Männer & Gryphons, helfen; Journal #5
- 9 Ettins und Männer von Lord Geildarr
- 10 Clerics von Bane und Driders
- 11 Verwundete Zhentil-Krieger. Wenn man nicht angreift, Warnung vor Hinterhalt (Jnl. #3)
- 12 Hinterhalt von Zhentils
- 13 Ettins und Krieger
- 14 Ettins und Gryphons, Lord's Wachen
- 15 Treppe hinunter in die Verliese
- 16 Efreet und Wachen
- 17 Lord Geildarr verschwindet, Kampf mit Efreeti und Dridern
- 18 Zwerge und tote Zhentil-Krieger
- 19 Durchbruch zum Versteck der Zwerge



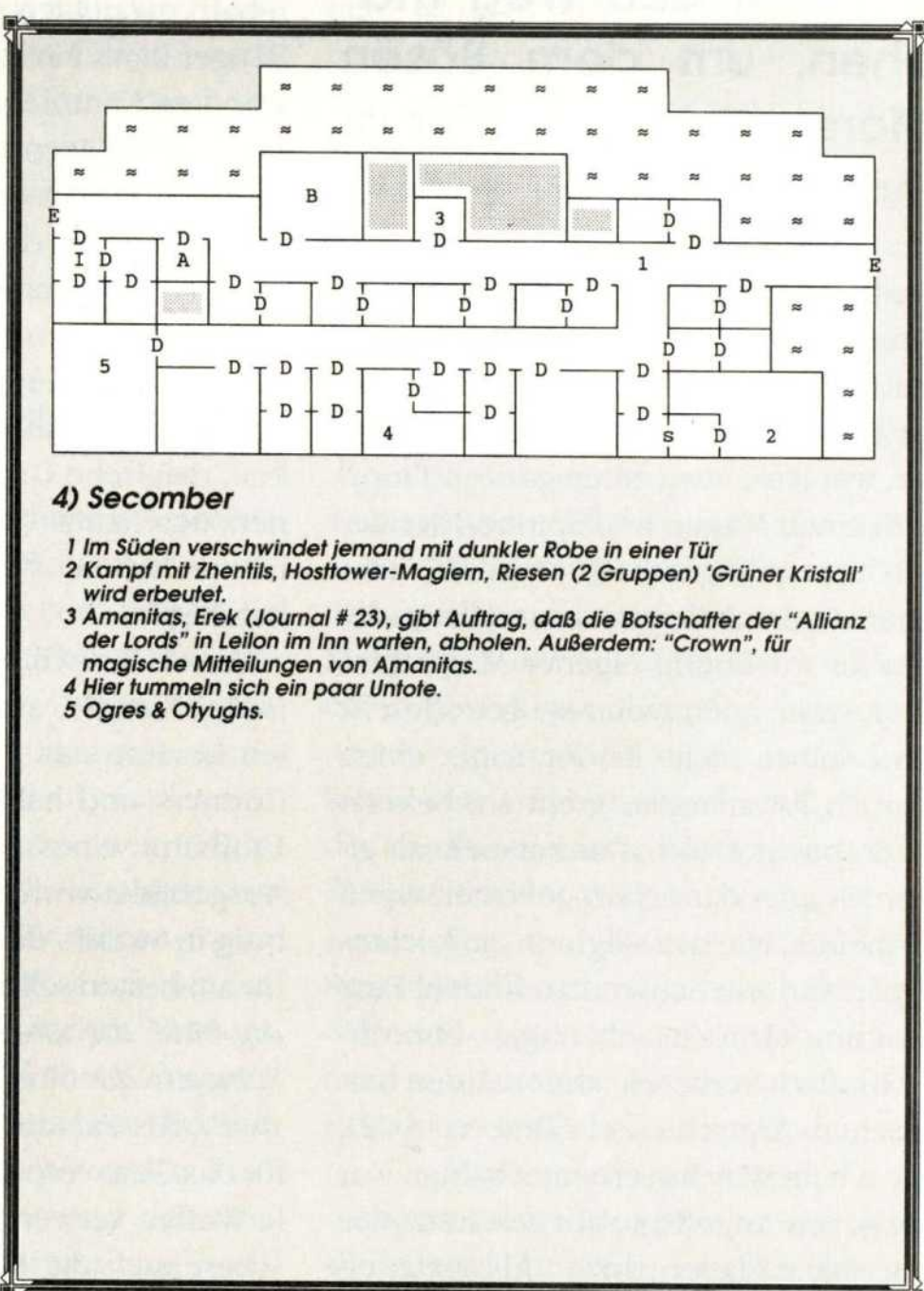
2) Verliese unter Lorkh

- 1 Wachen
- 2 Ogres & Zhentils
- 3 Raum mit hoher Decke
- 4 scheint verlassen (Rest relativ sicher)
- 5 Driders, Riese, Ettin und Wachen
- 6 Riese & Ettin
- 7 Zwei Frauen, eine blond, eine schwarzhaarig (Hexe), dunkle tarnt sich durch Magie (beide gleich). Hier 'Detect Magic' oder 'Dispel Magic' anwenden! Siulajia wird befreit, schließt sich an (Journal #24, #19). Beute 'Wand of Magic Missiles'
- 8 Wachen und Driders
- 9 Journal #8
- 10 Carrion Crawlers (Random)
- 11 Gefangener Krieger, erst Kampf gegen Zhentils, Hosttower & Kraken-Spione, dann Magier Geildarr & Wachen Journal #11, #10.



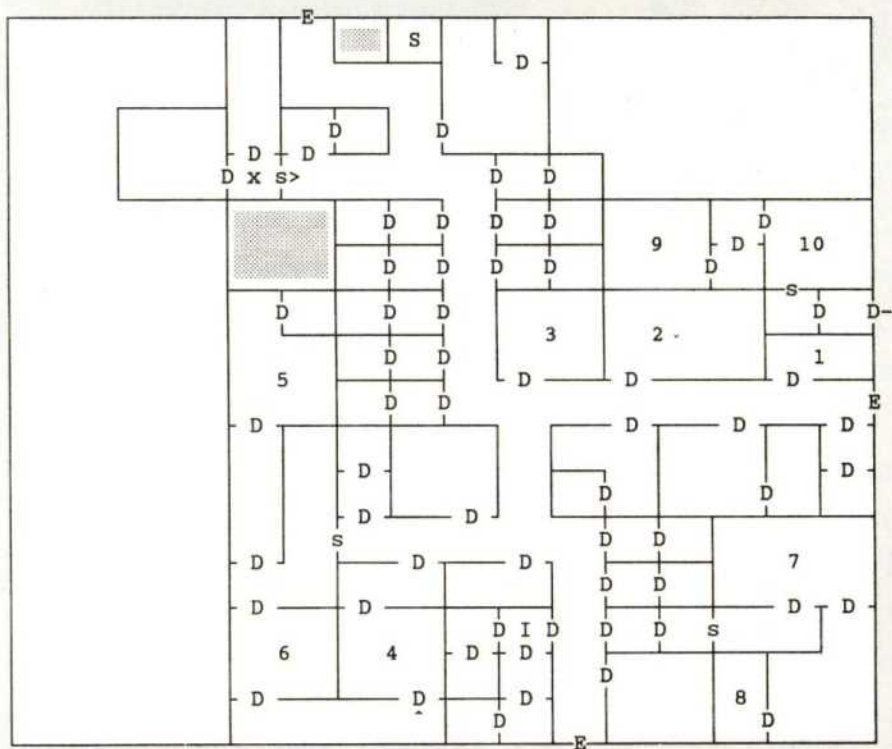
3) Loudwater

- 1 Wachen warnen vor Untoten im Südosten
- 2 Untote (reichlich); davor random Angriffe
- 3 Mädchen bittet um Hilfe (Falle, 3 Greenhags!)
- 4 Kraken-Spione & Master
- 5 Kampf mit Piraten
- 6 Eine schöne Stimme ist zu hören ...
- 7 Wachen sperren Weg, Journal # 17 (Gebiet nördlich davon nicht zugänglich)
- 8 Hier hocken Harpien (siehe 6) ...
- 9 Kraken-Spione, Master; Journal # 21



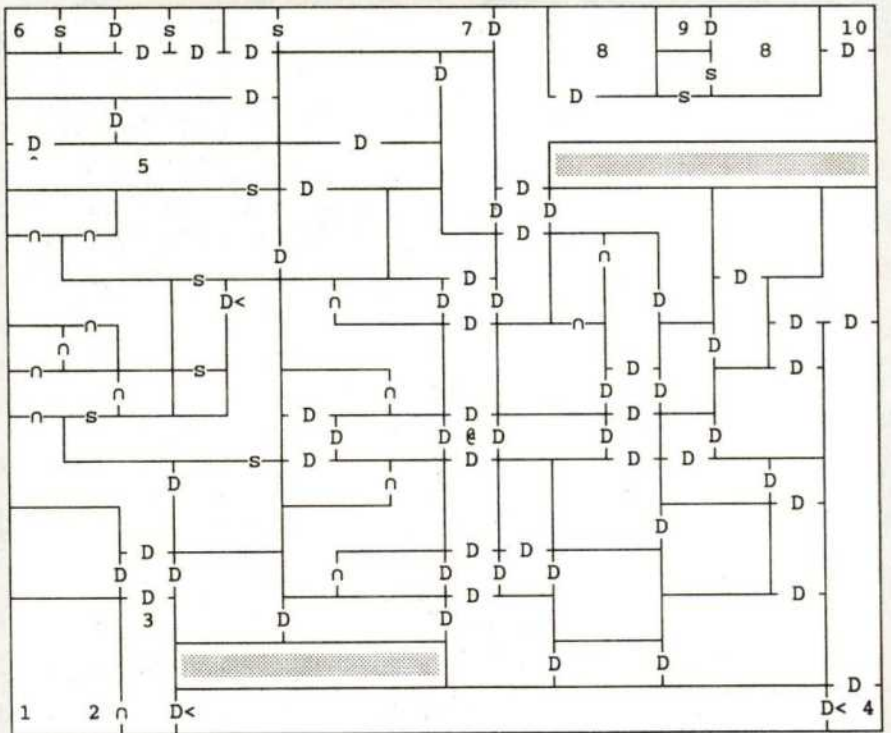
4) Secomber

- 1 Im Süden verschwindet jemand mit dunkler Robe in einer Tür
- 2 Kampf mit Zhentils, Hosttower-Magiern, Riesen (2 Gruppen) 'Grüner Kristall' wird erbeutet.
- 3 Amanitas, Ereik (Journal # 23), gibt Auftrag, daß die Botschafter der "Allianz der Lords" in Leilon im Inn warten, abholen. Außerdem: "Crown", für magische Mitteilungen von Amanitas.
- 4 Hier tummeln sich ein paar Untote.
- 5 Ogres & Otyughs.



5) Leilon

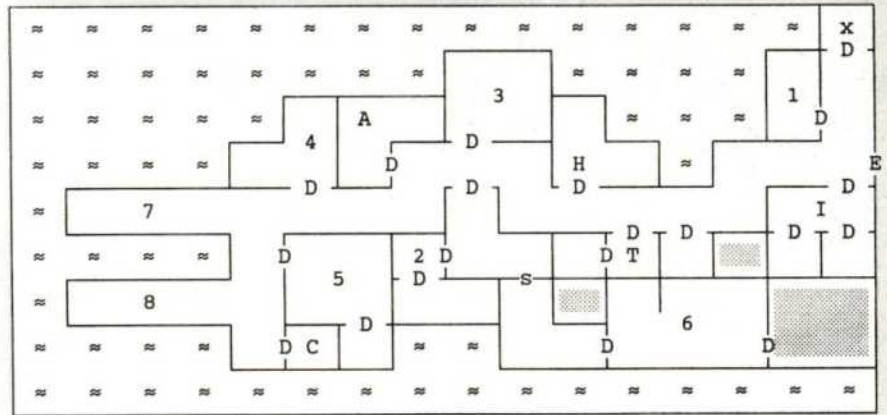
- 1 Amani der Weissager; Journal # 32
- 2 Griffons (4 Stück)
- 3 Ruffing Buck Tavern - hier erst rein, wenn Rest erkundet!
- 4 Hellhounds und Zyklopen
- 5 Spinnen!
- 6 Untote
- 7 Feinde fliehen vor etwas (angreifen oder weglaufen lassen)
- 8 Land-Haie; wenn man in die Taverne kommt (Journal # 28). Man ißt mit den Soldaten, schläft ein (Journal # 30) und wacht im Raum (9) auf ...
- 9 Balin (Kämpfer/Dieb) schlägt den 'Lach-Trick' vor. Wachen greifen an: Guards + Zyklop, Beute Shields +1
- 10 Hinterhält! Waterdeep Guards sind es gar nicht ...
x Hier kommt man wieder raus; Amanitas meldet per Magie: "Geht nach Waterdeep und findet die Schuldigen!"



6) Waterdeep (bzw. Höhlen unter Waterdeep)

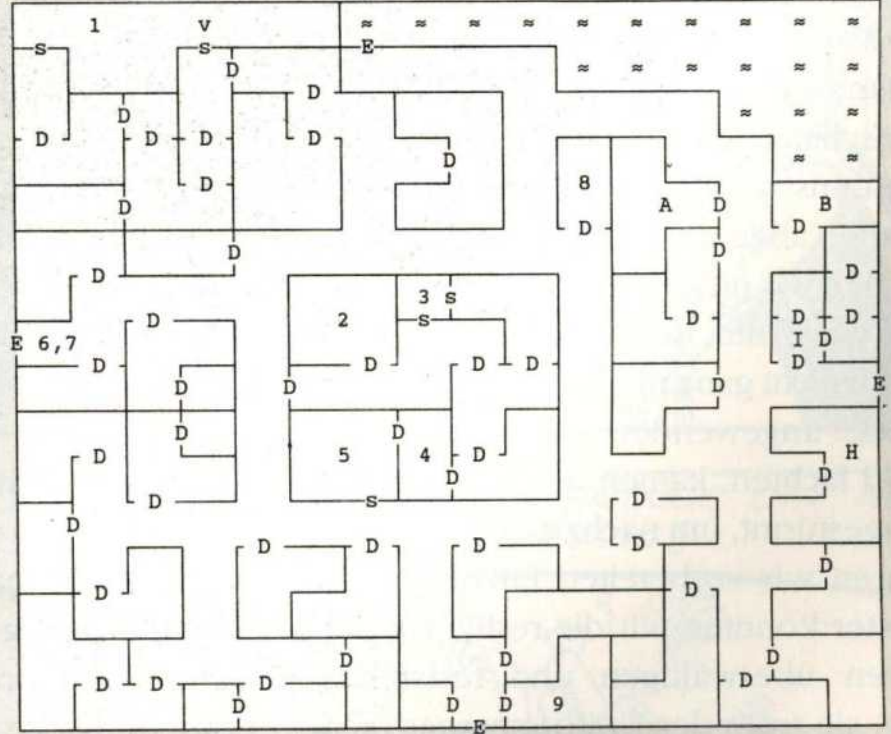
Beim Eintreffen wird die Gruppe von Wachen in Empfang genommen (Journal # 16) und dem 'Sicherheits-Chef' von Waterdeep, Fell Hatchet, vorgeführt. Der erkennt die Papiere von Amanitas als Fälschung und läßt die Gruppe kurzerhand ersäufen ... doch die wird von See-Elfen gerettet (Journal # 34) und kommt in einer Höhle unter der Stadt an.

- 1 Hierhin bringen die See-Elfen die Gruppe ('Rest' ziemlich sicher)
- 2 Zwei steinerne Wächter - die sich nicht so steinern verhalten ...
- 3 Otyughs
- 4 Tür mit Falle, einseitig
- 5 Große Spinnen
- 6 Alter Mann, gefesselt. Journal # 39. 'Rest' sicher.
- 7 Magische Tür (Dispel Magic anwenden)
- 8 Höllenhunde und Kämpfer
- 9 Hauptquartier, Zhentil Lords und Hell Hounds, Journal # 62, 'Der Weg nach draußen muß in der Nähe sein'; (Rest ok).
- 10 Strickleiter zum Hafen von Waterdeep



7) Hafen von Waterdeep

- x Hier kommt man aus den Höhlen raus!
- 1 Greenhags tummeln sich hier (aber nicht lange)
- 2 Riesen und Piraten, Journal #36
- 3 Einzelner Mann und Riesen
- 4 Hier verkauft einer Land- und Schatzkarten
- 5 Noch mehr Piraten!
- 6 Hier wohnt ein roter Drache, der im Kampf den Weg zu seiner Schatzkammer dahinter verschüttet. Beute: Redflame Armor +2 (Schutz vor Feuer-Angriffen), Mace +2. Danach Mitteilung von Amanitas: Die Zhentils haben das Way Inn und Daggerford unter ihre Gewalt gebracht, befreien!
- 7 Hier geht um 6:00 Uhr ein Schiff nach Miintarn,
- 8 und hier zur gleichen Zeit eins nach Orlumbor, vorher Ticket lösen (bei B).
- T Temple von Mask, geheim. Dem Bettler ein Almosen geben und auf seine Frage 'Mask' antworten, wenn man Heilung benötigt.



8) Daggerford

- 1 Riesen greifen an!
- 2 Magier, Zhentils, Zyklopen, Margoyles ... Beute: Helm+2, Plate Mail +1
- 3 Ein Mann verbirgt sich in geheimem Raum; Journal # 51; 'Rest' ok
- 4 Diverse Monster
- 5 Zauberer und Monster bewachen Männer; Kampf, Journal # 54
- 6 Zhentil-Krieger auf der Flucht
- 7 Der Weise 'Rabgar' gibt vor dem Eingang Journal-Nachricht # 4
- 8 Bäckerei
- 9 Zhentil-Krieger. Nachdem die Stadt befreit ist, in Armory als Geschenk 10 "Arrows+2" abholen!
- 10 Zwerge vor dem Tor teilen mit, daß in den Bergen nördlich von Daggerford Ruinen sind: "Eine verwirrende Halle im Zentrum, erst nach Westen, zuletzt nach Osten, alle acht liegen dazwischen." Trotzdem jetzt erst weiter zum Way Inn gehen ...

füllt, die uns Amanitas zur Förderung der Allianz übermittelte. Das geschah auf magische Weise über eine Art Krone, die ihm ermöglichte, über beliebige Entfernungen mit uns Kontakt aufzunehmen und uns auf neue Gefahren für die Allianz hinzuweisen. Ein enormer strategischer Vorteil - hätten wir nach jeder Unternehmung wieder nach Seacomber reisen müssen, um einen neuen Auftrag zu erhalten, hätte sicherlich das dunkle Bündnis triumphiert!

Der Geleitschutz

Die erste Aufgabe sollte darin bestehen, Botschafter der 'Allianz der Lords' in Leilon abzuholen, um sie sicher zu einer Konferenz zu geleiten. Da wir die Botschafter dort nicht finden konnten, haben wir den Ort zunächst abgesucht und einige kleinere Scharmützel mit Ungeheuern bestanden, die aber wohl wenig mit dem dunklen Bündnis zu tun hatten. Dann erst haben wir die 'Rutting Buck Tavern' betreten, in der die Eskorte der Botschafter feierte. Als wir dort mit den Soldaten gegessen haben, sie trugen Uniformen aus Waterdeep, muß man uns irgend etwas in den Wein getan haben - wir wachten in Gefangenschaft auf! Erstaunlicherweise hatte man uns weder gefesselt noch unsere Waffen abgenommen. Nur die Tür bekamen wir nicht auf. Da haben wir auf Rat von Balin, dem solche Situationen wohl nicht ganz neu waren, den 'Lach-Trick' angewendet. Als wir alle wie wild lachten, kamen die Wachen hereingestürmt, um nachzusehen - darauf waren wir vorbereitet. Einige Räume weiter konnten wir die restlichen Soldaten überwältigen und feststellen, daß sie trotz der Uniformen gar nicht aus Waterdeep kamen. Dorthin hat uns Amanitas dann geschickt, um die Schuldigen zu finden, die die Allianz so in Mißkredit zu bringen suchten.

In Waterdeep hätte unser Abenteuer beinahe geendet, als der Inhalt von Amanitas' Brief an Lord Piergeiron als Fälschung erkannt wurde! Darum also war es so lächerlich einfach, in Leilon zu entkommen - die wirkliche Gefahr hatte im Austausch des Briefes gele-

gen, um uns nicht nur einfach zu beseitigen, sondern die 'Helden von Ascore' zusätzlich in Verruf zu bringen! Ohne Möglichkeit der Gegenwehr (*die wäre mir auch schwer gefallen, handelten die Stadtwachen doch in gutem Glauben nach Recht und Gesetz*) wurden wir in Ketten in den Hafen geworfen. Im letzten Augenblick retteten uns See-Elven und brachten uns in uralte Höhlen unter Waterdeep. Diese Höhlen wimmeln von geheimen Durchgängen, es gibt Fallen und einseitige Türen und einen Ort, an dem mein Kompaß nichts anzeigt. Ich bitte sehr darum, Vangerdahast, den Magier von König Azoun IV, davon zu unterrichten, denn seine Magie hat diese Nadel geschaffen. Immerhin haben wir in dem Höhlenlabyrinth einen echten Veteran der Armee von Waterdeep befreit und dann eine Basis der Zhentarim direkt unter dem Hafen gestürmt! Im Hauptquartier konnten wir Beweise finden, daß Fremde in falschen Uniformen an den Überfällen schuld waren. In der Nähe führte eine Strickleiter hinauf zum 'Schmuggler-Dock' bei Waterdeep.

Drachen in Waterdeep

Im Hafen von Waterdeep fanden wir auch eine Trainingshalle, um unsere in verschiedenen Kämpfen erworbenen neuen Fähigkeiten zu festigen. Ein eigenartiger Ort - hier wartet ein Tempel von Mask auf Heilungssuchende, genau dahinter hatte ein roter Drache sein Lager, von dem aus er Piraten und Riesen zu Raubzügen ausschickte. Wir haben erst einige kleinere Gefechte bestanden und uns dann im Inn auf die Erkundung des vermuteten Drachenhortes vorbereitet. Balin hat durch seine geschickt gezeichneten Karten den Weg gefunden, hinter einer geheimen Tür. Leider konnte der Drache Golozz im Todeskampf den Weg zu seiner Schatzkammer blockieren, wir erbeuteten aber einen 'Redflame Armor +2', der gegen Feuer schützt, und einen wunderbar ausgewogenen Streitkolben (*Mace +2*), in der Hand von Phra Ruang eine mächtige Waffe (*bis wir in*

Port Llast für ihn sogar einen 'Flail+3' fanden).

Amanitas schickte uns darauf nach Daggerford, weil Zhentarim diesen Ort und das Way Inn unter ihre Gewalt gebracht hatten, um die Allianz im Süden zu isolieren. Die Feinde hatten sich in der Burg des Fürsten von Daggerford verschanzt - ihn selbst fanden wir in einer geheimen Kammer, in der wir uns auch zwischen den Kämpfen ausruhen konnten. Ich scheue mich fast mitzuteilen, daß der Fürst wohl nicht mit der Tapferkeit gekämpft hatte, die seiner hohen Stellung angemessen wäre. Bei den Magiern, Zhentils, Zyklopen und Margoyles im Nordwesten der Burg haben wir mehrere 'Helme+2' und magisch verstärkte Plattenpanzer erbeutet. Als wir auch fliehende Zhentils am westlichen und beim südlichen Stadttor eingeholt sowie im Norden einige Riesen besiegt hatten, wurde uns von den dankbaren Bürgern in der 'Armory' ein Bündel mit erstklassigen Pfeilen geschenkt.

Bei den Kämpfen im Way Inn im Süden kam uns zugute, daß die Zhentarim in Daggerford keine Warnung mehr hatten senden können - glaubte man uns doch längst bei den Fischen von Waterdeep! Eine größere Gruppe von Feinden konnten wir im Erdgeschoß überraschen, wo wir, wie auch zwischen den Kämpfen im Obergeschoß, Wunden heilten und Kräfte sammelten. Die Hauptmacht der Gegner stellten wir im Raum über dem Eingang, wo zwei Gruppen von Magiern und Monstern versuchten, uns in die Zange zu nehmen. Morgaine hat auf die Zauberer der ersten Gruppe einen Feuerball geworfen, Phra Ruang weitere Magier mit einem Stille-Zauber (*'Silence, 15'*) neutralisiert. Unsere Ranger haben mit ihren Pfeilen die anderen Zauberer an der Ausübung ihrer Kunst gehindert, der Rest der Feinde konnte unseren Schwertern und Zaubersprüchen nicht lange widerstehen. Die 'Bracers' des Anführers gaben wir Morgaine. Redbeard, der Wirt des Way Inn und seine Leute dankten uns für die Befreiung.

Währenddessen war der 'Waterbaron' von Yartar entführt worden, und



9) Way Inn

- 1 Zhenfil-Soldaten (greifen nicht an)
- 2 verlassene Schmiede
- 3 Otyughs und Margoyles
- 4 relativ sicher für 'Rest'
- 5 Männer und Monster (überrascht), Hosttower-Magier, Otyughs, Margoyles und Kraken Masters
- 6 Magier, Otyughs und Zhenfils. Nach Kampf sicher für 'Rest'.
- 7 Schmale Treppe nach oben
- 8 Magier, Zhenfils, Otyughs; gefangener "Shopkeeper" wird befreit.
- 9 Treppe nach unten (logo)
- 10 Zhenfils und Magier-Gruppe. "Green Crystal" wird gefunden.
- 11 Margoyles, Magier, Kraken Master
- 12 Zwei Gruppen Magier und Monster. Redbeard, der Wirt des Way Inn, wird befreit. Journal # 49. Beute: Bracers AC 2 (toll für Magier) Amanitas teilt mit: Der "Waterbaron" aus Yartar ist entführt worden! Hinweise deuten auf den alten Rivalen Triboar. Ein Krieg Yartar/Triboar, beide in der Allianz, muß verhindert werden!

10) Triboar

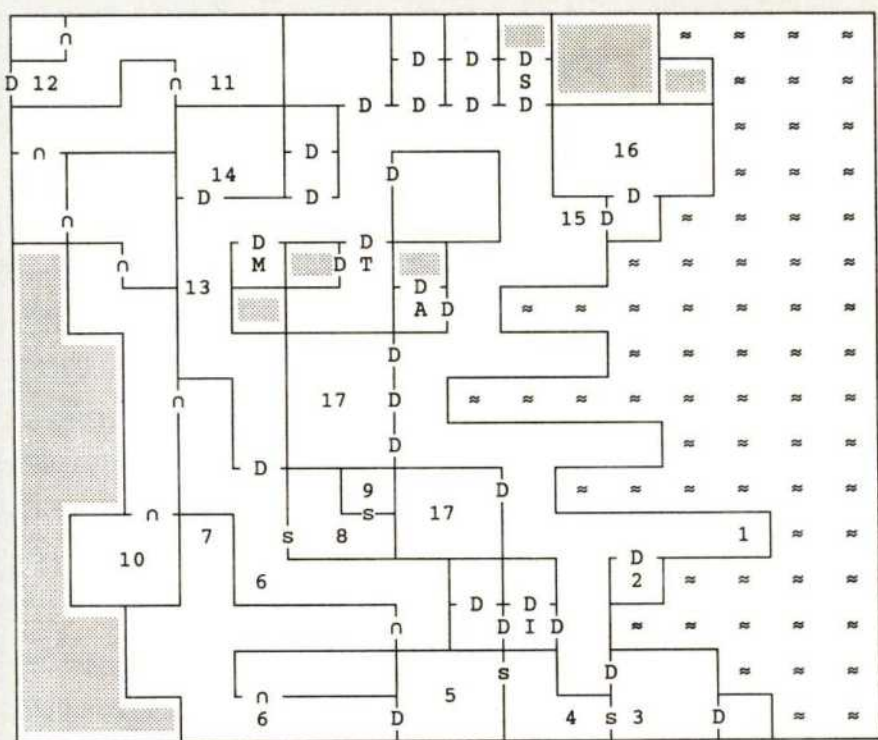
- 1 In diesen Räumen wird für einen Krieg mit Yartar gerüstet/ Schmiede, Streitwagen, Pferde etc.)
- 2 Blackhammer, Lord von Triboar, empfängt Gruppe. Man kann anbieten, sich den 'City Guards' anzuschließen.
- 3 Tempel von Tyr
- 4 Beim 'Shop' gibt es 'Cloaks of Protection+1' für 2000 Platin
- 5 Hauptquartier der City Guards
- 6 Kraken-Spione und Banite-Priester
- 7 Otyughs und Carrion Crawlers
- 8 Ogres
- 9 Tür mit 'Guckloch'. Wenn man's Passwort nicht weiß, geht's nicht weiter. Nach Episode (11) ist's hier leer.
- 10 Harpien und zwei Magier. Beute: Boots of Speed, magisch, Bewegung mal zwei, Armor +2 (Ideal für Dieb wegen Backstab)
- 11 Hier liegt der 'Waterbaron' von Yartar, gefesselt und geknebelt. Magier, Driders, Kraken-Spione greifen an. Danach zurück nach (2), Journal # 73. Neue Nachricht v. Amanitas: Bei Longsaddle werden Bauernhöfe angegriffen, die Bewohner getötet.

11) Longsaddle

- 1 Ranch-Houses, Abenteurer werden begrüßt
- 2 Mann, von Hellhounds bewacht. Befreien, war von Kraken-Spionen gefangen worden, die zum Markt gegangen sind.
- 3 Markt von Longsaddle, beginnt um 6:00 Uhr morgens
- 4 Haus der Harpells. Wache sagt "Malchior Harpell ist nicht da". Das wirkt verdächtig: nachforschen ('investigate'). Kampf mit Magiern, Banite-Priestern, Margoyles. Beute Short Sword +3 (!), Cloak of Protection +1; Wache erzählt Journal # 31
- 5 Kraken-Agenten, die einen Rancher angreifen. Rancher: Journal # 35
- 6 Glockengießer von Longsaddle
- 8 Wenn man eintritt, greifen Kraken-Spione an. Übersieht man die Falltür in der Ecke unten, findet man sie erst als Nummer 17 ...
- 9 Wenn man zum zweiten Male eintritt, haben die Rancher hier drei Kraken-Spione erwischt
- 10 Scheune, Harpien und Cockatrices, können einen Gegner versteinern
- 15 Kraken-Spione und Banite-Priester. Rancher warnt vor Keller.
- 16 Dort treiben sich Harpien herum. Sind die gerupft, geht es zur
- 17 Falltür mit Harpien und Cockatrices. Nach dem letzten Kampf in Longsaddle erscheint Malchor Harpell (Journal #64).

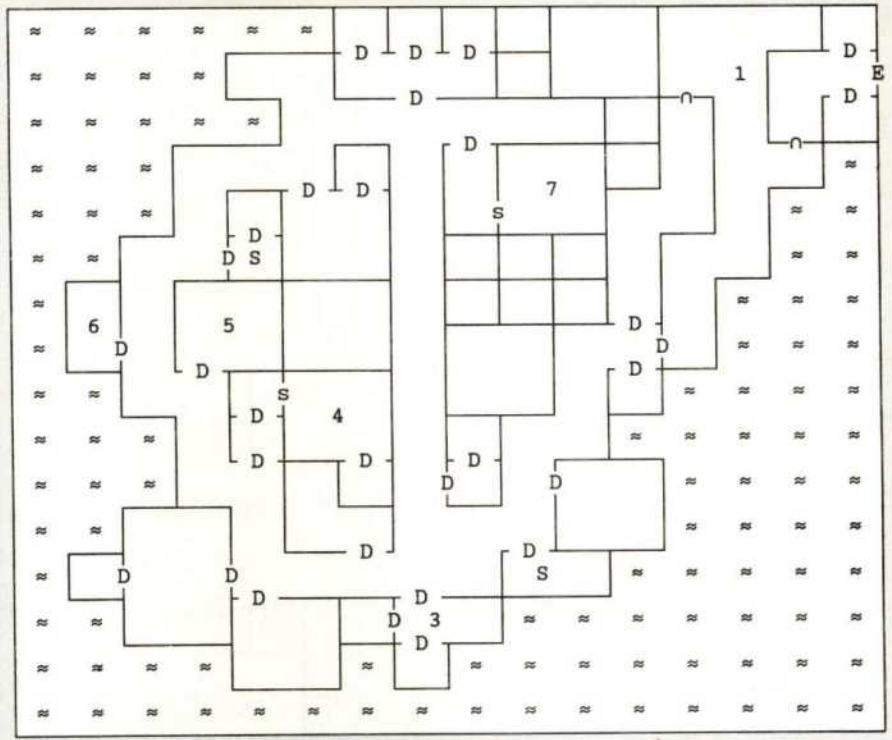
12) Mintarn

- 1 Bei Ankunft gibt es hier Journal-Nachricht # 12, dann # 37
- 2 Hier kann man Schiffe nach Orumbor und dem Festland buchen
- 3 Burg des 'Tyrannen' (hier Titel des Anführers), man wähle als Antwort 'wir wollen helfen', dann Gespräch und Journal # 29
- 4 Wachposten, 'Seid vorsichtig weiter im Süden'.
- 5 Riesen, Magier, Riesen-Skelett und Riesen-Magier
- 6 Shop: Belt of Protection+1!
- 9 Efreeet, Riesen, Zauberer
- 10 Soldaten in den Uniformen von Waterdeep
- 11 "Hier sind zu viele Gegner, laßt uns hierhin später zurückkommen."
- 13 Alte Bekannte Prinzessin Jaegerda, Journal #40, schließt sich an
- 16 Kraken-Masters und Riesen (Zwei Gruppen)
- 17 Efreeet und Otyughs und Riesen, einige Beute
- 18 Ist leer nach Kampf bei 17
- 19 Magier und Kraken-Anführer und Riesen. Eine Karte wird gefunden, die zum Anführer (3) gebracht wird. Geschenke. Amanitas meldet: Schiffe mit der Fahne von Waterdeep blockieren den Hafen von Orumbor. Bei Abfahrt von (1) wird Siulajja entführt ...



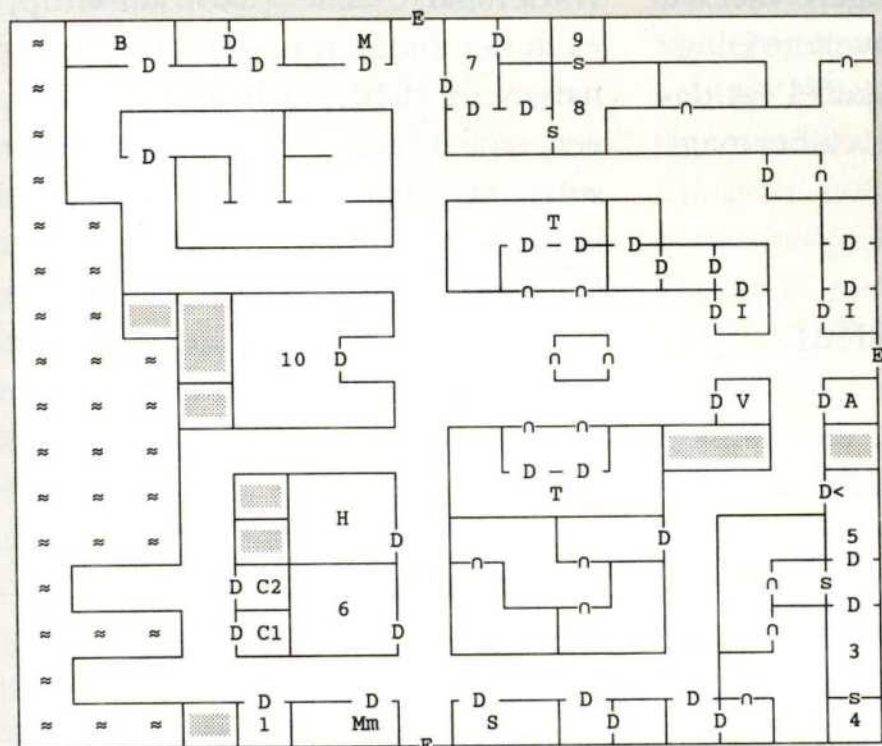
13) Orlumbor

- 1 Landung mit Schiff
- 2 Schiffs-Gesellschaft
- 3 Geheime Tür zu Tempel von Talos (Gott des Chaos)
- 4 Kampf mit Magiern, Zhentils, Hellhounds. 'Seahelm' (+2) Man findet Beweis, daß Schiffe nicht aus Waterdeep sind.
- 8 Ogres & Ogre Mages & Ogre Shamans
- 9 Geheime Kammer, relativ sicher für 'Rest/Fix'.
- 12 Tür 'Nach Farr Windward, Durchgang auf eigene Gefahr'
- 13 Wachen stoppen die Abenteurer und geleiten sie zu ...
- 14 Amt für 'Farr Windward', Journal # 41
- 15 Eingang zu kleinem Schloß des Anführers von Orlumbor
- 16 Die 'Helden von Ascore' werden erkannt, hereingelassen, Beweis von (4) wird akzeptiert.
- 17 Schiffs-Werkstätten.
- M Im Magie-Laden die 'Potion Extra Healing' zu empfehlen. Der 'Wand of Ice Storm' wird besonders im Endkampf auf Ice Peak wichtig. Amanitas meldet: "Die entführten Botschafter sind in Neverwinter". Man sollte aber erstmal nach 'Farr Windward' gehen (über 12).



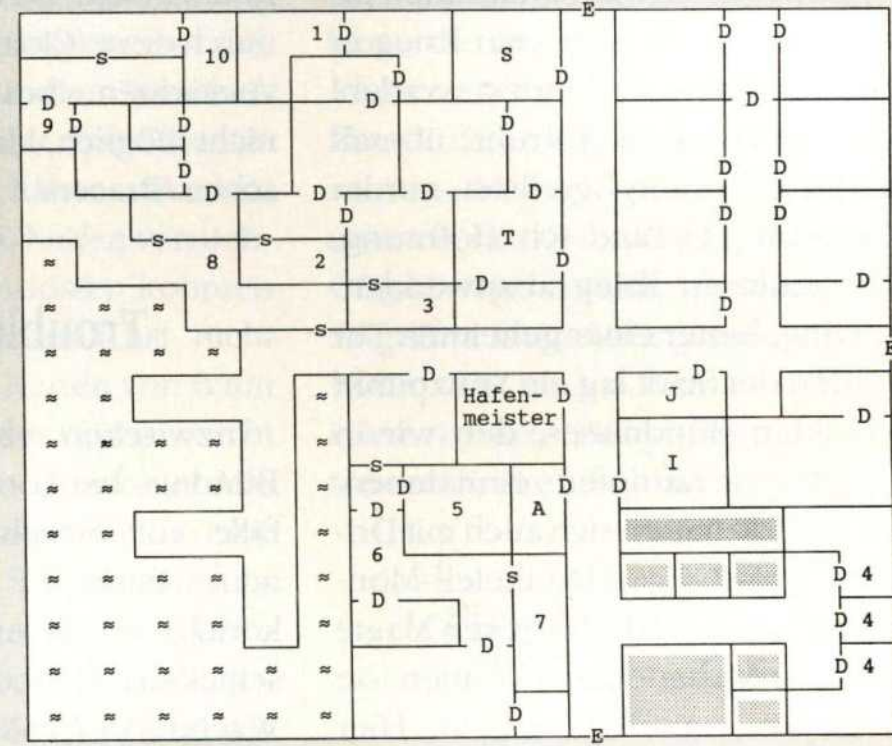
14) Farr Windward

- 1 Land-Haie greifen hier an (random?)
- 2 Ein Umzug von Bürgern von Farr Windward, Journal # 45
- 3 Shop: 'Farrberjik Shop', die 'Boots' sind magisch, Protection+1
- 3 Ein eigenartig aussehender Mann erzählt Journal # 22 und bittet, sich anschließen zu dürfen (Kleriker/Kämpfer, mitmachen lassen)
- 4 Stadtwachen und Margoyles greifen an. Beweis für ein Spionagenetz.
- 5 'Laden für Normalität'
- 6 "Der Sprung", Journal # 48, wenn man mit dem Mann dort redet.
- 7 Vier Wachen, die das rote Brandmal einem Mann aufdrücken wollen. Greifen an, man erbeutet das Brandeisen. Ougo (von 3) schlägt vor, zum Haus von Haalbrook (3) zurückzugehen, dort würden Leute der Gruppe helfen. Danach eine automatische Folge (Journal # 38), die wieder nach Orlumbor führt und damit endet, daß die Verbannung der Leute in Farr Windward aufgehoben wird (Journal #43), einfach auf die Vorschläge von Ougo eingehen. Daher wurden einige Ecken hier nicht vollständig kartiert!



15) Neverwinter

- 1 Schiffswerft
- 2 Magie-Laden für Schwerter, wegen Mangel an Meteoreisen keine da.
- 3 Manticores und Zhentil-Krieger greifen an (vorher auch random)
- 4 Angeketteter Mann, "Wimeg, Botschafter von Mirabar".
- 5 Mann und Riesen, eine Basis der Verschwörer
- 6 "Diese Kraken-Bande hat die Gärten eingenommen"
- 7 Taverne, Geschichte des 'Fat Man' Journal # 58.
- 8 Magier, Kraken-Kämpfer etc., zweite Basis der Verschwörer.
- 9 Hier steckt Froal, der zweite entführte Botschafter.
- 10 Lord Nasher von Neverwinter entschuldigt sich für die Verdächtigungen gegen die Gruppe. Amanitas meldet: Ruathym hat sich Luskan gegen die "Allianz der Lords" angeschlossen, geht dorthin, verhindert das, dann geht nach Luskan.
- C1 Schiffspassagen zu den Inseln
- C2 Passage nach Fireshear (erst später offen)



16) Port Llast

- T Verlassener Tempel von Tymora
- 1 Schwarzgekleideter Spion & Riesen-Zombies. Beute: Flail +3
- 2 Riesenraffen. Nach Kampf 'Rest' sicher.
- 3 Ein einzelner Kleriker hat sich versteckt, Journal # 57, "Piraten haben den Nordwesten der Stadt besetzt".
- 4 Haus des 'Ersten Kapitans' von Port Llast (nicht zu Hause)
- 5 Feuer-Riesen und Feuer-Riesen-Magier
- 6 Spinnen (Elektrische, werfen 'Lightning' trotz Verwundung)
- 7 Hier ist's dunkel; Spectres (mit 'Turn' beseitigen).
- 8 Spinnen und Cockatrices
- 9 Zwei Metall-Golems. NUR mit Waffen +3 zu verwunden!
- 10 Kraken-Soldaten und Piraten. Wenn man beim Hafenmeister die 'Hafenkreuzfahrt' bestellt, gut ausgeruht und gerüstet sein! Piratenangriff, drei Wellen von Piraten und Hostflower-Magiern, dazu viele, die während des Kampfes dazustoßen! Nach Sieg zurücksegeln, Journal # 56

17) Luskan

- 1 Kämpfe mit Piraten. Unbedingt in Reigenfolge der Ziffern vorgehen!
- x Host-Tower. Nicht notwendig, ihn zu stürmen. Man kann es versuchen.
- 2 Golems, Magier und Wachen
- 3 Banite-Priester, Margoyles und Luskan-Kapitän. Siulajja wird befreit, Journal # 42. Armor & Waffen von Luskan Captain für sie bereithalten, auch mit Bogen & Pfeilen ausstatten (Armory).
- 4 Prinzessin Jaegerda ist gerade einigen Piraten zugestoßen, nimmt Gruppe mit Boot nach Ruathym mit. Die weiteren Punkte hier gehen erst NACH Rückkehr von Ruathym mit Redleg!
- 5 Hier kommt man mit Redleg zurück
- 6 Wachen greifen an, Redleg fährt zurück nach Ruathym
- 7 Wachen und Magier, zwei Gruppen. Danach schickt Amanitas die Gruppe nach Mirabar, zur Konferenz der "Allianz der Lords"

18) Ruathym

- 1 Landeplatz, von Luskan aus
- 2 In die Versammlung einschleichen, Journal # 50
- 3 Hinterhalt von Piraten. Die 'Inn' ist sicher!
- 4 Luskanischer Spion und Kraken-Spion
- 5 Piraten und Hexen-Doktoren
- 6 Wachen und Banite-Priester
- 7 Größere Gruppe von Wachen (mehrfach, auch Random)
- 8 Kaserne der Wachen
- 9 Zwei Kapitäne aus Luskan
- 10 Ein großer, dunkelhaariger Mann wird befreit. Journal #52, Redleg schließt sich an.
- 11 Untote, Beute das 'Redshield' (+2), Bloodaxe (+3)
- 12 Wachen und Magier
- 13 Wachen und Magier, zwei Gruppen. Redleg nimmt die Gruppe nach Luskan zurück.

Hinweise schienen auf Yartars alten Rivalen Triboar zu deuten - ein Krieg in der Allianz mußte verhindert werden! Triboar stand fast in Aufruhr, überall wurde für den Kampf gerüstet, nur im Tempel von Tyr fand ich Hoffnung, diesen sinnlosen Krieg abzuwenden. Und richtig, hinter einer geheimen Tür im Norden der Stadt lag ein Stützpunkt des dunklen Bündnisses, den wir in drei härteren Kämpfen einnahmen. Unsere Feinde hatten sich auch mit Dri-ders, zauberkundigen Dunkelelf-Monstern, verbündet - sie sind gegen Magie recht immun, manchmal können sie sogar einem Feuerball trotzen. Hier fand Balin die 'Boots of Speed', die ihm (und uns!) seitdem gute Dienste leisteten. Schließlich haben wir den 'Waterbaron' befreit. Er und Blackhammer, Lord von Triboar, konnten dadurch die Verschwörung gegen die Allianz erkennen und großes Blutvergießen abwenden, gelobt sei Tyr! Übrigens gibt es im 'Shop' in Triboar 'Cloaks of Protection +1', die den Schutz normaler Rüstung erhöhen. Wir haben daher

fortan 'Plate Mails' getragen, die wir durch diese 'Cloaks' und weitere Dinge verstärkten - bei 'Plate Mail+1' ist das nicht möglich, klappt jedoch bei magischen 'Bracers'.

Trouble in Yartar

Inzwischen versuchte das dunkle Bündnis, bei Longsaddle durch Überfälle auf einzelne Bauernhöfe eine neue Basis zu schaffen, Amanitas konnte uns aber rechtzeitig dorthin schicken. Merioc erkannte, daß die Wache vom Gut Malchor Harpells dazu gezwungen wurde, uns abzuweisen. Bei dem Kampf mit Banite-Priestern, Hosttower-Magiern und Margoyles in der Eingangshalle haben wir ein 'Short Sword+3' sowie einen 'Cloak of Protection +1' erbeutet. Die befreiten Wachen warnten uns vor den Horden von Monstern, die die Kraken und Luskaner auf die umliegenden Bauernhöfe gebracht hätten. Da haben wir systematisch diese Gehöfte erkundet und, jeweils gut

vorbereitet, eine Monster-Gruppe nach der anderen besiegt. Die Bauern haben uns dabei, nicht mehr allein gegen eine Übermacht, tatkräftig unterstützt. Sogar im Markt von Longsaddle konnten wir Verschwörer aufspüren! Malchor Harpell erschien nach dem Ende der letzten Monster-Schar und wies auf die Wichtigkeit der Konferenz von Mirabar hin. Amanitas schickte uns auf die Insel Mintarn, wo Feinde in den Uniformen von Waterdeep den Hafen besetzt hatten.

Zu Lande und zu Wasser

Mintarn erreichten wir mit einem Schiff von Waterdeep aus, auch hier schienen die Einwohner bereit zu sein, in den Krieg zu ziehen - gegen Waterdeep natürlich. Der Vergleich mit dem Versuch der Kraken, Triboar gegen Yartar auszuspielen, lag nahe. Wir haben uns im Inn gründlich vorbereitet und dann die Angreifer - Riesen, Magier, sogar ein Efreet und Riesen-Zom-

bies, dazu Meister der Kraken-Organisation - in zähem Kampf von Haus zu Haus besiegt. Die magischen Schutzgürtel (*'Belt of Protection +1'*) aus dem Laden Mintarns verbesserten dabei unsere Rüstung. In der Burg im Südosten des Hafens stießen wir auf Prinzessin Jaegerda aus Gundabar, die schon vor Ascore an unserer Seite gegen die Kraken-Organisation gekämpft hatte. Als wir zusammen den letzten Schlupfwinkel der Feinde stürmten, fiel uns eine Karte in die Hände, mit der wir den Lord von Mintarn - seine Leute nennen ihn aus alter Tradition den 'Tyranen' - überzeugten, daß der Angriff nicht von Waterdeep gekommen war. Kaum war das getan, als Amanitas meldete, daß Schiffe mit der Fahne Waterdeeps den Hafen von Orlumbor blockierten. Im Gedränge am Dock beim Einschiffen dorthin wurde Siulaija von uns getrennt und entführt - wir konnten nichts ausrichten. Tymora, die das Glück der Abenteurer in der Hand hält, sei gedankt, daß wir unsere gute Gefährtin später wieder befreien konnten!

Befreiungsaktionen

In Orlumbor fand Balin in einem ganz unverdächtigen Raum im Süden eine geheime Tür zu einem Tempel des Talos, den Magier, Zhentil-Krieger und ihre Höllenhunde als Hauptquartier nutzten! Taksin hatte Stimmen hinter der Tür gehört, Tyr und Tymora sei Dank, so waren wir auf einen harten Kampf vorbereitet. Der Anführer der Gegner trug einen magischen Helm (*'Seaberm'+2*), mit dem wir unsere Ausrüstung verbesserten. Die weiteren Monster in den Höhlen von Orlumbor waren dagegen ziemlich schwach. Im Magie-Laden sind die 'Potions Extra Healing' und ganz besonders der 'Wand of Ice Storm' zu empfehlen, wir haben unsere Juwelen und Edelsteine zusammengelegt, damit jeder von uns damit ausgerüstet werden konnte (Phra Ruang hat es aber nicht gelernt, mit diesem magischen Stab umzugehen - seine Kleriker-Magie ist doch zu anders). Ein schöner Ort, Orlumbor - nur daß seine Bewohner die Bevölke-

rung von Farr Windward in Gefangenschaft hielten, machte mich tief betroffen - nach welchem Gesetz konnte das geschehen? Wir beschlossen, Farr Windward zu erkunden.

Zwar schienen die Bewohner von Farr Windward ein wenig wundersam, doch sie dafür gefangenzuhalten? Fertigen sie doch Gegenstände aus 'Farrberrjik', bei denen die Stiefel auf magische Weise unsere Rüstung verstärken halfen - gut, daß wir einige Beutestücke aus Orlumbor, ganz besonders die 'Bracers' der Magier, hier verkaufen konnten!

Ein Mann schloß sich uns an, mit dessen Hilfe wir ein abscheuliches Spitzelnetz auf Farr Windward zerschlagen konnten. Wir erbeuteten das Brandeisen, mit dem die in diesen Ort Verbannten gezeichnet wurden. Durch einen genialen magischen Trick schaffte es Ougo, daß wir ihn zurück nach Orlumbor nehmen konnten. Dort konnte er erreichen, die unwürdige Verbannung aufzuheben, Tyr sei gelobt!

Wir nahmen ein Schiff nach Neverwinter und stellten fest, daß - wie vor Ascore - zwei Gärten der Stadt zu Brutstätten des Bösen geworden waren. Im Südosten konnten wir hinter einer Geheimtür Wimeg finden, den Botschafter von Mirabar. Er war von Zhentil-Kriegern gefangengehalten worden, denen einige Riesen zu helfen versuchten. Im Garten im Nordosten konnten wir die Verschwörer zunächst nicht stellen, aber die alten Karten von Balin zeigten, daß ein Teil des Gartens nicht mehr zugänglich war - Hosttower-Magier und Kraken-Spione benutzen eine geheime Tür in der Taverne, um ihr Hauptquartier zu erreichen! Nach heftigem Kampf befreiten wir Froal, den zweiten entführten Botschafter, und brachten ihn zu Lord Nasher. Dort erreichte uns die Nachricht, daß Ruathym sich Luskan anschließen wollte und wir das untersuchen und, wenn möglich, verhindern sollten.

Da uns vorher nirgends eine Passage nach Ruathym angeboten worden war, beschlossen wir, erst in Port Llast und dann in Luskan selbst nach einer Möglichkeit zur Überfahrt zu suchen. Tymoras Tempel in Port Llast fanden wir

in Schutt und Asche - Piraten hatten den Nordosten der Stadt erobert! In den Gängen hinter dem Tempel kämpften wir gegen einen Spion in schwarzer Robe, ein schwerer Gegner, Riesen-Zombies halfen ihm. Phra Ruang hat diese riesigen Untoten mit 'Turn' zu Staub verwandelt, und wir erbeuteten ein 'Flail+3', den wir ihm für diese Leistung gern überließen. Nach einer Rast im 'Inn' haben wir im Südosten des Ortes Feuerriesen und Feuerriesen-Magier verjagt - ganz in der Nähe lauerten elektrische Spinnen, die wie ein Magier mit Blitzen schleudern können, sich daran aber selbst durch Verwundungen nicht hindern lassen! Diese Monster sind an ihrer elektrischen Aura zu erkennen - wehe dem Krieger, der sich von ihnen an ungünstiger Stelle zwischen Wänden erwischen läßt! Den trifft der reflektierte Blitz gleich mehrmals. Als Phra Ruang uns im Inn alle wieder geheilt hatte, haben wir das Piratennest im Nordosten gestürmt. Dabei ist Merioc vom Blick einer Cockatrice versteinert worden! Morgaine hat ihn mit 'Stone to Flesh' wieder zum Leben erweckt. Kurz danach trafen wir auf zwei riesige Golems, die nur durch magische Waffen +3 zu verletzen waren - wie gut, daß Phra Ruang den 'Flail+3' hatte! Gegen sonstige Magie sind diese Monster immun - es sah aber so aus, als ob ein Blitz (*'Lightning'*) von Morgaine sie in ihren Angriffen langsamer gemacht hat. Das waren aber auch schon die letzten Wachen vor dem Hauptquartier der Piraten und Kraken-Soldaten.

Piraten und anders Ungeziefer

Nach diesem Kampf wollten wir auf einer Hafen-Kreuzfahrt nach einer Gelegenheit suchen, eine Passage nach Ruathym zu finden - da wurden wir von Piraten angegriffen! Tyr und Tymora sei Dank, hatten wir uns doch vorher im Inn gestärkt, denn der Kampf gegen drei Wellen von Piraten und Hosttower-Magiern war das Schwerste, was wir bisher in diesem Abenteuer erlebt haben. Während des Kampfes tauch-

ten neue Feinde sogar mitten zwischen uns auf! Da Morgaine gerade einen Feuerball parat hatte, habe ich sie angewiesen, ihn mitten unter uns zu werfen - wir konnten das Feuer gerade noch verkraften, haben aber so die Hauptmacht der gefährlichen Hosttower-Magier vernichtet. Morgaine selbst, unsere schwächste, trug einen Feuerschutz-Ring, und nachdem die Magier des Gegners beseitigt waren, mußten sich die Piraten bald unserer Magie und unseren Klingen beugen. Völlig erschöpft haben wir das Schiff zurückgesegelt und erst an Land unsere Wunden geheilt.

Wiedersehensfreuden

Darauf haben wir Luskan erkundet, dort zunächst die 'alte Stadt' abgesehen. Tyr sei gedankt, konnten wir doch die in Mintarn entführte Siulaija nach einem heftigen Gefecht mit Banite-Priestern, Margoyles und einem luskanischen Kapitän befreien! Unsere Kämpferin brannte darauf, es ihren Entführern heimzuzahlen - mit der Rüstung und den guten Waffen des Kapitäns, dazu mit Bogen und Pfeilen aus dem Waffenladen hat sie das auch tapfer getan! Phra Ruang gab ihr seinen 'Wand of Ice Storm', er konnte ihn selber nicht einsetzen, aber Siulaija hat das rasch gelernt (*Morgaine konnte es ihr, von Frau zu Frau, vielleicht auch besser erklären ...*).

Kurz darauf trafen wir auch unsere alte Gefährtin Jaegerda wieder, die von ihrer Insel aus gegen die Piraten kämpfte und uns mit einem Boot nach Ruathym übersetzte. Dort schlichen wir uns in eine Versammlung der Freibeuter ein und stellten fest, daß der Anführer, ein Kapitän Redleg, wahrscheinlich von einem Magier beeinflusst war. Wir erkundeten die Insel, fanden auch das Inn - dort konnten wir auch, nachdem wir in einen Hinterhalt von Piraten geraten waren, unsere Kräfte sammeln. Wir kämpften gegen einzelne Monster oder kleinere Gruppen, bis wir im Nordwesten durch eine Geheimgangtür in die Burg eindrangen. Dort haben wir tatsächlich Redleg aus

der Gewalt von luskanischen Kapitänen befreit! Er wollte sich für die Schmach, unter der Kontrolle eines 'Charm'-Spruches gestanden zu haben, rächen. Mit ihm zusammen haben wir dann einige Untote, die einen magischen Schild bei sich trugen, und zwei größere Gruppen von Luskanern und Magiern besiegt. Der letzte Kampf am Dock war dabei recht hart, da die Gegner noch Verstärkung bekamen, fliehende Magier und Wachen. Redleg nahm uns mit seinem Schiff nach Luskan zurück, um auch dort die Verschwörer zur Rechenschaft zu ziehen.

Und richtig - auf dem Weg von einem verborgenen Dock in die Altstadt von Luskan mußten wir mit zwei Gruppen von Wachen fertig werden, im zweiten Kampf auch mit vielen Hosttower-Magiern. Daraufhin haben wir versucht, den Hosttower selbst zu stürmen - das ist uns aber, wegen eines neuen, sehr stabilen Tores, nicht gelungen. Doch die Gefahr durch die vereinten Flotten von Luskan und Ruathym war abgewendet. Amanitas schickte uns von der 'Herberge zur Nord-Passage' in Luskan, wo wir uns nach den Kämpfen erholten, direkt nach Mirabar, um dort auf der Konferenz der Allianz zu berichten.

In Mirabar hat uns Balin vor dem Tor zur Konferenz gewarnt, vielleicht kam ihm die Aufgabe zu einfach vor, so gingen wir wie auf einen Kampf vorbereitet in die Versammlung. Tatsächlich hatten Spione der Kraken-Organisation sich anstelle der Delegation aus Neverwinter eingeschlichen, und unser Dazwischentreten hat die Allianz vor viel Bösem bewahrt, gelobt sei Tyr!

In der 'Hall of Training' von Mirabar haben wir unsere Kampferfahrung gefestigt. Hervorheben müssen wir den Waffenladen von Mirabar, der durchweg magische Waffen (+1) anbietet. Dort haben wir alle unsere Pfeile durch 'Arrows+1' ersetzt und kauften einige 'Long Bow+1', Phra Ruang eine Stabschlinge+1.

Wahrscheinlich haben wir noch einen letzten Versuch des dunklen Bündnisses vereitelt, als wir hinter dem Juwelenladen Magier und Banite-Priester stellen konnten. Sowohl Raurym

von Mirabar als auch König Steelfist trugen uns auf, nach Fireshear zu segeln, um von da aus zum Ice Peak vorzudringen und dort einen magischen Edelstein wiederzuerringen, der im Hort des Drachen Freezefire liegen sollte. Problematisch nur, daß beide diesen roten Edelstein für sich beanspruchten - wir beschlossen, ihn Amanitas zu bringen, dem diese Aufgabe auch sehr wichtig schien, das teilte er uns über die magische Krone mit.

Der Stein des Anstoßes

Den Bergwerksort Fireshear fanden wir völlig verwüstet vor - tote Wachen, von Monstern mit gewaltigen Kräften zerrissen, säumten unseren Weg. Während wir das oberste Niveau von Fireshear erkundeten, griffen uns mehrfach Ungeheuer an, riesige Yetis, die von 'Ice Hounds' mit eisigem Atem unterstützt wurden. Der Besitzer des Ladens hatte überlebt, konnte aber keine näheren Hinweise geben - allerdings war es möglich, in den Ruinen des Ladens und der Herberge sicher zu rasten. Dann drangen wir, gut vorbereitet, in die Schächte ein - und trafen auf eine große Horde Yeti-Häuptlinge, wahrlich furchtbare Monster! Selbst ein hartgesottener Abenteurer kann bei so einem Anblick den Mut verlieren - ohne Phra Ruangs Gebet vor dem Kampf hätten wir wohl kaum standgehalten. Nach der ersten Welle der Ungeheuer hörten wir eine Warnung von den gefangenen Einwohnern Fireshears, es kam noch eine zweite Yeti-Gruppe. Besonders Morgaines 'Feuerball' hat diese Ungetüme niedergeworfen - gegen 'Ice Storm' sind sie völlig unempfindlich. Der Shearmaster vermutete die Hauptmacht der Gegner beim Hafen.

Dorthin gelangten wir, indem wir durch einen Schacht weiter westlich wieder hinaufkletterten. Eine Gruppe versteinertes Bergleute war uns Warnung genug, einen ungewöhnlichen Kampf zu erwarten. Hatte uns doch schon gewundert, warum die wilden Eiswesen so gut zusammenarbeiteten. Vor den Docks trafen wir auf die

Hauptmacht der Yetis und Ice Hounds, gefolgt in einer zweiten Welle von ihren Häuptlingen und einem Beholder, dem eigentlichen Anführer - das Monstrum war gegen Magie immun! Balin und Taksin haben es mit ihren Schwertern getötet, nachdem ein Feuerball von Morgaine eine Bresche durch seine Yeti-Wachen gebrannt hatte. Tyr sei Dank, Phra Ruangs Zauber 'Protection from Evil' hat die Wirkung der furchtbaren Magie des Augenmonsters in Grenzen gehalten, sonst hätten auch wir als Steinsäulen in Fireshear geendet ...

Eisige Abenteuer

Wir heilten unsere Wunden und schifften uns in Richtung Ice Peak ein, dabei warnte uns ein Zwerg vor dem Anführer von Aurilssborg, der ein Verbündeter Luskans sein sollte. Daher gingen wir dort nicht auf die Angebote der Wachen ein, sie zu Tranjer Bolsk zu begleiten, und erkundeten den Ort.

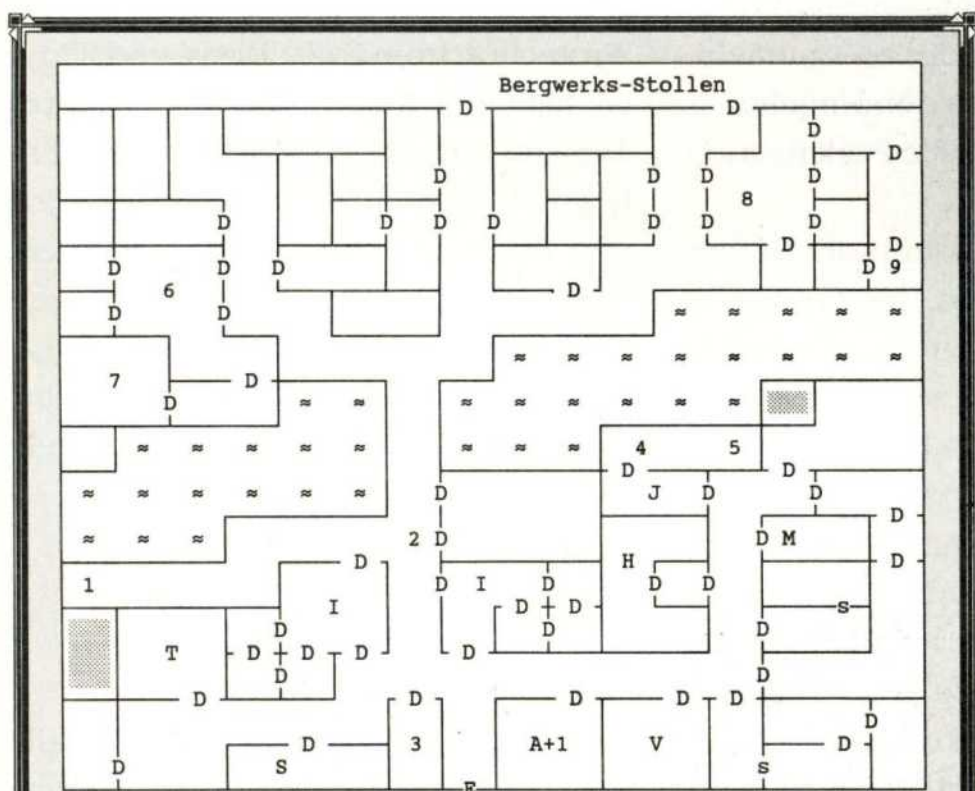
Die 'Armory' bietet, wie in Mirabar, viele magisch verstärkte Waffen an, im Inn und in einem Quartier von Nordmännern konnten wir gefahrlos rasten. Das war auch notwendig, denn als wir selber den Anführer von Aurilssborg fanden, überwältigte er uns mit einer Netz-Falle und warf uns ins Gefängnis! Seine Wachen trauten sich jedoch nicht, uns Rüstung und Waffen abzunehmen, dort nützte uns wohl unser Ruf aus Ascore. Ein Jäger aus dem Eis hat uns nach zwei Tagen befreit, danach kam es zu heftigen Kämpfen mit Wachen und Magiern aus Luskan! Von einer schwarzgekleideten Magierin konnten wir magische 'Bracers AC2' erbeuten, mit denen Balin seinen schweren Plattenpanzer ersetzte. Wie uns unsere Zwergenfreunde geraten hatten, wendeten wir uns dann nach Südosten, Richtung Bjorn's Hold.

Sogar in Bjorn's Hold hatte das dunkle Bündnis bereits zwei Stützpunkte. Sehr schwere Gegner, die schwarzrobbigen Spione - haben sie doch alle die Ausbildung als Kleriker einer finsternen

Gottheit, sind sogar zu 'Slay Living' in der Lage! Mit Tyr's Schutz habe ich diesen Zauber zu einer reinen Verwundung abgewendet, danach griffen wir die Spione vorrangig an.

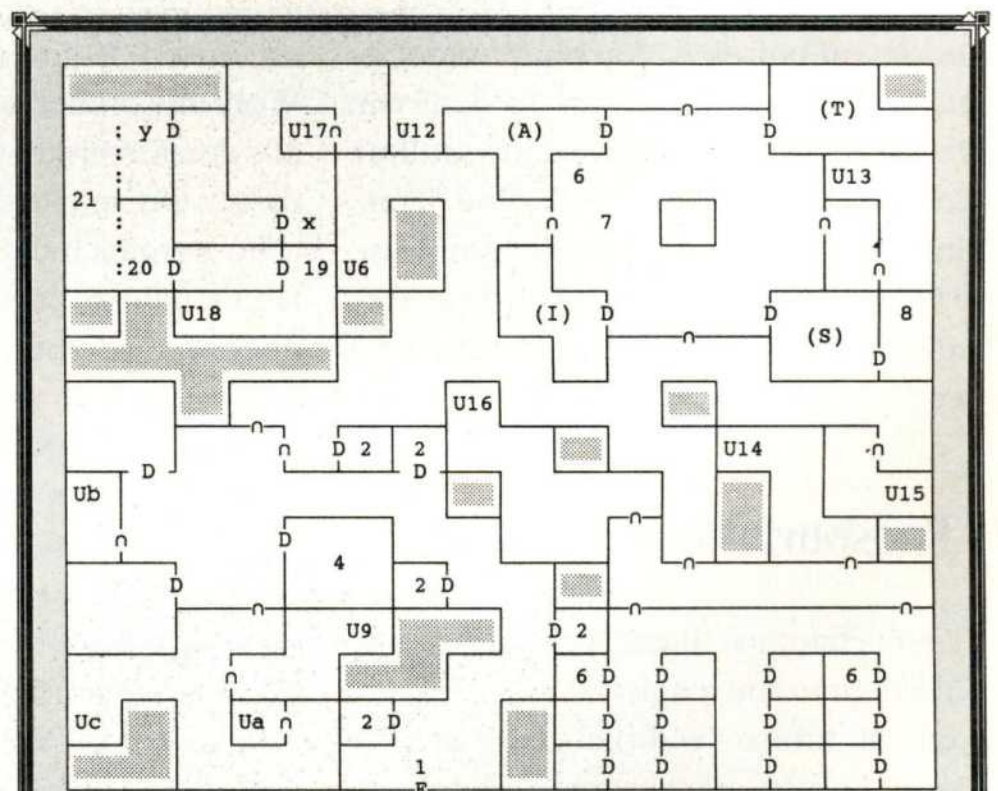
Nach dem Kampf konnten wir mehrere ausgezeichnete 'Bracers AC2' erbeuten. Als wir die Schutzhänge ('Cloaks of Protection') der schwarzrobbigen Zauberer mit den unseren verglichen, stellten wir fest, daß sie wesentlich besser waren! Tymora sei Dank, daß wir die Ausrüstung der Feinde so gut gegen sie einsetzen konnten. Bjorn wies uns an, mit einem Boot vom nördlichen Pier nach Icewolf zu fahren, um vor dem Feind beim Ice Peak zu sein.

Auch in Icewolf gab es schon eine Gruppe von schwarzen Magiern, einen Raum weiter eine durch eine üble Falle gesicherte Schatztruhe. Da keine weiteren Feinde in Sicht waren, zog es Balin vor, das Schloß zu zertrümmern - wir fanden einen Ring, der unsichtbar machte. Der zuoberst liegende Ring war jedoch verflucht - Phra Ruang mußte Merioc mit 'Remove Curse' wie-



19) Mirabar

- 1 Wache kündigt an: Geht zum Rat von Mirabar, nach Osten, ihr findet ihn hinter den großen Doppeltüren.
- 2 Hier tagt der Rat; die Gruppe zeigt die Beweise für die Verschwörung
- 3 Stadtwache von Mirabar
- 4 Im Osten hört man Flüstern, leise Schritte, ...
- 5 Magier und Banite-Priester versuchen, ein Boot zu besteigen.
- M Magic Shop: Rod of 'Stone to Flesh', sollte man einmal haben.
- A+1 bedeutet, daß hier ALLE Waffen mit '+1' Magieboni sind. Wichtig für Pfeile! Reichlich mitnehmen! Staff Sling+1 für Cleric, Long Bow+1 falls man noch nicht welche +2 gefunden hat.
- 6 "Unser Anführer wartet auf euch im Süden"
- 7 Raurym, Journal # 70, Kämpfer Level 9 Kriador schließt sich an.
- 8 Zwerge heißen Gruppe willkommen.
- 9 König Steelfist, Journal #68, Goldene Streitaxt +3 als Geschenk. Bei beiden Anführern hört man von einem magischen Edelstein, den ein Drache in Ice Peak bewachen soll. Auch Amanitas teilt über die magische Krone mit, daß die Gruppe diesen Gegenstand an sich bringen soll. Der Weg führt über Fireshear, dahin bucht man Passage fürs nördl. Dock in Neverwinter (C2, jetzt offen).



20) Fireshear

- 1 Durch den Raum verstreut liegen die verdrehten Leichen von Bergleuten. Hier muß etwas Schreckliches geschehen sein.
- 2 Wachraum, alle tot
- 3 Große Halle von Fireshear, zerstört.
- 4 Umgestürzte Tische, Brief (Journal # 76)
- 5 Yeti und Ice Hounds (Random!)
- 6 Yeti Guards + Yeti Häuptling (Random!)
- 7 Zentraler Hof von Fireshear
- 8 Stimme hinter einem Berg, Tische, Zwerg (Journal # 81)
- U9 bis U18, Ua bis Uc sind Bergwerks-Schächte. Erkunden!
- 19 Zugänglich von unten über U18; klettert man in U17 hoch, bei (x) hier findet man versteinerte Bewohner von Fireshear
- 20 Falls man über U17 kommt, bei (y). Kampf mit einer großen Gruppe Yetis und Ice Hounds, danach zweiter Kampf: Yetis und ihr Führer, ein Beholder!Enlarge, Protection from Evil, Haste vor Ende des ersten Gefechts hilft wesentlich. Beholder ist gegen Magie immun. Nach dem Kampf kommen die befreiten Bergleute, bringen Schatz.
- 21 Hafendock, Passage nach Ice Peak (Journal # 77).

21) Minen unter Fireshear ('Area' geht NICHT!)

1 Zwei Gnome graben nach Erz, reden von Ärger oben. 'Bitte laßt uns in Ruhe.'
 2 Horde von Yetis greift an! Von Westen hört man eine Warnung, dann kommt es zu einem zweiten Kampf, dabei ist ein 'Riesen-Yeti'. Bergleute werden befreit, Journal # 20. "Gehet nach Westen, um den Hafen zu befreien."
 3 "Dies sieht aus wie ein wichtiger Ort". Über U17 oder U18 kann man nach oben steigen, um den Hafen von Fireshear zu erreichen. Von U16 kommt man nicht weit.

22) Aurilssborg

1 Hier kommt das Schiff aus Fireshear an
 2 Wachen; wenn man sich zum Stadthauptmann führen läßt (zu 6), ist das eine Falle.
 4 Nordmänner ruhen sich aus. Wenn man sagt, daß man KEIN SCHLEIMER AUS LUSKAN ist, kann man hier sicher 'Rest' machen.
 6 Anführer von Aurilssborg; kommt man hier von allein hin, wird man auch gefangen genommen und landet im Verlies (7)
 7 Gefängniszelle. Man kommt nach ca. 2mal 'Rest' raus, weil ein Mann in Seehunds-Pelzen die Tür öffnet.
 8 Hier kann man anschließend den Retter befreien (Journal # 80)
 10 Enger Pfad nach Norden
 11 Leerer Wachraum ('Rest' ok)
 12 Pfad nach Osten
 13 Zwerge grüßen die Abenteurer
 14 Ice Hounds & Yeti. Im Osten die Tore nach "Bjorn's Hold"
 x Hier ist - wenn man von Ice Peak im Norden kommt - die RICHTIGE Tür, die zu dem Tunnel führt, über den man das Lager des Drachen Freezefire erreichen kann.

der davon befreien. Nachher entdeckten wir noch einen Laden, in dem wir unsere Beutegegenstände einwandfrei identifizieren ließen und eine Trainingshalle, in der wir unsere Kenntnisse vervollständigten. Der Anführer von Icewolf schenkte uns den 'Nordhelm', der einen Zauber gegen Kälte trägt.

Endspurt mit Hindernissen

Der Schamane 'Bleak Sky at Morning' öffnete uns eine magische Tür, die zum Ice Peak führte - wahrlich, es war Zeit, diesen Kampf aufzunehmen! In den uralten Gemäuern unter dem Gipfel trafen wir verschiedenste Monster - wie lange schon hat niemand mehr eine Gorgimera gesehen! Gleich drei dieser schrecklichen Eiswesen stürzten sich auf uns. Merioc und Taksin streckten die erste Gorgimera nieder, als der eisige Atem der Monster Morgaines ersten Feuerball hatte verpuffen lassen. Mit gemeinsamen Kräften blieben wir Sieger - danach bot sich das Monsterlager

an, unsere Kräfte wieder zu sammeln. Wohl alle umherziehenden Ungeheuer aus den Kavernen von Ice Peak meiden diesen Ort, mit Recht!

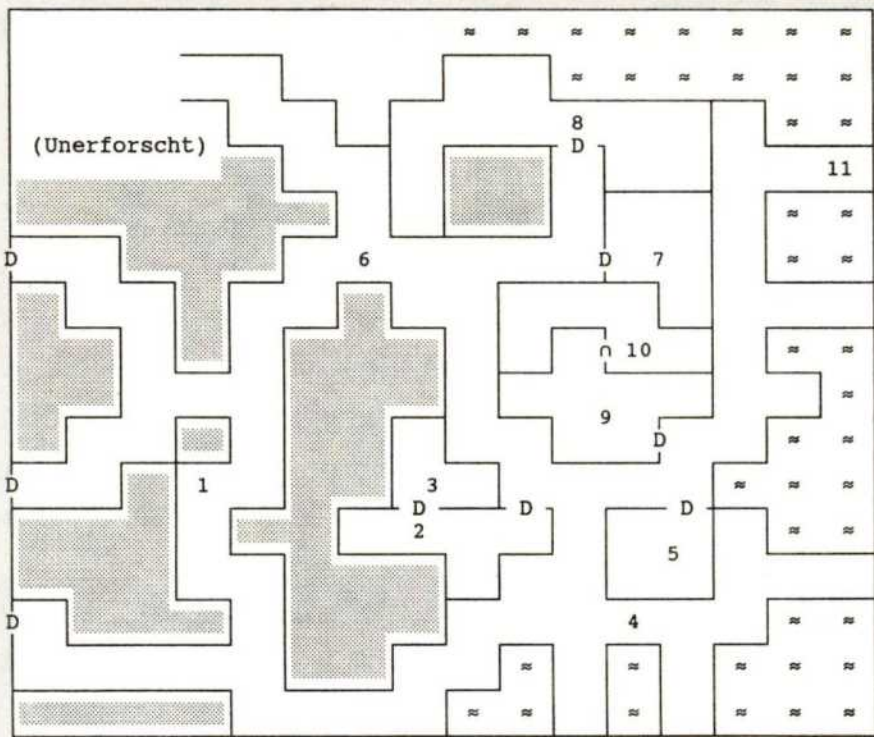
Im Vergleich dazu waren die Umber Hulks nahezu harmlos, wir fanden in ihrem Lager einen 'Wand of Fireballs'. Vampire und Wraiths hielten ein Gemäuer im Südosten besetzt, im Süden lebten zwei Gruppen von Wolkenriesen. Doch das Gebiet, in dem wir die Höhle von Freezefire vermuteten, schien unzugänglich. Da hat Balin seine Karte des Gebietes zu Rate gezogen und stellte fest, daß wir einen verborgenen Tunnel bisher nicht betreten hatten - den Eingang dazu fanden wir durch einen langen Umweg nach Süden. Das Ende des Ganges schien verschüttet, doch als wir den Steinhaufen absuchten, fanden wir einen schmalen Tunnel, der tatsächlich zur Höhle von Freezefire führte.

Der Drachenhort lag im Norden der Höhle. Tyr sei Dank haben wir uns vor dem Betreten des Hortes doch auf einen schweren Kampf vorbereitet. Mit

'Protection from Evil', 'Bless' und 'Prayer' hat Phra Ruang uns dem Schutze Tyrs anvertraut, Morgaine hat mit 'Enlarge' sowohl Balin als auch Merioc und Taksin gestärkt, uns alle mit einem 'Haste'-Zauber schneller gemacht, sich dann noch selber durch 'Mirror Image' und 'Minor Globe of Invulnerability' geschützt. Sonst hätten unsere Feinde wohl beim Kampf im Lager des

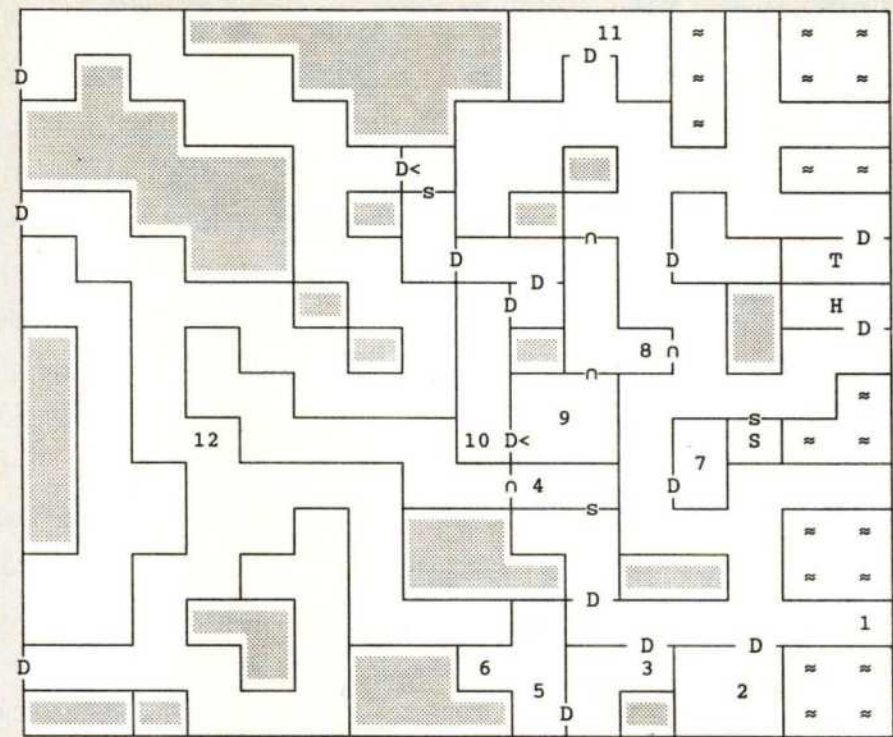
Letzte Kämpfe

Drachen triumphiert - denn die schwarzgekleideten Magier, Spione und Waffenmeister waren schon dort! Immer mehr Feinde kreisten uns von allen Seiten ein, und hätte nicht eine Handvoll tapferer Zwerge, die unserer Spur gefolgt war, einen Teil der Angriffe auf sich gezogen, wäre dieser Brief nie geschrieben worden. Wir haben uns der Magier und Spione mit den 'Wands of Ice Storm' erwehrt, um die verhängnisvolle Magie der Feinde zu stoppen. Dennoch sind erst Balin, dann



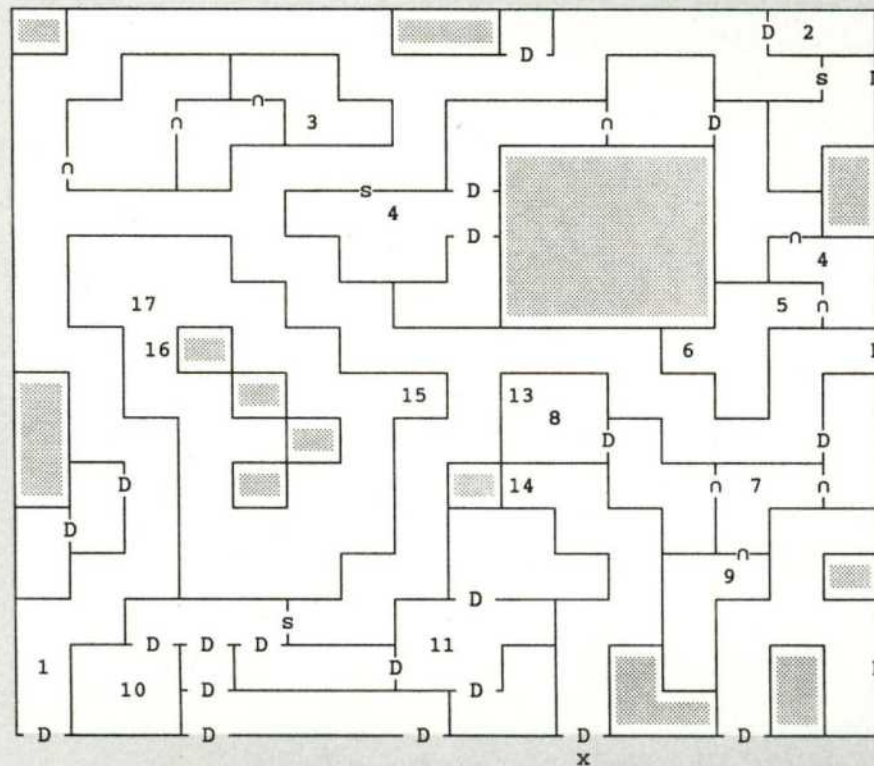
23) Bjorn's Hold

- 1 Yeti-Patrouille (Random!)
- 2 Tür im Norden 'fast geschlossen, dunkel'
- 3 Kampf mit 'schwarz-berobten Männern', Magier, Spione (Clerics!), Kämpfer. Es kommen noch weitere dazu! Reiche Beute! Cloak of Protection+2, Bracers AC 2 (Besser als Plate Mail), Flail +3.
- 4 Gruppe von Nordmännern, Journal # 2
- 5 Journal # 9, man soll zum nördlichen Dock gehen
- 6 Pfad im Norden zum Ice Peak, Ice Hounds greifen an (Random?)
- 7 Nordmänner, Journal # 78 ('Rest') ok
- 8 Bjorn schimpft 'Seht zu, daß ihr nach Icewolf kommt'
- 9 Hitze aus Bogengang im Norden zu spüren
- 10 Schwarze Roben und Feuer-Elementals, Journal # 79, Beute (Bracers AC 2 und Cloak +2)
- 11 Boot nach 'Icewolf'



24) Icewolf

- 1 Boot aus Bjorn's Hold kommt hier an
- 2 Zwerge grüßen die Gruppe, 'Rest' sicher.
- 3 Magier greifen an!
- 4 Nordmänner: 'Dieser Kampf geht euch nichts an, euer Weg liegt auf der anderen Seite dieser Mauer!' (ruhig respektieren)
- 5 Einzelner Mann in schwarzer Robe greift an.
- 6 Schatzkiste, mit Falle. Sollte man aufbrechen ('Bash'). Der zweite Ring bringt 'Invisibility', der erste ist verflucht. Der dritte Ring in der Beute hat keine magische Eigenschaft.
- 7 Eis-Jäger, hier kann man rasten
- 8 Eis-Jäger, stehen als Wache vor dem Eingang. Lassen Gruppe durch.
- 9 Shamane, Journal # 67. Wenn man 'It is time' antwortet, läßt der die Gruppe durch nach (10), zurück geht's nicht.
- 10 Hier bringt der Shamane die Gruppe hin; vorher sollte man sich bei ...
- 11 den 'Nordhelm' (+2) holen, schützt außerdem vor Kälte.
- 12 Ein einzelner Mann in schwarzer Robe, Journal # 69 (kann auch an anderer Stelle passieren, je nach Weg, den man einschlägt).



25) Ice Peak - das Finale !

- 1 Ein Fenster ist hoch oben zu sehen
- 2 Rest/Fix hier möglich
- 3 Drei weiße 'Gorgimeras' greifen an (Atem wie 'Cone of Cold') Danach 'Rest' möglich (und auch dringend notwendig ...)
- 4 Spectres, Untote (Random)
- 5 Vier Umber Hulks, dann noch drei und noch zwei dazu. ('Rest') ok
- 6 Überreste von Abenteurern, Beute: Ein 'Wand' (ausprobieren!)
- 7 Kalter Wind aus Osten, warm/feucht aus Süden
- 8 Vampire und Wraiths, danach 'Rest' ok.

- 9 Warme Quelle ('Rest') ok.
- 10 Riesen !
- 11 Riesen - beim Kampf kommen noch Shamanen dazu.
- 12 Noch mehr Wolken-Riesen und welche, die beim Kampf dazukommen ...
- 13 Schatz der Vampire.
- 14 Von (x) ausgehend, ist dieser Tunnel nur über den Norden von Aurilssberg zu betreten. Mit 'Look' nachsehen, man kann einen Durchgang öffnen. Dann kommt man zum Lager von Freezefire !
- 15 Hier kommt man aus dem Tunnel von (14) wieder raus.
- 16 Tageslicht kann vorn gesehen werden
- 17 KAMPF im Lager von Freezefire, echt HART. Gut vorbereiten. Jeder Kämpfer/Magier/Ranger sollte 'Wand of Fireball' oder 'Wand of Ice Storm' haben, auch noch 'Wand of Magic Missiles'. Mit 'Haste', 'Bless', 'Protection from Evil' und 'Enlarge' vorbereiten, dann SPEICHERN ! Mehrere Gruppen von Magiern in schwarzer Robe, dazu viele 'Schwarz-Roben-Spione', die CLERICs sind und mit ihrem 'Hold Person'-Spell schwersten Schaden anrichten können! Nach Kampf (Continue Battle?) mit 'Yes' antworten und alle wie der, soweit möglich, filmachen. Es kommt ein zweiter Kampf gegen den plötzlich wieder putzmunteren Freezefire! Schaffi man es, kann man sich als Sieger feiern lassen ...

Treasures Of The Savage Frontier

Merioc und Kriador durch einen 'Hold Person'-Zauber der Spione festgehalten worden, Morgaine und dann Siulaija wurden von den schwarzen Waffenmeistern niedergestreckt. Tymora sei Dank, unsere Zwergenfreunde haben sie noch während des Kampfes verbunden, so daß sie nicht an ihren Wunden starben. Mit viel Mühe haben wir dann die 'Blackrobed Masters' besiegt, ein sehr schwerer Kampf, nach dem außer mir nur noch Phra Ruang und Taksin auf den Beinen standen, zusammen mit einer Handvoll Zwergenkämpfer, die sich schwer auf ihre Äxte stützen.

Gewarnt vor der Tücke eines Drachen, auch wenn er tot sein soll, haben wir unmittelbar nach dem Fall der letzten schwarzen Robe unsere Wunden notdürftig geheilt, ohne eine Rast einzulegen. Als wir alle müde und abgekämpft um die gut erhaltenen Überreste von Freezefire herumstanden, hat Phra Ruang den magischen roten Edelstein entdeckt und an sich genommen - da erwachte der Drache wieder zum Leben!

Trotz unserer Wunden haben wir alle den Drachen umringt und von allen Seiten angegriffen - konnte er uns so doch nicht alle mit seinem Atem oder Zauber erfassen! Derart alte, erfahrene Drachen verfügen über gewaltige Zauberkräfte. Welch ein Mut von unseren Zwergenfreunden, die kaum ihre Äxte halten konnten, sich aber mit uns auf das furchtbare Ungeheuer stürzten! Tyr und Tymora sei Dank, haben wir das Untier doch niederkämpfen können, obwohl es Phra Ruang, Siulaija, Morgaine und vier wackere Zwerge zu klirrendem Eis erstarren lies ...

Mit dem Ende des Drachen und unserem Besitz des magischen Steines konnte Amanitas zu uns teleportieren und sogar unsere Gefallenen wieder zum Leben erwecken, Tyr sei gelobt! So haben wir mit der Hilfe der Götter das dunkle Bündnis diesmal zurückgedrängt und dafür gesorgt, daß große, uralte Magie in Hände gelangt, die es für das Gute einsetzen.

Soviel bliebe noch zu erzählen - haben wir doch in mehreren verlassen

Zwergensiedlungen reiche Schätze und viel Kampferfahrung gesammelt und auch auf unseren Wegen manches gefährliche Monster überwunden.

Doch diese Episoden gehörten nicht zu unserer eigentlichen Aufgabe, darum will ich nicht davon berichten, auch ist dieser Brief schon lang genug. Ich hätte mich kürzer fassen sollen - aber wo? Mein Freund Balin wird noch seine Karten beifügen, die uns bei unseren Unternehmungen so wesentlich geholfen haben.

Solltet Ihr, ehrwürdiger Meister, weitere Fragen zu unserem Abenteuer haben, so bitte ich, nach Gundabar an den Hof des Königs zu schreiben. Wir wollen dort Prinzessin Jaegerda ein paar vorzügliche Beutewaffen vom Ice Peak mitbringen und helfen, mit den Piraten fertig zu werden.

In Verehrung an Euch für Euer Vorbild, mit Dank an Tyr für seinen Schutz, Jurgen, Paladin vom Orden der Ritter Tyrs. □

H.-J. Waldow

Lösung zu 'Treasures of the Savage Frontier'

Generelle Legende zu den Karten (Buchstaben werden einheitlich verwendet):

A Armory (Waffen)	M Magic shop
B Bootsverleih	S Shop
C Shipping Company (Passage auf/von Inseln)	s Geheimtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
D Door DD vD ^D, nur eine Richtung offen	T Temple (Heilung)
E Exit (Ausgang)	U Tunnel/Treppe
F Tavern ('F'ight)	V Vault ('Bank')
H Hall of Training	U Torbogen
I Inn ('rest' sicher)	≈ Wasser (logo ...)
J Juwelier (Handelt mit Edelsteinen)	# Nicht zugänglich

Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

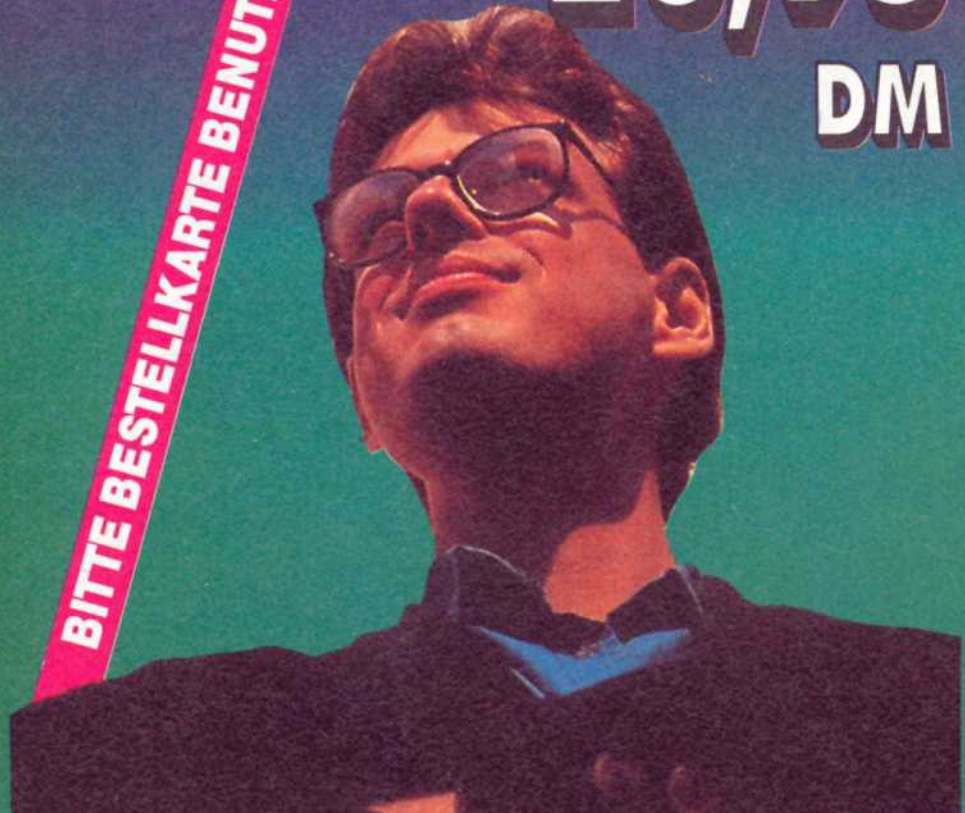
CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR
23,95
DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!



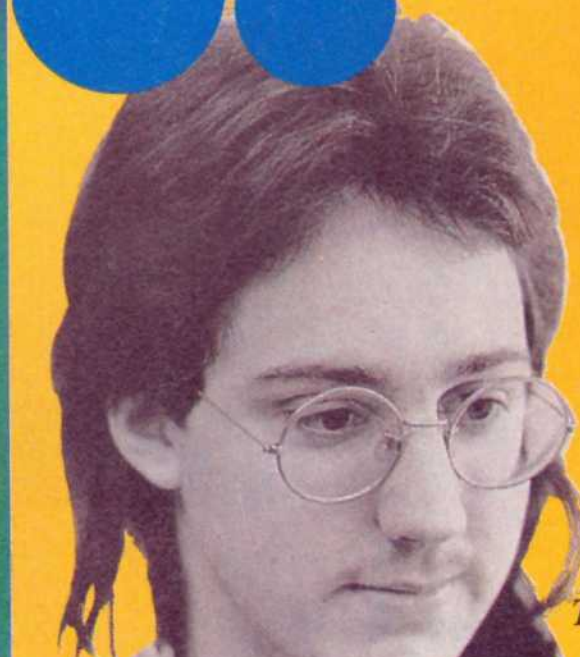
JOCHEN HIPPEL

Give it a try
CD



NUR
16,95
DM

Bitte Bestellkarte benutzen!



Mit grauenhaften Kopfschmerzen wacht Michael Dawson, seines Zeichens Schriftsteller und Held dieses Games, am ersten Morgen im neuerworbenen Haus auf. Sein erster Weg führt ihn ins Badezimmer, wo er aus dem Spiegelschrank über dem Waschbecken eine Packung mit Aspirin holt und als Frühstück genießt. Eine Dusche vervollständigt die Morgentoilette.

Im Gästezimmer hängt ein Mantel, der eine mehrmalige Untersuchung durchaus wert ist, da Michael dann um eine Buchkarte reicher ist. Im Arbeitszimmer ziehen die Baupläne, die auf dem Schreibtisch liegen, seine Aufmerksamkeit auf sich. Deutlich erkennbar besitzt das Haus wohl ein paar Geheimräume. Die versteckten Türen lassen sich mit Hilfe des Plans jetzt auch problemlos finden und öffnen. Michael probiert das sofort aus, steht in einem kahlen Raum und klettert über die Leiter ins andere Stockwerk. Das dort herumliegende Seil nimmt er mit, öffnet die Tür und findet sich im Schlafzimmer wieder.

Verwirrende Ereignisse

Ein vielbeschäftigter Postbote bringt Michael ein sehr seltsames Päckchen. Falls der Hausherr nicht schnell genug auf das Klingeln reagiert, deponiert der Postler die Sendung einfach vor der Eingangstür. Also keine Panik. Und dann bimmelt auch noch das Telefon. Die Lady aus der Bibliothek ist dran und verkündet, daß Mike sein Buch abholen kann. Nett, nicht wahr? Die Bibliothek kann warten, denkt sich

Der Feind in meinem Kopf

Düster und schaurig gibt sich das Adventure, sowohl von der Grafik, wie auch von der Story. Damit der arme Spieler keine Alpträume à la Giger bekommt, leuchte ihm hier ein Kerzchen in der Dunkelheit und erlöse ihn von seinen Problemen.

DARK SEED



Michael, untersucht erst einmal das Wohnzimmer, liest den am Spiegel hängenden Zettel, ärgert sich ein bißchen und geht leicht angesäuert frische Luft schnappen. Draußen liegt eine Zeitung herum, die ein ordentlicher Mensch wie unser Micha natürlich mitnimmt.

Die Garage hinterm Haus ist sein nächstes Ziel. Drinnen steht ein ziemlich verwahrlostes Vehikel herum, in dessen Kofferraum sich ein Brecheisen befindet. Im Handschuhfach findet Mike - na, was wohl: klar, Handschuhe. Ein bißchen Radiohören komplettiert seine Aktivitäten in diesem gemütlichen Schrottlager.

Scotch am Morgen ...

Michael braucht dringend etwas Bewegung, also joggen wir einfach mal ins Dorf. Im dortigen Laden versorgt er sich mit Scotch, indem er als braver Bürger zuerst dem Verkäufer das Geld dafür gibt und sich dann erst die Flasche greift. Andre Länder, andre Sitten ... Zufälligerweise kommt auch sein Nachbar Delbert auf einen Sprung herein (und um sich eigentlich mit einer neuen Schnapsration zu versorgen), da Mike jedoch die letzte Flasche Whiskey erstanden hat, lädt Delbert ihn zu einem kleinen Plausch am nächsten Tag um 18 Uhr ein. Eine Uhrzeit, die man nicht vergessen sollte. Er händigt Mike noch schnell seine Visitenkarte aus (falls Mike mal rechtsanwältlichen Beistand braucht), und weg ist er. Für einen Frühschoppen ist es Mike allerdings wohl noch ein bißchen zu früh - er wandert statt dessen in die Bücherei. Die freundliche Dame dort

hält tatsächlich ein Buch für ihn bereit. Als er der Bibliothekarin jedoch die Buchkarte gibt, bedenkt ihn diese mit einem leicht strafenden Blick und meint, er solle die Karte doch bitte in das entsprechende Buch zurücklegen: Reihe "C", das grüne Buch in der unteren Reihe. Ein Teil einer Tagebuchseite steckt drin. Lesen lohnt sich!

Zurück bei der Bibliothekarin betätigt unser Held sich wieder als Staubsauger und sammelt die runtergefallene Haarnadel auf.

Schlüsselfragen

Weil's auf dem Friedhof immer so schön ruhig ist, wandert Mike zur Krypta der Tuttlés und benutzt dort den im Buch gefundenen Code. Also links, oben, rechts die Steine rein-drücken. Unter den ganzen Aschenbechern, Verzeihung, Urnen sucht er sich die von Joe Tuttle raus, die auch tatsächlich den erwarteten Schlüssel enthält.

Diesen Schlüssel benutzt Mike postwendend bei der großen Standuhr im Wohnzimmer - und wundert sich, daß nichts weiter Aufregendes passiert, nur eine Plakette ist zu sehen, die einem gewissen John McKeegan gewidmet ist. Um seinen Frust abzureagieren, steigt er ins Turmzimmer hinauf, wo er durch dreimaliges Verschieben der Truhe die Terrassentür freilegt. Draußen verpaßt er dem Gargoyle eine hübsche Krawatte, indem er das Seil an ihm festbindet.

Bettlektüre

Eine weitere Durchsuchung des Dachbodens fördert rechts neben der Türschwelle eine Uhr zutage, die erst mal aufgezogen werden muß. Mike läßt anschließend gleich nochmal seine Muskeln spielen, öffnet mit der Brechstange die Truhe und kommt so in den Besitz eines Tagebuches. Lektüre ist empfehlenswert.

Irgendwann ist Mike so müde, daß er freiwillig ins Bett geht. Bleibt aber bitte solange im Haus, denn falls ihn die Müdigkeit draußen übermannt, knallt er sich ganz einfach irgendwo ins Gras, wo er gerade geht und steht. In diesem Falle dürft Ihr dann am nächsten Morgen erst einmal eine Dusche nehmen, bevor Mike sich zu irgendeiner Aktion überreden läßt und müßt zudem Eure Siebensachen auf der Polizeiwache wieder abholen, wo sie ein ehrlicher Dieb offensichtlich deponiert hat.

Der zweite Tag

Habt Ihr dagegen ein gemütliche Nacht mit ekligen Alpträumen im Bett verbracht, wankt Mike am nächsten Morgen wie gehabt zur Aspirin-Einnahmestelle und in die Dusche. Er läßt den Tag ohnehin recht langsam angehen, macht die beiden Geheimgänge auf und wartet im übrigen darauf, daß die Türklingel und damit der Postbote sich samt Spiegelscherbe meldet ...

Mit der Scherbe komplettiert Mike den Spiegel und hüpfert frohen Mutes hindurch. Seltsame Sachen bekommt er in der dunklen Parallelwelt zu se-

**„Aspirin am Morgen
vertreibt Aliens und Sorgen“**

hen. Im Äquivalent seines Arbeitszimmers liegen ebenfalls Pläne auf dem Tisch herum. Sobald sich Mike die ansieht, dämmert ihm, was da wohl für ein übles Komplott geschmiedet wurde. Hat er in seiner eigenen Welt die Geheimtüren geöffnet, steht jetzt einer Benutzung des im Geheimraum eingebauten Teleportlifts nichts im Wege.

Die dunkle Welt

Oben auf der Aussichtsplattform betätigt er den dort zwischen den beiden Türen angebrachten Hebel vorsichtshalber nur mit Handschuhen, man kann ja nie wissen ...

In der dunklen Welt hat wirklich alles eine Entsprechung. Durch den Hebel wurde die Eingangstür geöffnet, und Mike kann nun ungestört zu den Katakomben wandern, der dortigen Friedhofsversion. Dort versorgt er sich mit einer Schaufel. Zurück geht's in die Brutkammer und durch den Spiegel wieder ins Diesseits. Ein Spaziergang zum echten Friedhof endet mit einer wilden Schaufelei an John McKeegans Grab. Die schweißtreibende Aktion wird mit einem Zettel belohnt, der neue Hinweise enthält, wie man den Ancients bekommen könnte. Besonders interessant ist der Tip, daß in der Polizeistation die Ähnlichkeiten am stärksten seien.

Vor Mikes Haus wartet seltsamer und praktischerweise bereits der Arm des Gesetzes auf unseren Helden und buchtet ihn kurzerhand ein. Mike hat angesichts der Tagebucheintragungen nicht allzuviel dagegen. In der Zelle wandern die Haarnadel, die Handschuhe und seine Kohle unter das Kopfkissen.

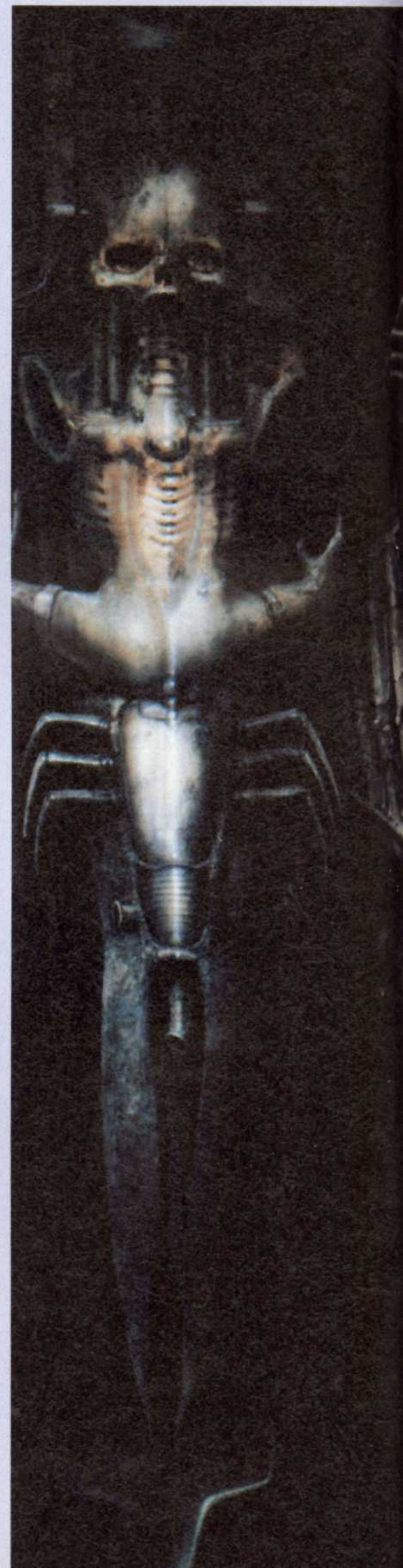
Dann macht er mit der Tasse an den Gitterstäben Randalie, um den Wächter herbeizurufen. Dem drückt er Delberts Rechtsanwalts-Visitenkarte ins Händchen, woraufhin ihn der Sheriff wutschraubend freilassen muß.

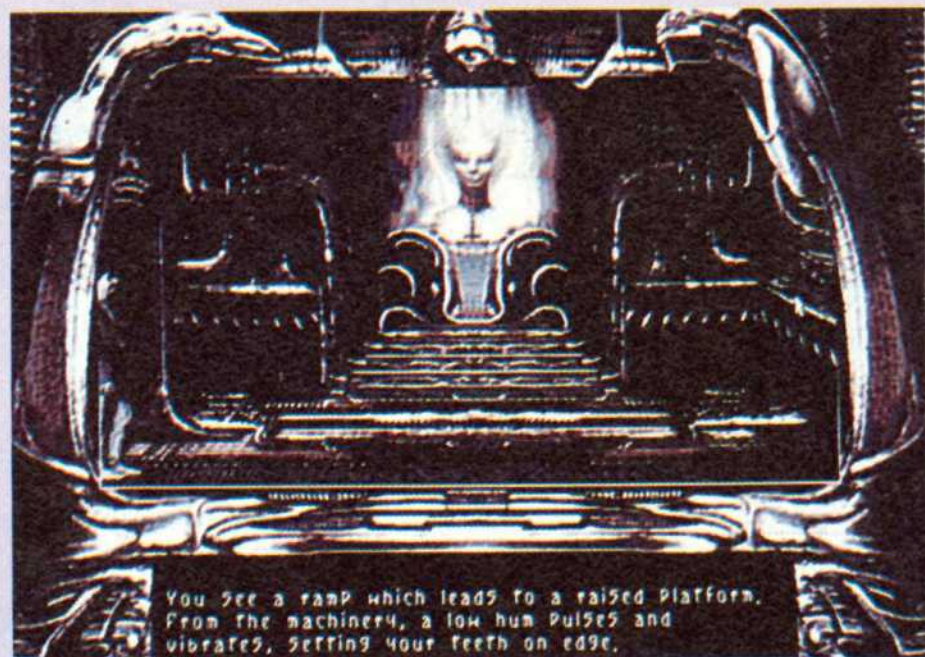
In der Polizeistation versorgt sich Mike, da ohne Zuschauer, noch mit einer Knarre, bevor er zurück nach Hause geht. An der Seite des Hauses wartet er bis gegen 18 Uhr auf Delbert und folgt ihm auf einen Drink in dessen lauschigen Garten samt Dogge. Vorsicht! Ab jetzt ist es unbedingt nötig, alle Aktionen so schnell wie möglich hinter sich zu bringen, da die Zeit verdammt knapp wird. Der Hund möchte gerne apportieren, Delbert lieber den Inhalt von Mikes Flasche konsumieren. Der Hund zieht den kürzeren, zieht gefrustet von dannen, Delbert ist abgefüllt, verabschiedet sich ebenfalls und das Apportierstückchen ist der Lohn für Mikes Geduld.

Spieglein, Spieglein

Zu Hause wird wieder einmal der Spiegel im Wohnzimmer als Tür zweckentfremdet. Mike wandert in Richtung dunkles Dorf. Der knuddelige Riesenköter, der die Brücke bewacht, ist ebenso wild aufs Apportieren wie sein Kollege aus der Realwelt. Also wirft Mike mit einem aufmunternden "Hol' das Stückchen" selbiges nach rechts in den Abgrund, und schon existieren ein Problem und ein Robothund weniger auf der Welt.

Im dunklen Gefängnis wird unser Held, das kennen wir doch schon, in Sicherheitsverwahrung genommen - wegen des geklauten Revolvers. Doch sie-





Bedrohliche
Zeitgenossen
in einer fremden
Dimension

he da, auch in der dunklen Zelle liegen die zuvor in der Oberwelt deponierten Gegenstände unter dem Kopfkissen. Mit Hilfe der Haarnadel wird das Schloß geknackt (zweimal benutzen). Dem Gefangenen von gegenüber vermachen wir den nun nicht mehr benötigten Behelfs-Dietrich und erhalten zum Ausgleich ein zur einmaligen Benutzung gedachtes Unsichtbarkeits-Stirnband.

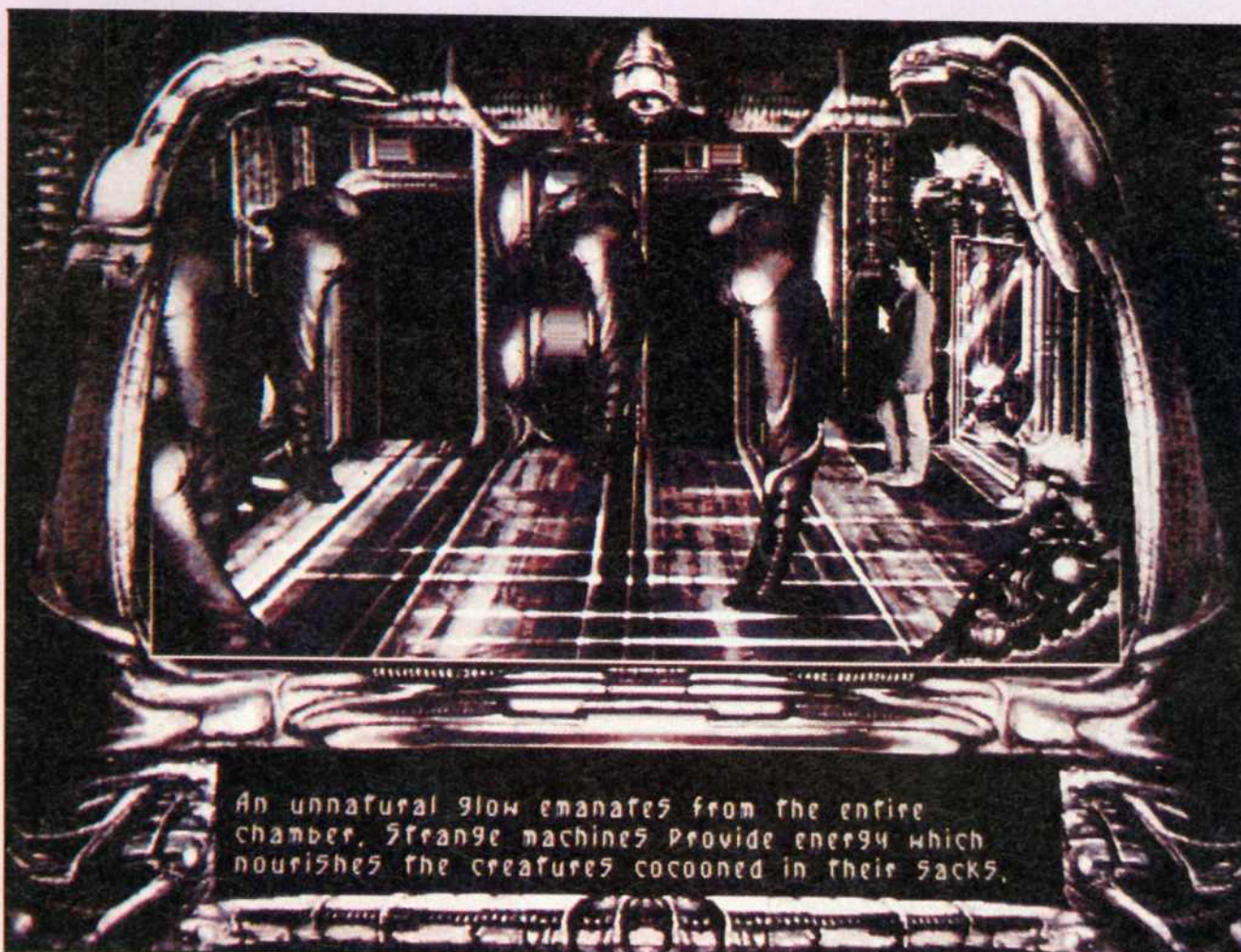
Vor der Bibliothek, sprich Archiv, legt Michael (bestimmt nicht nur aus Eitelkeit) das Stirnband um, so kommt er ungesehen an dem fiesen kleinen Wächter vorbei. Drinnen schaltet er den Bildschirm ein und sieht sich das erscheinende Gesicht genau an. Die Hüterin der Schriftrollen gesteht ihm, daß sie für die hilfreichen Messages im Radio verantwortlich ist und gibt Mike noch einige gute Tips mehr auf den Weg. Besonders die Warnung vor der Polizei sollte sich unser Held zu Herzen nehmen. Anschließend geht es dalli, dalli zurück in die Brutkammer und durch den Spiegel wieder in die eigene Welt. Nach soviel Streß kann sich Michael eigentlich nur noch aufs Bett und schauerliche Alpträume freuen.

Der dritte Tag

Wie schnell sich doch Routinen einstellen, wenn man unter Kopfschmerzen leidet: Ein Gang ins Bad mit den üblichen Aktivitäten beginnt den letzten und entscheidenden Tag. Wieder wartet Mike darauf, daß etwas passiert. Auch diesmal klingelt der Postbote an der Tür. Unser Held erhält in einem Paket einen Stiel für eine Axt oder einen Hammer, wundert sich und wandert zum Laden, wo er eine weitere Dosis Spirit, oops Scotch, besorgt.



„Der Weg in die dunkle Dimension führt durch einen Spiegel“



Wenn der Postmann zweimal klingelt

In der Bibliothek macht Mike das Lesegerät für Mikrofilme an und nimmt den Film genau unter die Lupe. Erstaunliches kommt zutage ...

Euer Heim ist infolgedessen das nächste Ziel. Falls es bereits später als 11 Uhr sein sollte, ist es möglich, daß Ihr das Seil als Noteinstieg benutzen müßt, da sich der Sheriff vor dem Haus postiert hat und Euch abfangen will. Im Keller nimmt sich Mike die Fußbodenplatte vor und holt die Schlüssel aus dem Loch. Anschließend ist wieder einmal der Spiegel im Wohnzimmer dran.

Startklar

Im Power-Room in den Katakomben legt Mike den Stein mit den Energizer und kann ihn anschließend mit dem Stiel zu einem hervorragenden Hammer verarbeiten. Durch die Brutkammer geht's wieder nach draußen. Falls jetzt das Telefon klingelt wäre es angebracht, wenn sich Mike ins Schlafzimmer begäbe und sich des Geräts annähme ...

Auf dem Balkon neben dem Speicher rutscht Mike das Seil runter und wandert in die Garage. Dort kippt er den Scotch in den Tank des Autos (also doch Sprit!) und steckt die Schlüssel ins Zündschloß. Damit wird das "Alien-Raumschiff" startklar gemacht. Zurück ins Haus geht es auf demselben Weg wie zuvor: Tarzan wäre stolz auf Euch.

Durch den Spiegel wandert Mike wieder in die dunkle Welt und betätigt im Raumschiff mittels Handschuh den Hebel links neben dem Bildschirm. Ein schneller Rückzug zeigt ihm den Start des Schiffs; die Aliens werden damit ihrer Energie-Quelle beraubt. Nach Hause heißt die Devise, für die Ancients wie für Mike.

Was bleibt noch zu tun, um die Verbindung zwischen realer und dunkler Welt endgültig zu zerstören? Schau in den Spiegel und schwing' den Hammer, Mann! Und die Welt ist gerettet. □

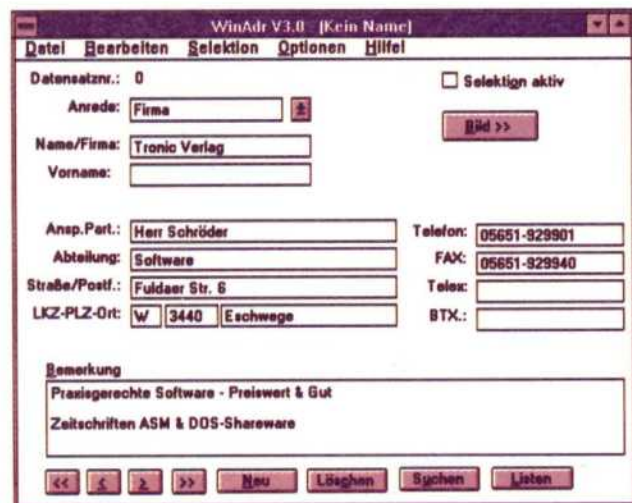
Antje Hink

Große Software

zum kleinen Preis!

Die Win-komplett-Serie aus dem Hause TRONIC bietet Ihnen sechs ausgewählte Verwaltungsprogramme zu dem sagenhaften Preis von je

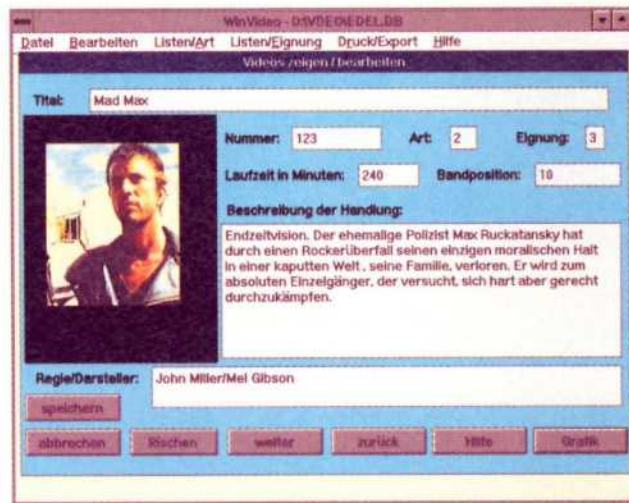
DM **49,-**



WinAdr 3.0 komplett

Die Adressverwaltung, die das Angenehme mit dem Nützlichen verbindet.

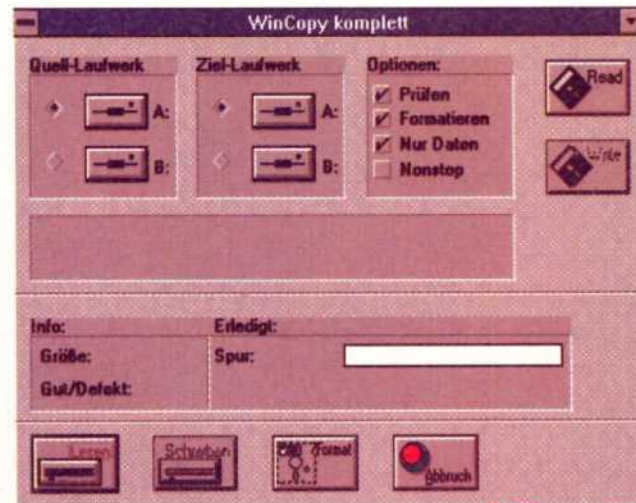
- Datenimport und -export
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- dBase*-kompatible Datenbank



WinVideo komplett

Die grafische Videoverwaltung, die Ihnen zeigt, was in ihr steckt.

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck nach Datensätzen und Kategorien
- Grafikeinbindung mit geeigneten Eingabegeräten



WinCopy komplett

neu!

Das Kopierprogramm, das schnell und einfach Disketten kopiert und formatiert.

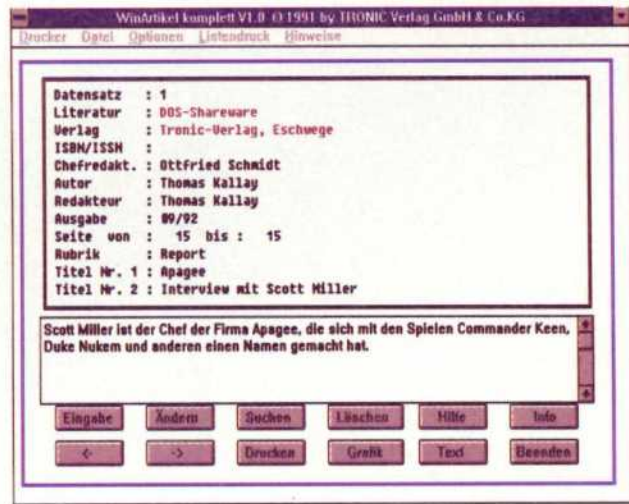
- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext



WinPhila komplett

Die grafische Briefmarkensammlung, erstellt von einem passionierten Briefmarkensammler.

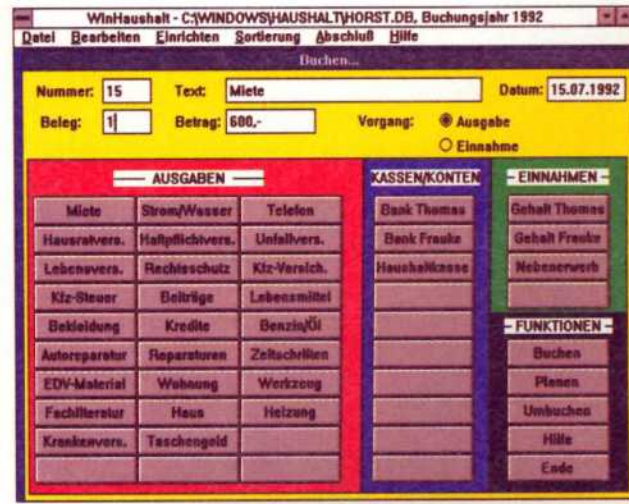
- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)



WinArtikel komplett

Die grafische Literaturverwaltung, die schnell findet, was Sie suchen.

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., ISSN-Nr., bei Zeitschriften: Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank



WinHaushalt komplett

Die private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- Stammdatenverwaltung
- Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion
- Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich

Die Win-komplett-Serie

Die Win-komplett-Produkte

laufen auf jedem PC/AT mit Windows 3.x

*dBase ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ashton Tate Corp.

TRONIC
VERLAGSGESELLSCHAFT

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

SOFORT BESTELLEN

Hiermit bestelle ich:

- WinAdr 3.0 komplett
- WinVideo komplett
- WinCopy komplett
- WinPhila komplett
- WinArtikel komplett
- WinHaushalt komplett

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Bitte einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

Ich zahle

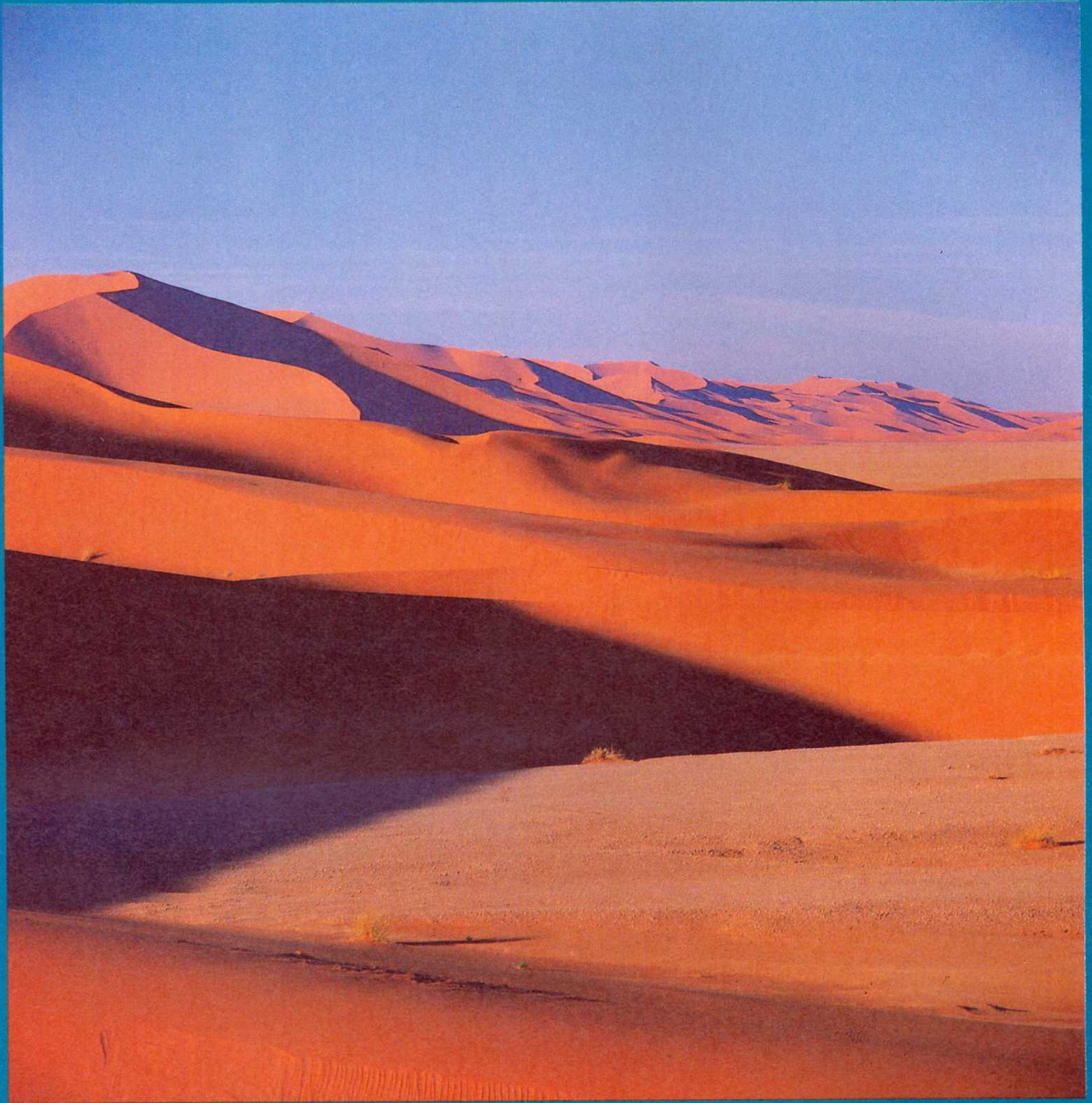
- per Nachnahme
 - per Verrechnungsscheck
- Unabhängig von der bestellten Anzahl der Produkte berechnen wir für Porto und Verpackung DM 4,- (Inland) bzw. DM 6,- (Ausland)



The Black Gate

ULTIMA 7 ist beileibe kein Spaziergang. In kleinen, feinen Aufgaben bewähren sich die Mitglieder der Party, um für das große Ziel gerüstet zu sein. Ein Abenteuer der Extraklasse erwartet dann selbst die erfahrenen RPG-

Darkness



Fotos: Edgar Sommer

Spieler. Der Lösungsweg für dieses komplexe Spiel ist den verzweifelten Abenteurern gewidmet, denen auch die gute Ausbildung ihrer Party nicht mehr hilft. Was dann nämlich nur noch hilft - ist ASM!

in Britannia

Diese Lösung bezieht sich auf den allgemeinen Handlungsstrang, der für das erfolgreiche Bestehen des Adventures von großer Wichtigkeit ist. Nicht alle kleineren Aufgaben wurden deshalb in die Lösung aufgenommen. Es ist jedoch zu empfehlen, auch diese anzuspielden, damit man mit seiner Party besser zurechtkommt und gegen die Widrigkeiten der Monster und Schurken in Britannia besser bestehen kann.

Der Transport

Es gibt in Britannia eine Vielzahl von Fortbewegungsmitteln, um schnell von einem Ort zum anderen zu gelangen. Fix geht es mit dem Orb of the Moons und den Moongates, aber man kann auch per pedes, auf dem Pferdewagen, per Schiff oder sogar mit einem fliegenden Teppich das Land erforschen.

Eine Mördersuche beginnt

Wenn man mit Iolo und dem Bürgermeister gesprochen hat, geht man in den Stall und untersucht alles. Neben der Leiche liegt ein Schlüssel, außerdem lohnt ein Blick in den Beutel des toten Gargoyles. In der Stadt befragt man insbesondere den Schiffsbauer Gargan nordwestlich vom Stall. Ist das doppelstöckige Haus von Christopher gefunden, spricht man mit seinem Sohn, öffnet die Truhe mit dem Schlüssel und nimmt das Medaillon, das Geld und die Schriftrolle an sich. Wichtig ist das Lesen der Schriftrolle. Der Sohn des Schmiedes, Spark, kann in die Party aufgenommen werden. Er kann ausgezeichnet mit der Schleuder umgehen, hat aber relativ wenige Hit-Points. Nachdem man mit allen Bürgern von Trinsic gesprochen hat, geht man zum Bürgermeister, sagt ihm, daß man Bericht erstatten will (*report*) und erzählt von den Verdächtigen (*book, gargoyle*). Dann kommt eine Passwortabfrage aus dem Handbuch. Der Bürgermei-

ster gibt das Passwort für die Stadttore (*Blackbird*) und die Hälfte der Belohnung, die auf die Mörder von Christopher ausgesetzt ist. Die Stadt wird durch das nördliche Tor verlassen - nun geht es nach Britannien!

Erkundung im Schloß

Man spricht mit Lord British über die Fellowship. Wichtig ist auch die Frage nach den Vorkommnissen in Sachen Magie (*magic*). Lord British wird Dir von Rudyom in Cave erzählen. Dieser Zauberer hat lange Zeit mit den Blackstones experimentiert und dabei sein Gedächtnis verloren. In diesem Zusammenhang sollte man sich von Lord British den Orb of the Moons geben lassen, denn mit diesem Stein kann man an viele Stellen Britanniens teleportieren. Der Schlüssel wird vom Tisch aus dem Studierzimmer genommen, danach geht's in den Rundgang des Schlosses. Aufgepaßt! Durch das Öffnen des versteckten Kippschalters kommt man in den ersten Stock. Im Nordwesten des ersten Stocks befindet sich ein Lagerraum, der mit dem Schlüssel aus dem Studierzimmer aufgeschlossen wird. Hier gibt's viel zu tun: Die Waffen, das Zauberbuch und die anderen Ausrüstungsgegenstände sind von Wert. Jetzt kann man das Schloß verlassen. Doch wenn der Hunger mal zu groß wird, kann man sich in der Küche zweimal täglich zu den Mahlzeiten versorgen lassen. Wer für die arme Köchin ein wahres Herz hat, wird sogar für sie einkaufen (*mutton*). Als Belohnung winken ein paar Goldstücke.

Die Party wird vollzählig

Südwestlich vom Schloß, westlich vom britannischen Geschichtsmuseum, befindet sich das nationale Hauptquartier der Fellowship. Dort ist Batlin, der Gründer der Fellowship. Wird der Wunsch zum Beitritt in die Fellowship geäußert (*join*), stellt er eine Aufgabe: Die Überbringung eines versiegelten Briefes nach Minoc für Elynor, den

Vorsitzenden des lokalen Zweigs des Fellowship. Der Brief darf nicht geöffnet werden, da man sonst nicht glaubwürdig ist und der Fellowship nicht beitreten kann.

Um die Party zu komplettieren, fährt man dann nach Jhelom. Im Pub von Jhelom findet man einen alten Freund: Dupré. Er wird sich mit Freude der Party anschließen. Hier hat man auch Gelegenheit, die Partymitglieder günstig zu trainieren und nebenbei vor Ort eine Aufgabe zu lösen. Tip: Um Ruhe und Frieden wiederherzustellen, kann man bei dem alten Fighter in der Nähe des Duellplatzes ein Duplikat der Flagge nähen lassen. Diese Flagge wird von den drei Fightern als Original akzeptiert.

Ein geheimnisvoller Magier

Nun geht es nach Cove. In Cove spricht man mit dem Zauberer Rudyom über die Blackstones, die Magie und anderes Wissenswertes. Bei ihm können auch Zaubersprüche oder Magische Zutaten gekauft werden. Besonders diese: die vier Blackstones und den Transformer (*rosa Zauberstab*). Um näheres über Rudyoms Experimente zu erfahren, sollte man in sein Notizbuch schauen. Der Zauberstab und alle Blackstones sollten erst dann genommen werden, nachdem man mit Rudyom gesprochen hat. Die Alternative ist nämlich verheerend: Man wird wegen Diebstahls ins Gefängnis geworfen. Dieses ist nicht nur ärgerlich, sondern mit sehr viel Arbeit verbunden, da die Party wieder mit der gesamten Ausrüstung bestückt werden muß, bevor die Reise weitergehen kann. Die angenehme Seite von Cove: Man kann sich verlieben! Von der Geliebten kann man sogar einen Auftrag entgegennehmen.

Die Tücken der Moongates

Weiter geht's nach Minoc. Vorher aber noch eine Kleinigkeit zur Benutzung der Moongates: Durch die allgemeinen Probleme mit der Magie in Britannia funktionieren die Moongates



▲ Der Erzfeind droht

▼ Das Tor in eine andere Welt



▼ Training ist sehr wichtig!



▼ Das Klavier ist keine Dekoration!



nicht mehr wie gewohnt. Man kann sich quasi nur noch im Kreis teleportieren lassen. Die Reihenfolge sieht dabei so aus:

1. zwischen Cove und Britain
2. südlich von Jhelom
3. Wald von Yew (*nabe Iolos Hütte*)
4. östlich von Minoc
5. unterhalb von Trinsic
6. im Süden der Insel New Magincia
7. westlich von Paws
8. im Süden von Verity Isle

Der Schatz in der Destard-Höhle

In Minoc geht man zur lokalen Zweigstelle der Fellowship. Elynor erhält das versiegelte Dokument und händigt dafür die Belohnung aus. Von der Wahrsagerin der Zigeuner im Nordosten lässt man sich die Zukunft vorhersagen. Oberhalb des Zigeunerlagers ist ein Tunnel im Berg, der zum Moongate von Minoc führt. Nun reist Du wieder zurück nach Britain.

Batlin wird ein zweites Mal aufgesucht. Er stellt eine weitere Aufgabe: Im Dungeon Destard, welches westlich von Paws liegt, soll ein Schatz der Fellowship geborgen und das Gold zu Batlin gebracht werden. Ob man die richtige Höhle betritt, merkt man schnell, denn die Stimme des Guardians warnt davor, die betreffende Höhle zu betreten, da sie eine Falle sei. Das ist sie auch, denn anstatt eine verlassene Höhle vorzufinden, gibt es einen Dungeon randvoll mit Monstern. Daher sollte das Spiel abgespeichert werden, bevor man eintritt. In dieser Höhle kann man wertvolle Erfahrungspunkte sammeln und seinen Goldbestand aufbessern, denn die Headless tragen jeweils ein bis zwei Goldbarren mit sich.

Sind genug Punkte gemacht oder hat die Gesundheit der Party genug gelitten, geht es zurück nach Britain.

Man spricht mit Batlin über die Monster und bittet nochmals um die Aufnahme in die Fellowship (*join*). Diesmal stimmt er zu. Ein Mitglied des Rates gibt der Party einen Auftrag, mit dem etwas Geld verdient werden

kann. Und ein Berater des Königs, ein Gargoyle namens Inswislokem bittet darum, dem Herrscher der Gargoyles, Lord Draxinosum, von dem Mord in Trinsic zu berichten. Man wartet nun innerhalb Britains bis 21.00 Uhr, geht zur Fellowship Hall und setzt sich.

Die Aufnahme in die Fellowship

Batlin begrüßt die Party und die Anwesenden. Wird er angesprochen, beginnt die Zeremonie. Ein Tip: Den Eintritt in die Fellowship darf man sich nicht von den Mitgliedern der Party ausreden lassen. Es ist wichtig für den Spielverlauf, daß man Mitglied der Fellowship wird. Nun folgt eine zweite Handbuchabfrage aus dem Fellowship-Buch, das dem Spiel beiliegt. Dann ist man Mitglied der Fellowship und bekommt von Batlin ein Fellowship-Medaillon, das von nun an getragen werden sollte.

Die Taschen voll

Im Pub findet man einen altbekannten Weggefährten: Shamino. Dieser hat freundlicherweise die Taschenuhr aufgehoben. Der Juwelier kauft die Edelsteine ab, die die Party in den Dungeons gefunden oder im Kampf erbeutet hat. Der Apotheker kann das Elixier aus Schlangenblut (*White Snake Venom*) immer gut gebrauchen und wird jede Flasche davon fürstlich belohnen.

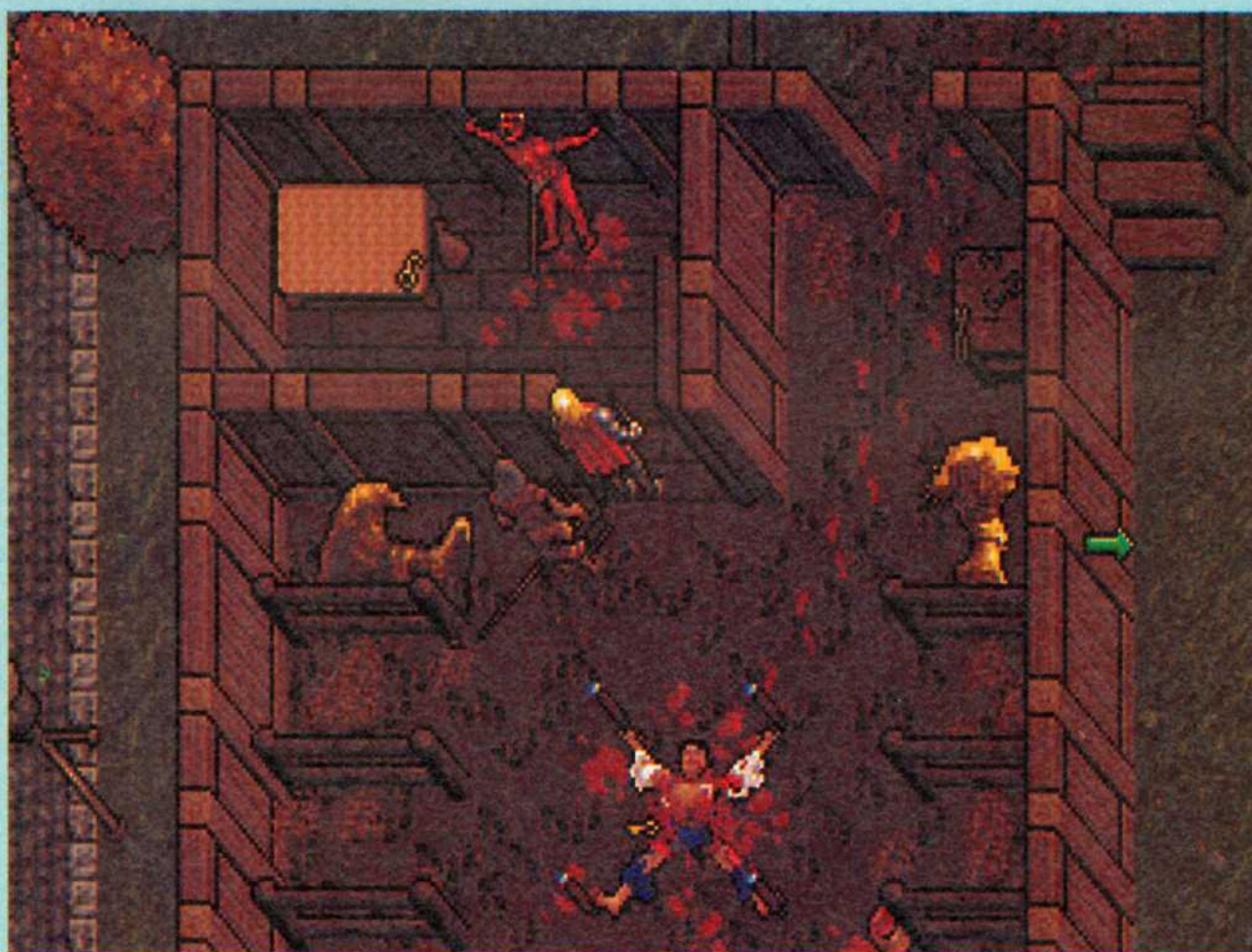
Verbrecher unter schwarzer Kutte

Man begibt sich nun in das Gebiet von Yew. Als nächstes sollte eine Portion Honig organisiert werden. Das kann entweder in einem Tal im Südosten von Yew an der Grenze der Berge von Britain passieren, oder in der Bee's Cave im Osten von Yew. Unterhalb der Höhle ist Tseramed, dessen Fähigkeiten bei der Jagd sowie seine speziellen Pfeile von großem Vorteil



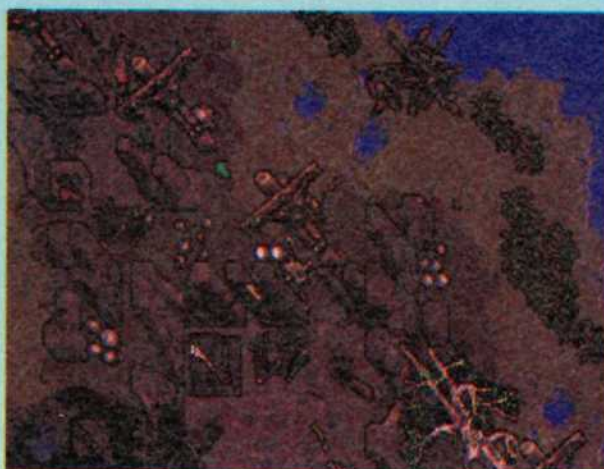
▲ Die Karte von Britannen

▼ Ein grausiger Fund im Stall



▼ Ein gefährlicher Ort – aber wichtig!

▼ Den Tod im Nacken



sein können. Hat man den Honig, begibt man sich nach Empath Abbey und spricht mit dem Mönch Taylor. Er kann mehr über die Wisps und die Emps erzählen. Der Mönch in der Vorhalle möchte, daß man ihm von Nikodemus eine Potion of Invisibility besorgt. Auf jeden Fall ablehnen! Im Gefängnis erfährt man nämlich von Sir Jack, daß ein Krimineller namens Kreg im Mönchsgewand unterwegs ist. Wenn man Kreg daraufhin auf seine Vorgeschichte anspricht, kommt es zum Kampf. Doch Kreg ist leicht zu besiegen.

Ein Besuch bei den Emps

Die Emps findet man im Osten von Yew. Sie wohnen in den Silverleaf Trees. Auf dem Weg dorthin ist Vorsicht vor Wegelagerern, insbesondere einem fiesen Zauberer, geboten. Man sollte daher besser mal abspeichern. Bei den Emps angekommen, spricht man mit Trellek und seiner Frau Saralek. Da sie nicht viel sagen wollen, spricht man mit Salomon, dem Anfüh-

rer. Um Salomon guten Willen zu beweisen, bekommt man nun eine Aufgabe gestellt: Man muß dem Holzfäller Ben, der im Westen von Yew lebt, eine Unterlassungserklärung in Form einer Urkunde bringen, die dieser unterschreiben muß. Denn Ben fällt mit Vorliebe eben jene Silverleaf Trees, die den Emps als Zuhause dienen. Wenn man Ben über diesen Zustand informiert hat, unterschreibt er auch gerne die Urkunde. Gib die Urkunde Salomon, und die Emps sind der Party wohlgesonnen. Wenn man Trellek nun auf 'join' anspricht, wird er ablehnen, aber ansonsten gerne hilfreich zur Seite stehen. Beim Stichwort 'Wisps' wird er hellhörig, und auf Wunsch baut er eine kleine Pfeife, mit der man die Wisps rufen kann. Trellek gibt auch Auskunft über den Verbleib des Vaters der Geliebten aus Cove. Ihr kann man im Laufe des Spiels Bericht erstatten.

Weiter geht es zum großen Schloß, das auf einem Berg im mittleren Süden von Yew liegt. Man geht hinein und benutzt die Pfeife. Ein Wisp kommt,

um zu reden. Die Wisps haben wichtige Informationen, die sie aber nur im Austausch gegen Informationen der Party mitteilen werden. Man bekommt die Aufgabe, von Alagner in New Magincia das Tagebuch des Wisp zu bekommen.

Tod oder Leben

Im Norden von New Magincia findet man das Haus von Alagner. Dieser wird nach seinem Notizbuch gefragt. Er wird es herausrücken, wenn man nach Skara Brae fährt und sich von Caine, dem 'Tortured One', die Antwort auf die Frage nach Leben und Tod geben läßt und Alagner darüber berichtet. Doch zuvor sollte bei Nikodemus, südlich von Empath Abbey, der Seance Spell gekauft werden, damit man in Skara Brae mit den Toten sprechen kann. Um in das Haus von Nikodemus zu gelangen, muß bei Nystul, dem Hofzauberer von Lord British, der 'Unlock Magic'-Spell gekauft werden. Denn ohne diesen Zauberspruch können die

Anzeige

That's your Deal!

Das Turrigan-Shirt – viel zu teuer? So bekommt Ihr es **UMSONST!**

Hier sind noch Abos frei!



Bringt uns einen neuen Leser!

1 ABONNENT für uns = 1 SHIRT für Euch

Bedingungen für ASM-Freundschaftswerbung: DerGeworbene darf für die Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein ASM-Abo bezogen haben. Abo-Laufzeit: 12 Ausgaben. Man darf sich nicht selbst werben! Gilt nicht für Special!

ASM – JETZT AUCH HALBJAHRESABO

Näheres hierzu auf der Abo-Werbeseite/Abokarte ganz hinten im Heft!!

magisch verschlossene Türen und Kisten nicht geöffnet werden. Tip: Nach Skara Brae kommt man entweder mit einem Schiff, dem Fährmann an der Meerenge östlich von Skara Brae oder dem fliegenden Teppich, der vor dem Dungeon Despise (am Fluß südwestlich von Yew, nordwestlich von Britain) liegt.

Der Ort der Gespenster

Um mit dem Fährmann sprechen zu können, muß man den 'Seance'-Spell auf ihn anwenden. Bekommt er zwei Goldmünzen, wird er die Party sicher über die Meerenge schiffen. In Skara Brae spricht man mit allen Untoten und Geistern, insbesondere mit Caine, dem 'Tortured One'. Mordra fragt man nach den Zutaten für die Formel. Aus ihrem Haus nimmt man drei Zaubertänke und bringt sie in das 'Labor' von Caine. Jetzt wird ein wenig geköchelt: Man stellt ein leeres Gefäß an das eine Ende und je eine der drei Flaschen von Mordra unter jedes Rohr. Mit Hilfe des Brenners erhält man nun eine Potion, mit der man den Liche unschädlich machen kann.

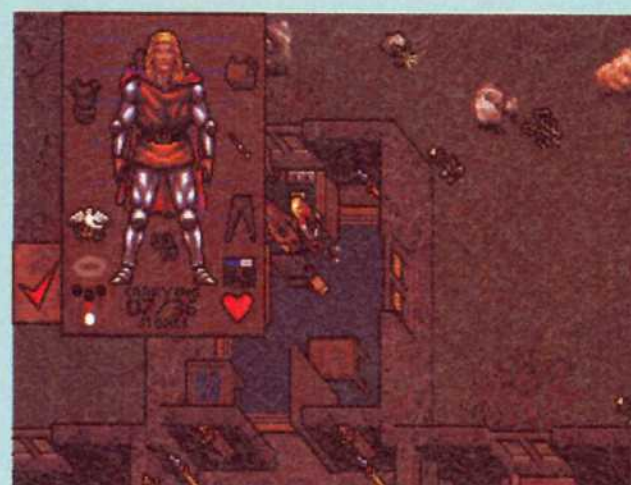
Dann spricht man mit Trent, dem Waffenschmied, und nimmt seine Musikbox mit. Beim Turm des Liche im Nordwesten wird die Musikbox benutzt, wenn die Frau des Waffenschmieds in der Nähe ist. Sie wird dann einen Ring aushändigen. Diesen Ring gibt man Trent, dem Waffenschmied. Der Waffenschmied erkennt den Ring seiner Frau und bittet darum, ihm vom Friedhof eine Eisenstange zu besorgen, damit er einen Käfig bauen kann, um den Liche zu fangen.

Die Befreiung von Skara Brae

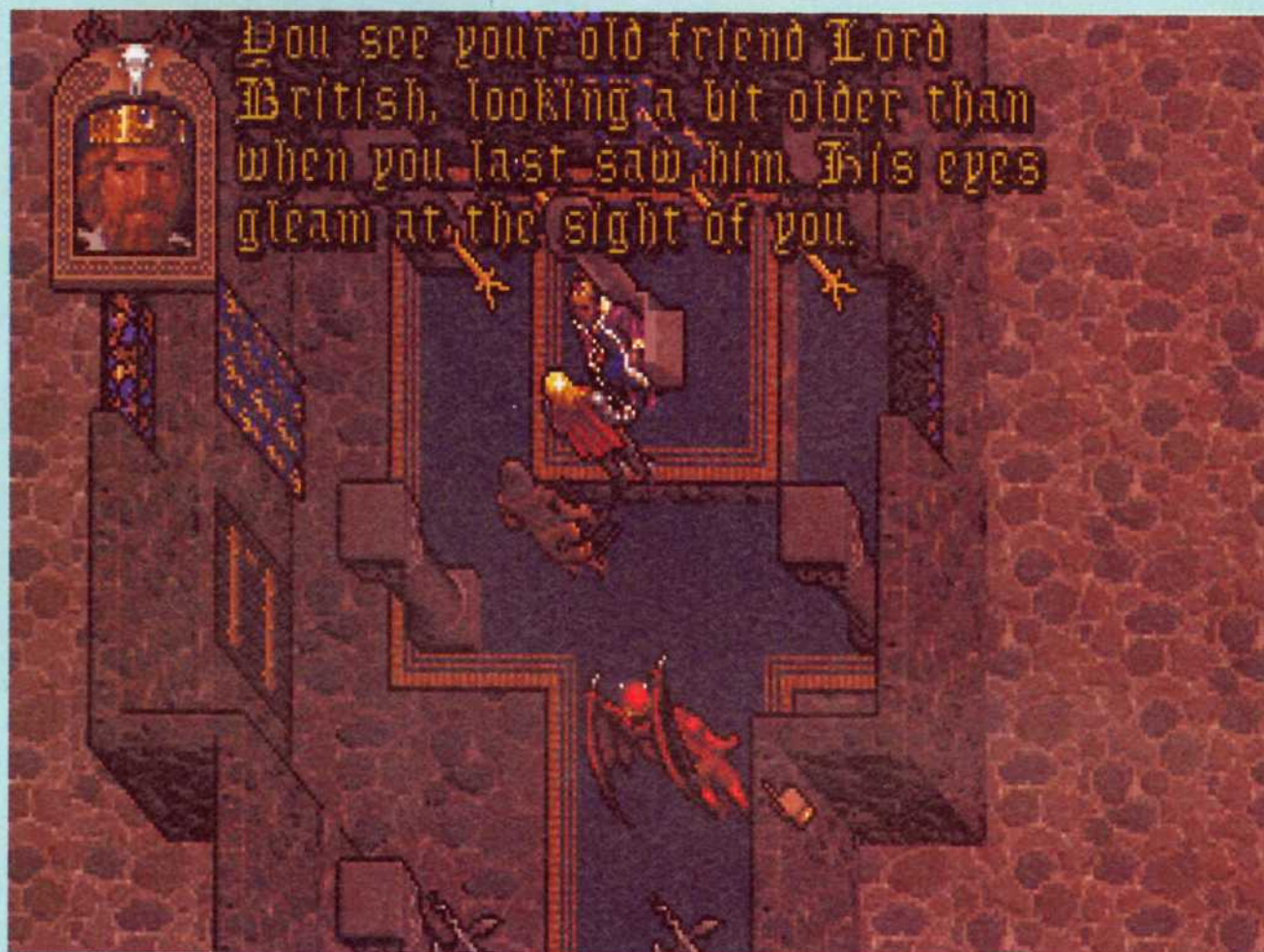
Hat man den Käfig dann endlich in Händen, muß man sich nur noch von Mordra erklären lassen, wie der Liche gefangen und Skara Brae befreit wird. Man bringt den Käfig zur 'Well of Souls' im Turm des Liche und benutzt den Käfig mit der 'Well of Souls'. Er sollte nun bläulich leuchten. Bis Mit-



▲ Der Bösewicht erscheint

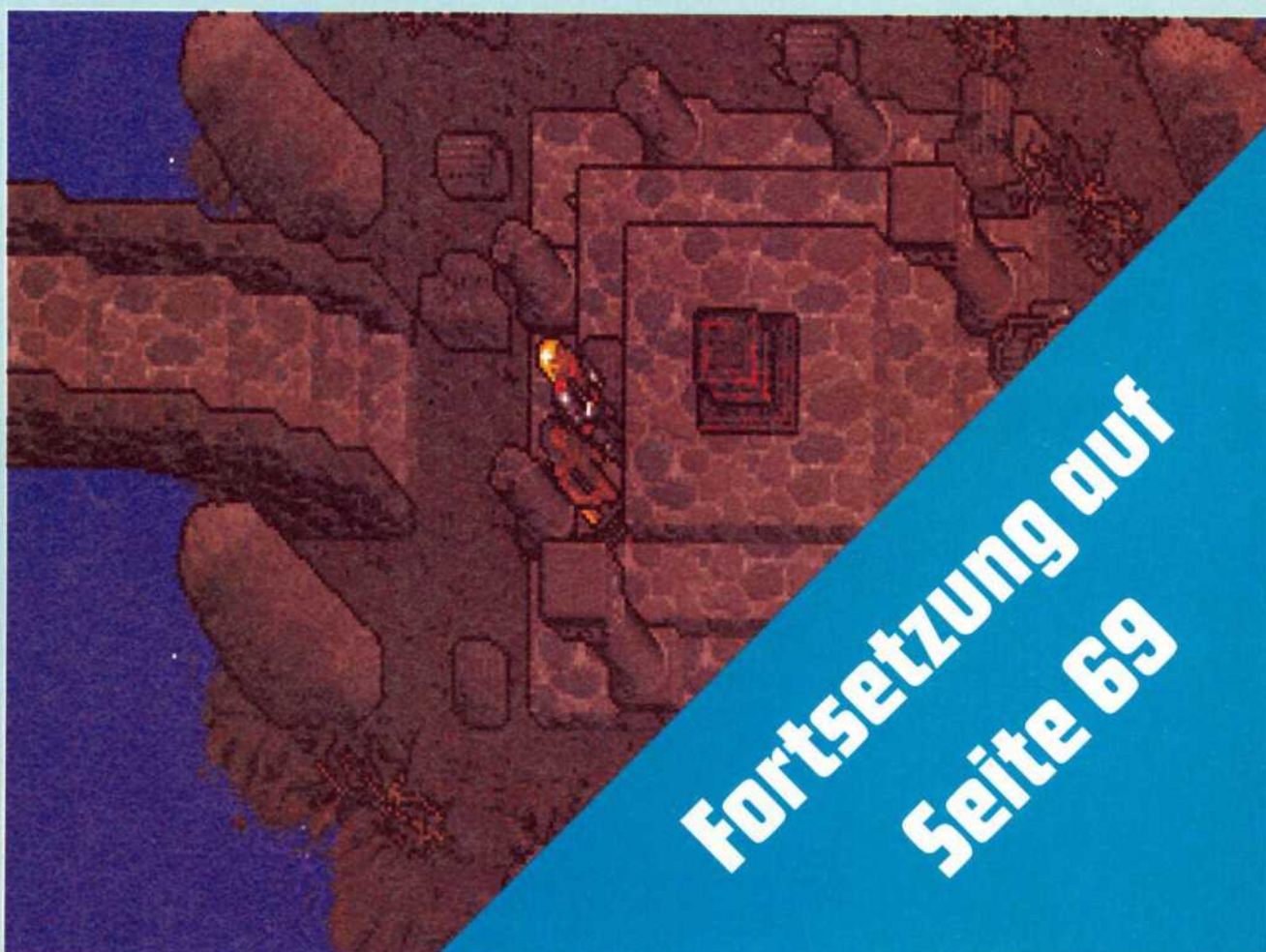


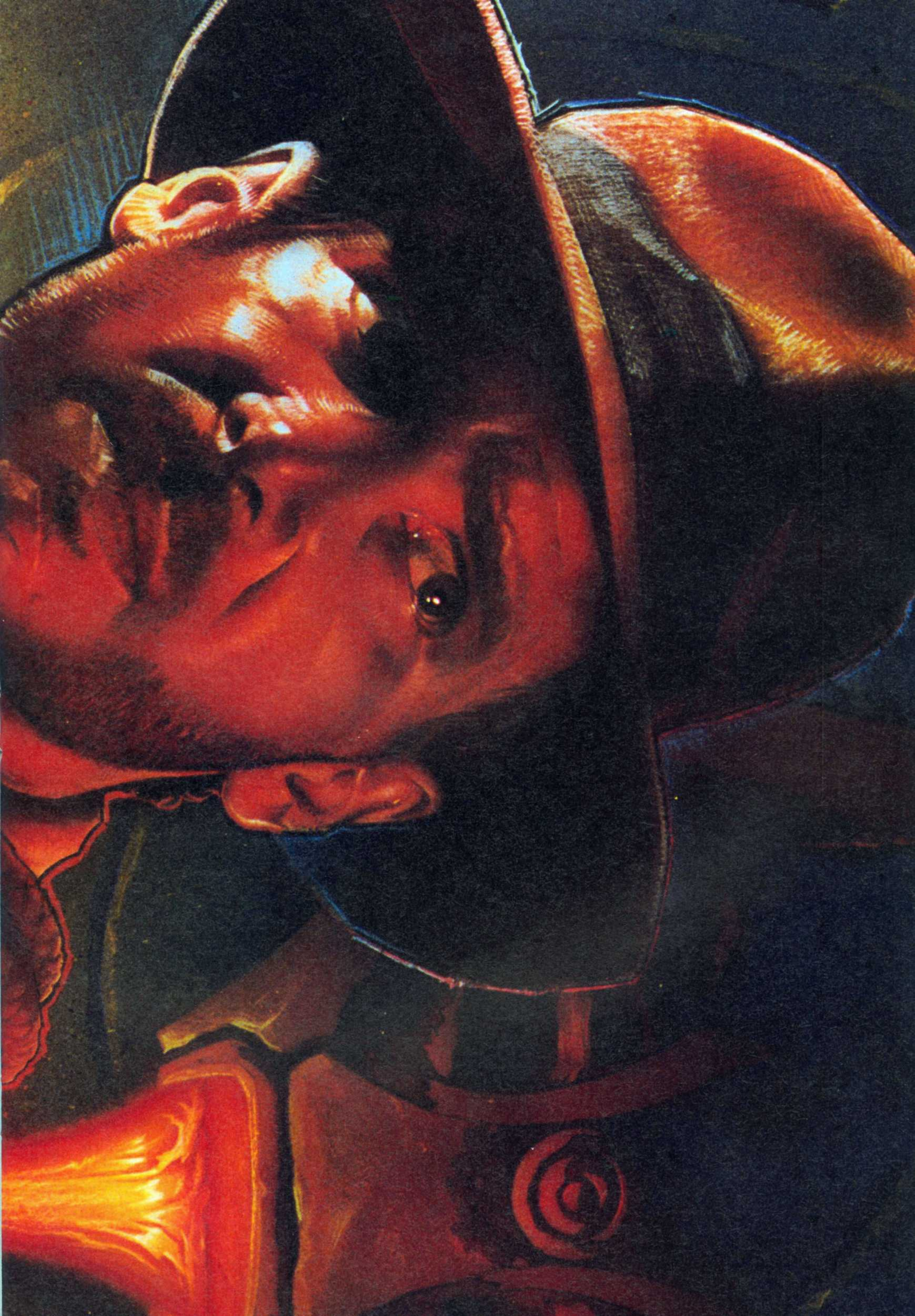
▲ Die Spielfigur im Überblick



▲ Lord British: ein wichtiger Freund

▼ Eine seltsame Kultstätte





The Two Towers





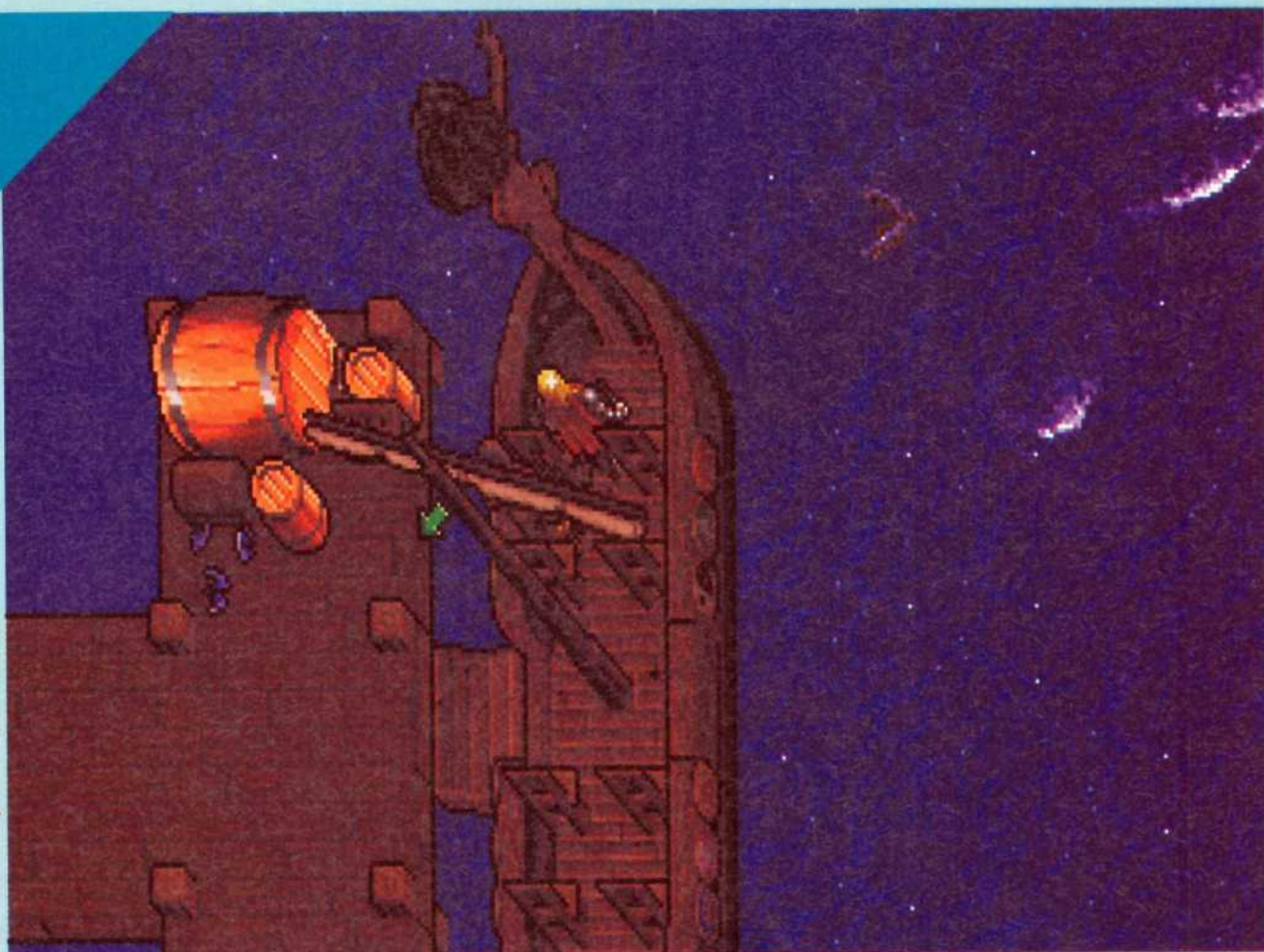


**Fortsetzung
von Seite 64**

ter-
nacht
muß man
sich nun die
Zeit vertreiben,
dann kann der
Turm des Liche betreten werden. Der Liche liegt in der Mitte des Raumes auf seinem Bett, seine Diener liegen um ihn herum. Man benutzt den Käfig und die Potion auf den Liche. Der Liche verwandelt sich zurück in Horance, und dieser ist nun wieder normal. Nun muß sich noch ein Untoter opfern und die Well of Souls besteigen. Mit dem Bürgermeister spricht man über das benötigte Opfer. Dann werden alle Bürger von Skara Brae befragt. Weil alle ablehnen, muß sich nun der Bürgermeister opfern und in die Well of Souls springen. Nun kannst Du Caine, den 'Tortured One', nach der Antwort auf Leben und Tod fragen. Die Antwort ist, daß es keine Antwort gibt.

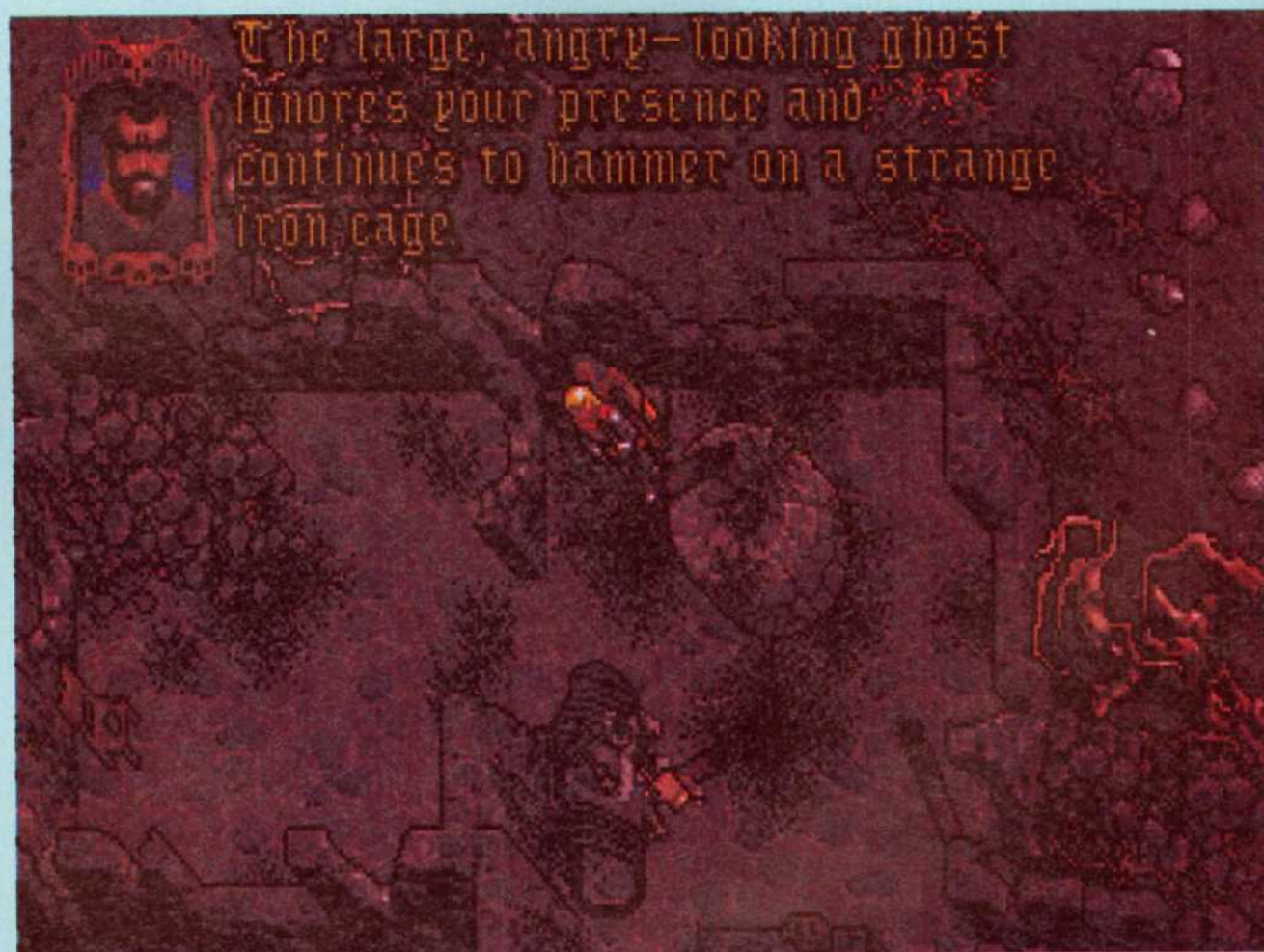
Neue Infos - neue Perspektiven

Es ist zwar nicht viel, was man Alagner in New Magincia berichten kann, aber er gibt sich mit der Antwort zufrieden. Mit dem Schlüssel, den man von ihm bekommt, kann man das Haus südlich seines Hauses öffnen. In der Mitte des Hauses ist eine Geheimtür, und aus den Kisten kann eine Treppe gebaut werden, die zu dem Raum führt, in dem sich das Notebook von Alagner befindet. Dieser Weg ist einfacher, als die Teleporter zu benutzen. Zurück in Yew, begibt man sich zum Schloß der Wisps. Nachdem man den Wisps die gewünschten Informationen, respektive das Notebook, gegeben hat, erzählen sie von dem 'Guardian'. Man fragt die Wisps nach dem



▲ Ein Schiff für die Überfahrt

▼ Ein Käfig für den Seelenfang



▼ Zaubersaft von einer Freundin



▼ Ein Blick durch das Teleskop





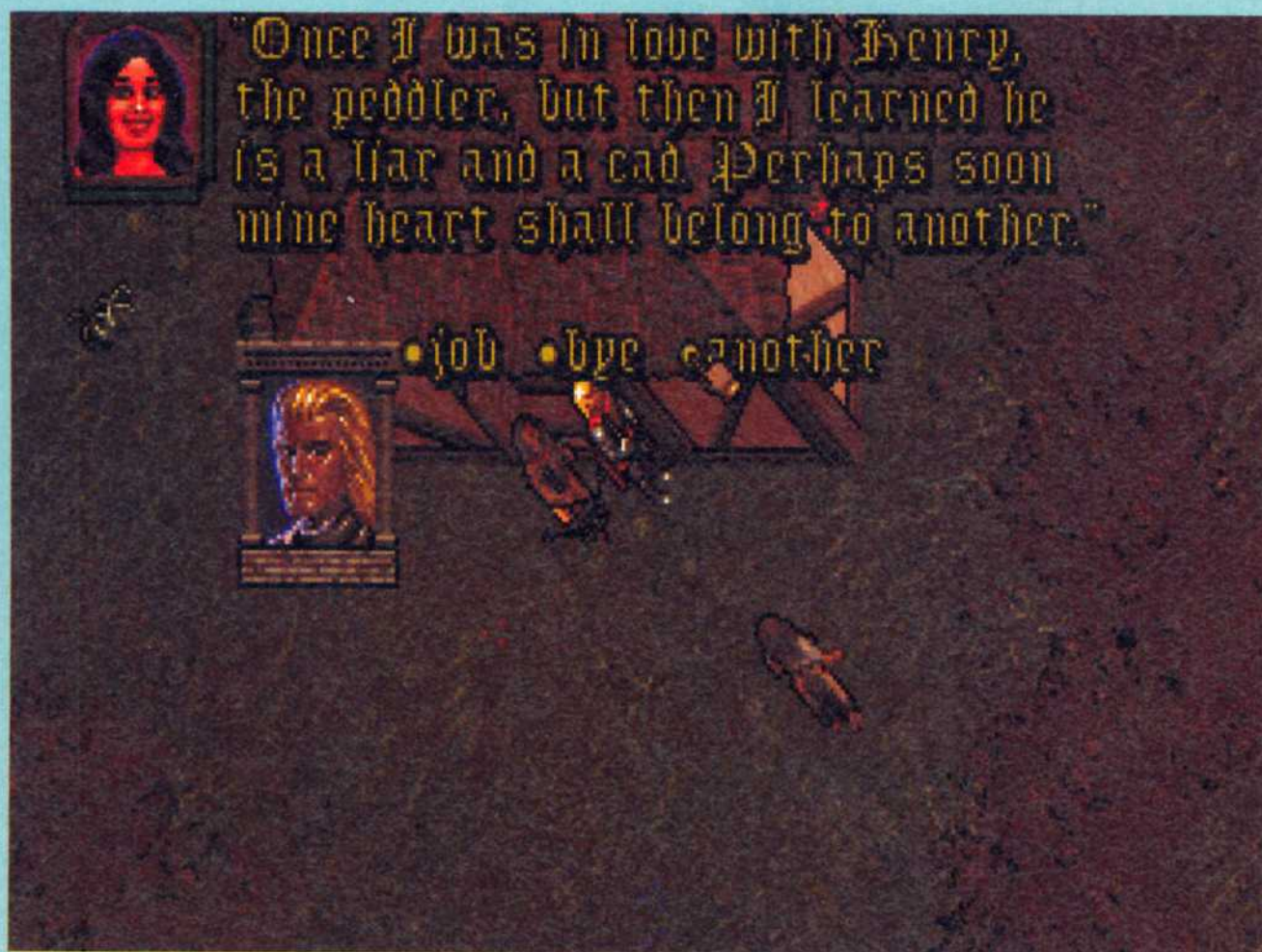
'Time Lord' und nach der 'Message'. Der 'Time Lord' wird vom Guardian in einem Kraftfeld beim Shrine of Spirituality gefangengehalten. Man erreicht es laut Aussage der Wisps, wenn man den 'Orb of the Moons' in Richtung Nordwest benutzt. Dann spricht man mit dem 'Time Lord'. Das Kraftfeld wird von einem Generator erzeugt, den der Guardian in einem Dungeon erbaut und versteckt hat.

Der Dungeon Despise

Die Sphäre befindet sich im Dungeon Despise. Das Dungeon Despise liegt am Fluß südwestlich von Yew, nordwestlich von Britain. Am Eingang findet man einen fliegenden Teppich. Sollte man sich noch nicht des fliegenden Teppichs bedient haben, ist nun ein guter Zeitpunkt, diesen mitzunehmen. Zur Sphäre zu kommen, ist eigentlich kein Problem. Es gibt allerdings eine knifflige Stelle: Am Teleporter, der im Dungeon hin- und her teleportiert, geht man den östlichen Weg, der sich dann nach Süden krümmt. Nun wird man nordwärts teleportiert. Jetzt geht man in Richtung Süden und nimmt die südwestliche Abzweigung. Dann weiter Richtung Süden, bis eine Tür kommt, die mit einem magischen Schloß versehen ist. Südwestlich hinter der Tür ist der Generator, dessen Sphäre zerstört werden muß. Wenn die Sphäre gefunden ist, muß der 'Orb of the Moons' in nordwestlicher Richtung benutzt werden, um zurück zum 'Time Lord' zu gelangen. Mit den Zaubersprüchen Mark und Recall kann man sich den 2. Weg durch das Dungeon sparen.

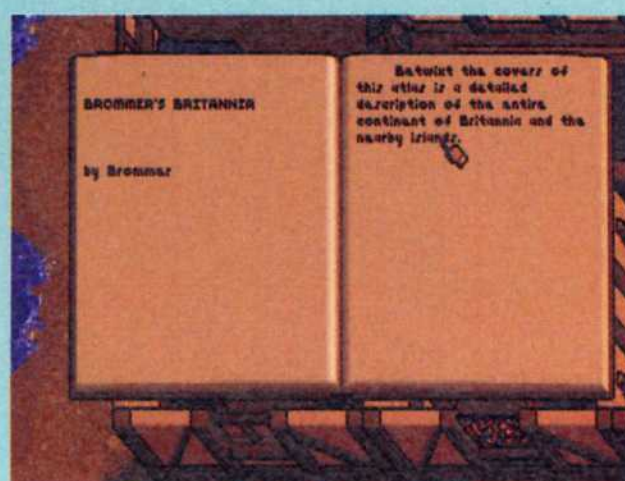
▲ Dieser Ort ist Balsam für die Seele

▼ Gebrochene Herzen...



▼ Ein gewitzter Wissenschaftler

▼ Endlich: Die Britannen-Karte



Das Stundenglas und der magische Generator

Dann beschreibt man dem 'Time Lord' die Sphäre. Dieser sagt, daß man ihn mit einem von Nikodemus verzauberten Stundenglas jederzeit herbeiwünschen kann, wenn man ihn befreit hat.

Bei der Trödlerin in Paws findet man das benötigte Stundenglas, man kann

es für ein paar Goldstücke erwerben. In Empath Abbey öffnet man Nikodemus' Tür mit einem 'Unlock Magic'-Spell. Spricht man mit ihm, wird er das Stundenglas verzaubern. Zurück im Dungeon Despise zerstört man die große Sphäre. Dann geht es durch das rote Moongate, um das Puzzle zu lösen. Es ist recht einfach. Man nimmt die kleine Sphäre an sich und benutzt das Stundenglas mit der Sphäre. Nun kann man jederzeit mit dem 'Time Lord' sprechen.

Penumbra wird befreit

Dieser erzählt von einem Tetrahedron in einem Dungeon nördlich von Moonglow. Das Tetrahedron ist ein magischer Generator, der den Äther kontrolliert. Der Äther jedoch ist die Basis für die Magie in Britannien. Man muß, wie bei der Sphäre, den äußeren

Schutzmechanismus deaktivieren, das große Tetrahedron zerstören und das kleinere an sich nehmen. Die Zauberin Penumbra in Moonglow kann dabei weiterhelfen.

In Moonglow geht man zu Penumbra's Haus. Um die Türe zu öffnen, braucht man folgende Gegenstände: Einen Hammer, ein paar Lockpicks, Faden (*aus gesponnener Wolle*), einen Ring und etwas Gold. Mit dem 'Awaken'-Spell wird Penumbra aufgeweckt. Mit vier Blackrocks, die auf die vier Säulen rund um ihr Bett gelegt werden, können die Negativstrahlen des Tetrahedron abgehalten werden, die bei Penumbra Kopfschmerzen hervorrufen. Nun kann Penumbra einiges zum Thema Tetrahedron sagen: Den Generator findet man im Dungeon Deceit, nördlich von Moonglow. Doch um ihn zerstören zu können, benötigt man den 'Ethereal Ring'. Laut Aussage Penumbra's hat man diesen Ring zum

letztenmal beim Gargoyle-Fürsten 'Lord Draxinosum' in Terfin gesehen. Da man Draxinosum sowieso besuchen wollte, um ihm vom Mord in Trinsic zu erzählen, macht sich die Party auf den Weg nach Terfin.

Der Kampf gegen die Stone Harpy

In Terfin spricht man mit Lord Draxinosum über den Mord in Trinsic. Dann fragt man ihn nach dem 'Ethereal Ring'. Lord Draxinosum hat den Ring an einen Sultan namens Martingo verkauft. Dieser Sultan lebt auf einer Insel namens Spektran, nordwestlich von Terfin. Auf der Insel Spektran ist ein kleines Schloß. Man betritt es und spricht mit dem Sultan. Er macht einen verrückten Eindruck. Dann geht man zur Tür am Ende des großen Raumes. Nun ist es Zeit, abzuspeichern. Denn wenn

Anzeige



die Tür geöffnet wird, hört man die Stimme des Guardian. Jetzt folgt eine schwere Bewährungsprobe für die Party: Die 'Stone Harpy' muß besiegt werden. Im gleichen Raum findet man den gesuchten 'Ethereal Ring'. Mit diesem Ring geht es zurück zu Penumbra nach Moonglow. Penumbra verzaubert den Ring. Nun begibt sich die Party ins Dungeon Deceit. Dort muß ein großes Monster bekämpft werden. Man zerstört das große Tetrahedron und nimmt das kleine Tetrahedron an sich.

Das geheimnisvolle Metall

Der Time Lord erzählt nun vom dritten und letzten Generator, der sich in einem Dungeon in der Nähe des Meditationsklosters der Fellowship befindet. Das Kloster befindet sich auf einer kleinen Insel südwestlich von Serpent's Hold. Doch vorher muß noch Rat bei Brion im Nordosten von Moonglow eingeholt werden. Brion berichtet, daß man zur Zerstörung des dritten und letzten Generators Helme aus 'Caddellite' tragen muß. Dieses Metall kann man auf der Insel Ambrosia in den Dungeons finden oder mit einem Hammer vom 'Caddellite'-Meteor auf Ambrosia schlagen. Die Insel Ambrosia findet sich im Nordwesten des Landes Britannien. Auf der Karte betrachtet, liegt es versteckt unter der Windrose. Vorsicht vor der Hydra: Sie ist zwar sehr hilfreich, kann aber ein tödlicher Gegner sein. Der Schmied Zorn in Minoc kann aus dem 'Caddellite'-Metall Helme schmieden.

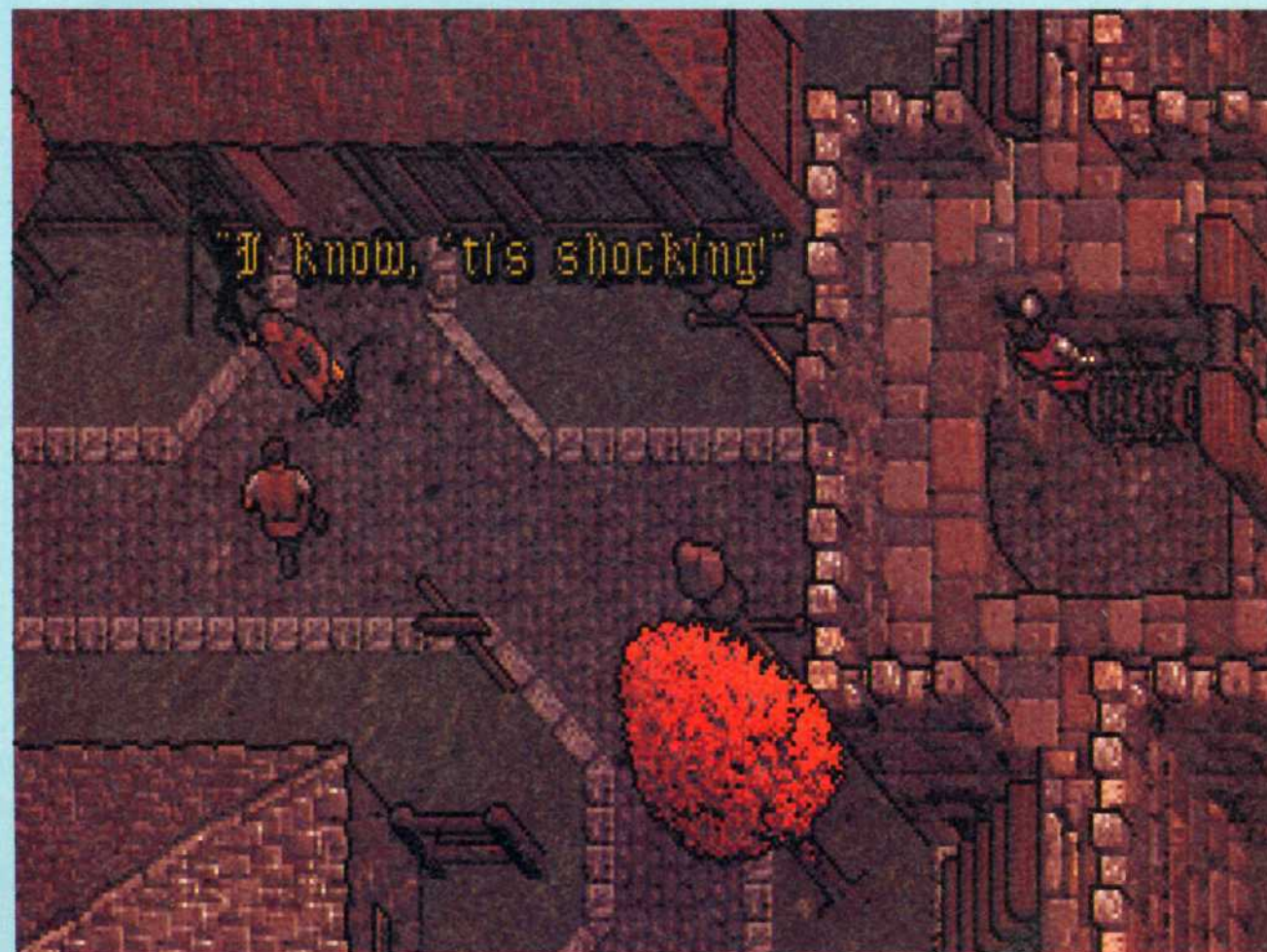
Das Puzzle wird gelöst

Nun begibt man sich zum Meditationskloster. Ian, der Direktor des Klosters, empfängt die Party am Tor und händigt einen Schlüssel aus, mit dem das Tor geöffnet wird. Er warnt zwar davor, die Höhle zu betreten, kann die Party aber nicht daran hindern. Am Generator angekommen, muß man die Party vor dem blauen Moongate warten lassen und allein hineingehen. Vorher unbedingt abspeichern! Und



▲ Noch herrscht Freude ...

▼ ... doch dann wird der Mord entdeckt



▼ Piraten greifen an

▼ Eine Aufführung – ganz umsonst!



noch etwas: Ohne den Caddelite-Helm wird man getötet. Der Generator beinhaltet ein Logikpuzzle, das gelöst werden muß. Dann kann man den 'Cube' mitnehmen. Der Time Lord berichtet, daß man auf 'Buccaneer's Den' vielleicht Hinweise auf das 'Black Gate' bekommen könnte. Also geht man dorthin.

Dem Mörder auf der Spur

Nach Aussage von Sintag lebt Hook, einer der Mörder von Trinsic, in einer Höhle hinter dem House of Games auf 'Buccaneer's Den'. Der Eingang ist eine verschlossene Tür in einem der Casino-Räume. Sintag überreicht den Schlüssel zu dieser Tür. Es gibt auch einen Eingang durch Gordy's Büro. Von Sintag erfährt man auch Näheres über die 'Crown Jewel': Sie segelt regelmäßig

von 'Buccaneer's Den' zur 'Isle of the Avatar'. Dann durchsucht man alle Kisten und Schränke in den Räumen von Hook. Ein paar Schlüssel sind dort zu finden. Der größte Schlüssel öffnet die Tür zum Dungeon auf 'Avatar Isle'.

Das Ziel vor Augen

Auf der Insel Avatar betritt man das Gelände, wo sich früher der Codex aufgehoben hat. Der Eingang zum Dungeon liegt westlich vom 'Codex-Saal'. Dort ist der 'Throne of the Guardian'. Hinter dem Vorhang in der nordwestlichen Ecke ist ein Hebel, den man benutzt. Nun geht man durch die großen Türen. Im 'Meeting Room' sind sechs Mitglieder der Fellowship. Das Medaillon wird vom Ständer genommen, und es öffnen sich die Türen gen Norden. Im 'Room of Changes' muß

man sich dreimal auf den Thron setzen, um dann durch den nordwestlichen Geheimgang und in nördlicher Richtung gehen zu können. Der Teleporter bringt die Party in den Raum, in dem das 'Black Gate' steht. Nachdem alle Fellowship-Anhänger getötet wurden, werden die drei Steine aus den Generatoren auf die passenden Fassungen auf die Podeste im magischen Dreieck gelegt. So ist das magische Feld um das 'Black Gate' gebrochen, und man kann mit Rudyoms Zauberstab das Black Gate zerstören. Nun ist der 'Guardian' vorläufig daran gehindert, in Britannia einzudringen und sich die Bewohner untertan zu machen. Alle Avatare freuen sich jetzt auf den Winter, wenn 'Ultima 8: The Serpent's Isle' zur Fortsetzung des Abenteuers einlädt. □

Jens K. Kiel/msu

Anzeige

ABGEFETZT!



136 SEITEN

Nur 7,80 DM



... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

... AM KIOSK

ODER DIREKT BEIM

TRONIC VERLAG

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

Das Mega-Cheat System

Aktivierung des Cheat-Systems

Um das Cheat-System zu aktivieren, muß **Ultima7.exe** mit einem Codewort aufgerufen werden.

Das Codewort ist 'ABCD', gefolgt von der Tastensequenz **ALT-255**. Beispiel: **ULTIMA7 ABCDx [Return]** ('x' steht für das ASCII-Zeichen 255)

Tastaturbelegung des Mega-Cheats

Diese Tasten stehen dem Spieler zur Verfügung, wenn er mit seiner Party durch Britannia läuft:

F2 - Super Cheat System: Aktiviert das Hauptmenü des Cheat-Systems.

F3 - Goto Map Location: Zeigt Landkarte. Klicken zum Teleportieren.

F4 - Einzelschritt: Schaltet Einzelschritt-Darstellung an/aus.

F5 - Zauberspruch sagen: Taste drücken, Nummer eingeben, zielen, klick.

F6 - Schwertkampf-Cheat



▲ Dieser Gastwirt ist anfangs gar nicht so freundlich.

Bemerkung: Origin unterstützt und empfiehlt nicht die Benutzung irgendeines Cheat-Systems für Ultima 7.

Autor und Redaktion haften nicht für Fehler in Savegames und während des Spieles, wenn das Cheatsystem benutzt wird. Bisher sind allerdings beim Autor keine Fehler aufgetreten.

F7 - Spuranzeige an/aus

F8 - Lese Buch, Schild: Buchstaben angeben, klicken, lesen.

F9 - Zielbericht: Zielen und klicken. Funktion unbekannt

F10 - Pfad-Test

Alt-1 - Geräuscheffekte: Taste, dann Nummer eingeben. Return drücken.

Alt-2 Animations-Zähler

Alt-3 Animations-Effekte: Nummer eingeben. Return drücken. Zielen und klick.

Alt-4 Gegenstands-Info: Zeige auf zu untersuchenden Gegenstand. Klicken.

Die benötigten Nummern finden sich in den Listen der Gegenstände, Personen und Zaubersprüche.

Sonstige Parameter:

Man hat die Möglichkeit, beim Aufruf von Ultima 7 nach der Cheat-Aktivierung weitere Parameter anzugeben. Der Aufruf lautet dann **'Ultima7 ABCD(ALT-255) Y'**, wobei Y für den anzugebenden Parameter steht.



▲ An der Mühle klappert der Bach

Liste der Parameter

A- Gefolgt von Nummer. Funktion unbekannt.

B - Zeigt Meldung an, Programm wird aber nicht aufgerufen.

C - Gefolgt von HEX-Zahl. Funktion unbekannt.

P - Ruft U7.EXE direkt auf, ohne **Ultima7.com** zu laden.

R - Gefolgt von Zahl 0-9. Funktion unbekannt.

S - Zeigt Status und Dateinamen beim Hochfahren. Die Landschaft kann im laufenden Programm modifiziert werden.

? - Zeigt Programm-Versions-Nummer an.

Harald Evers: Schreiberei als Lebenswerk

Die Sonne brennt auf die Karosserie meines Wagens - so heiß, daß man darauf Spiegeleier braten könnte. Ganz Bayern stöhnt an diesem heiße-



sten Tag des Jahres über die Temperaturen. Ganz Bayern? Nein, denn in einem kleinen Ort namens Tyrlaching, fast unmit-

telbar an der Grenze zwischen Ober- und Niederbayern, arbeitet in einem etwa 2x2-Meter großen Raum Harald Evers an seinem neuesten Werk.



Eine Begegnung, der man nicht ausweichen kann

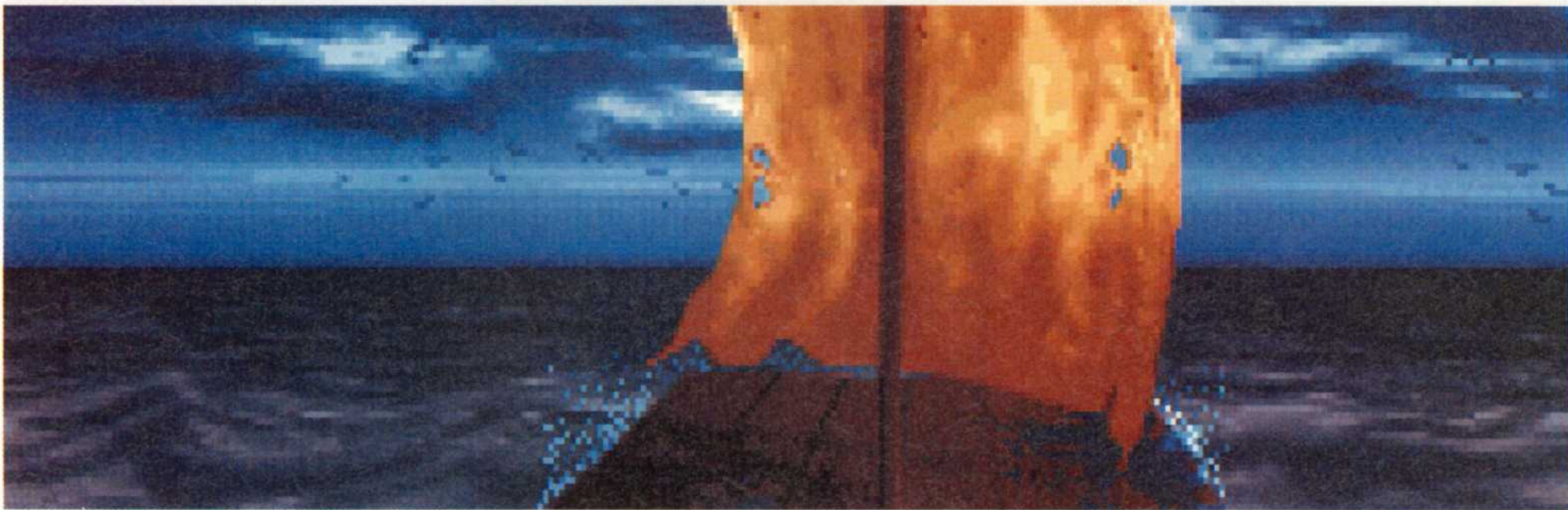
Ich brauche ein größeres Büro", meint **Harald Evers**, der am 22. September 1957 in München geborene Autor und Erfinder von 'Das Stundenglas' und 'Die Kathedrale', als wir uns die ersten Stationen von **Hexuma - Das Auge des Kal** anschauen. Zugegeben, viel Platz hat man nicht darin, aber alles ist zweckmäßig angeordnet - und vor allem schön kühl temperiert.

Die meiste Arbeit spielt sich zweifelsohne im Gehirn des Mannes ab, der die Schreiberei zu seinem Lebenswerk erklärt hat. Sehr früh übte er sich darin: Als Achtjähriger hat er die Hauptgestalten aus den 'Perry Rhodan'-Romanen zu Helden eigener Geschichten gemacht, diese aber nie veröffentlicht.

Erste Geschichten

Während seiner Bundeswehrzeit verfaßte Evers etliche Grusel- und Sci-Fi-Geschichten. Stilistisch tendiert er dabei zu Poe, Lovecraft, H.G. Wells und Jules Verne. Seine erste Veröffentlichung ist eine Kurzgeschichte mit dem Titel 'Der Weisheit letzter Schuß', die im Rahmen eines Wettbewerbs zusammen mit anderen Geschichten als Taschenbuch erschien (1988).

Während seiner Zeit als 'Taxidriver' in München zeichnete er seinen ersten Grafikentwurf - auf der Rückseite einer Quittung. Als Journalist bei einer Musikzeitschrift verdiente er zusätzlich seine Brötchen. Zuhause hat sich Harald Evers mittlerweile einen ST zugelegt - "nur wegen der Textverarbeitung, damit das Schreiben unkomplizierter ist". Natürlich spielt er auch auf dem Rechner - und fand an dem Ad-



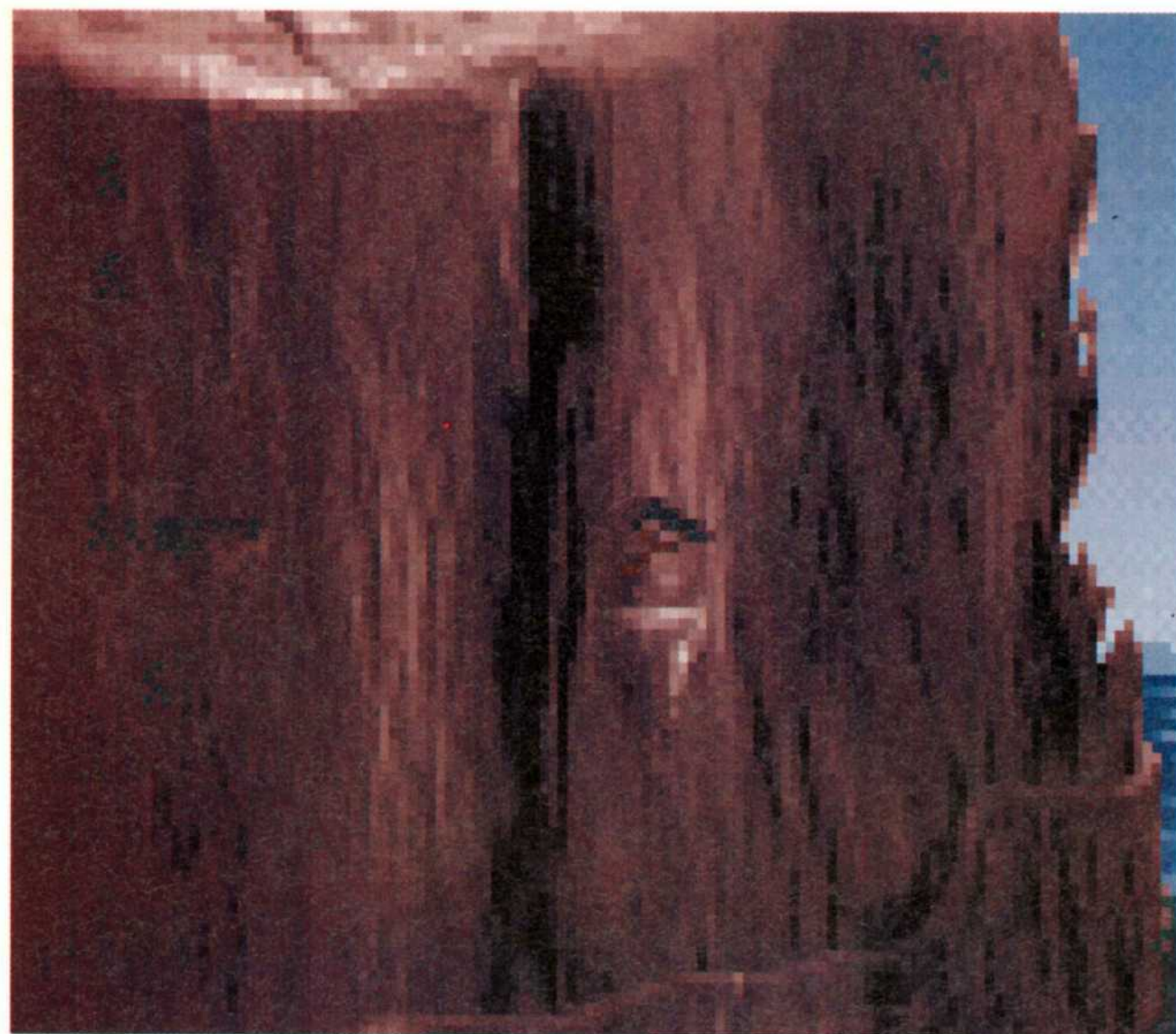
Farbenvielfalt ist bei Hexuma angesagt

venture-Klassiker 'Tass Times in Tometown' einen so großen Gefallen, daß er den Entschluß faßte, selbst einmal so etwas zu schreiben.

Sein Konzept - 36 Räume mit je einem Rätsel - verschwindet zunächst in der Schublade. Doch jetzt, 1992, wird es zumindest ansatzweise doch verwirklicht, denn in **Hexuma** stecken tatsächlich die Wurzeln des Erstlingswerks. Zusammen mit Andreas Niedermeier, den er 1987 kennengelernt hat, gründet er die **Weltenschmiede**



Der Admiral weiß vielleicht Rat



Fahrt ins Ungewisse

(alle Bilder: PC)

und produziert das erste Computerspiel: 'Das Stundenglas'.

"Wir schickten jede Menge Demos raus, unter anderem auch an 'Software 2000'", erläutert Evers den Werdegang seines Debütstückes. "In der Urfassung war es noch ein reines Textadventure. 'Software 2000' zeigte Interesse, aber ohne Grafiken wollte man es nicht übernehmen."

Selbst ist der Mann

So zeichnet Evers die 24 Bilder zum 'Stundenglas' selbst. Auch bei der 'Kathedrale' bleibt ihm dies nicht erspart, da der ursprünglich vorgesehene Grafiker von dem Projekt zurücktritt. Für 'Hexuma' sind die **Pixlers**, eine aus drei jungen Österreichern bestehende Grafikergruppe, verpflichtet worden.

Daß Harald selbst Adventure-Fan ist, leuchtet ein. Er macht auch keinen Hehl daraus, daß er vor allem 'Lucasfilm'-Produkte schätzt. Was er aber ganz und gar nicht mag: Rollenspiele. "Ich glaube, daß der Spieler dann erst richtig zum 'Held' werden kann, wenn er ein Spiel aus der ureigensten Kraft, dem Scharfsinn usw. löst, und nicht, wenn er vorab schon Muskeln, Intelligenz und Zaubersprüche festlegt."

Auch bei Harald gibt es (*ebener selten*) Zeiten, in welchen der Rechner ausbleibt. In diesen Momenten findet er die Zeit, zum Volleyball-Training zu gehen oder sich mit Musik (*vor allem Jazz*. Er ist selbst Schlagzeuger in einer Jazz-Band) zu beschäftigen.

Doch viel zu selten kommt er dazu, seinen Leidenschaften zu frönen, denn sein Arbeitsplan sieht neben dem Computerspiel 'Hexuma' das Buch zur 'Kathedrale' vor. Die Veröffentlichung bei Langenmüller in München (*in gebundener Form*) steht im Frühjahr '93 an.

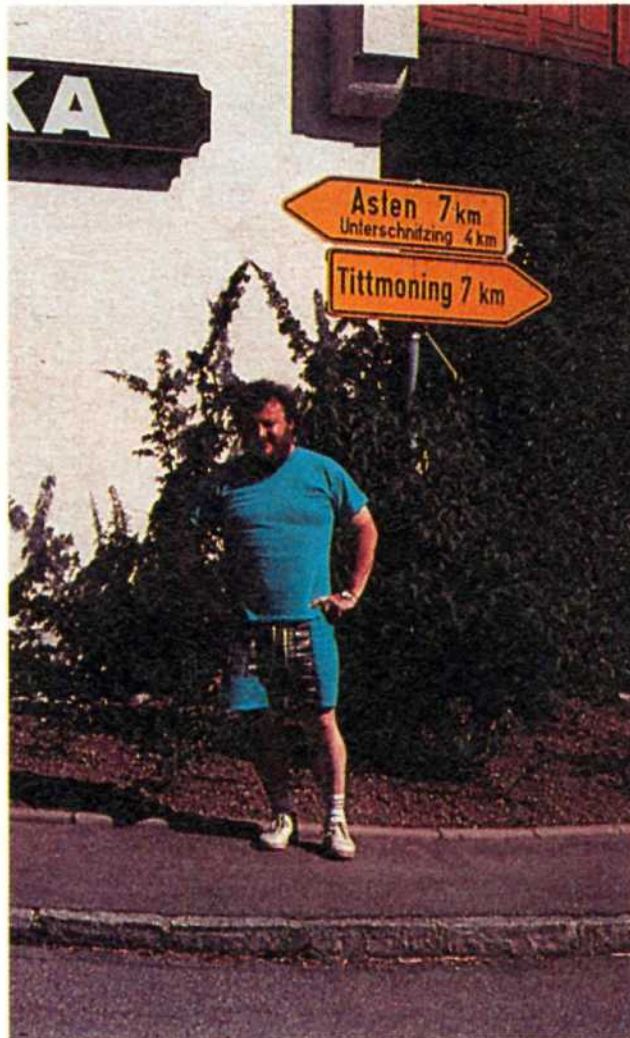
Dichterische Freiheit

Wo künftig sein Schwerpunkt liegen wird, macht er deutlich:

"Mein Interesse liegt im Computerspiel-Bereich. Aber das ist kein Geschäft, das man auch noch mit 60 betreiben kann. Was man aber in diesem Alter machen kann, ist Bücher schreiben. Da hat man auch mehr dichterische Freiheit, mehr Handlungsfreiraum als bei einem Spiel."

So möchte er gerne 'niveauevolle Gruselgeschichten' schreiben, bei denen es ihm aber nicht auf "spritzende Gehirne ankommt, sondern spritzige, dichte Atmosphäre", sagt er und macht deutlich, daß er grundsätzlich gegen Gewaltverherrlichung in den Medien ist.

"Für mich besteht ein Reiz darin, ein Szenario zu entwickeln, das in sich so plausibel ist, daß es zum Leben erwachen kann". Dies gelte auch für ein Adventure. Es müsse eine gutausgearbeitete und intelligente Hintergrundstory besitzen. Die Texte sollten so gestaltet sein, daß der Spieler durch ein Gefühl



Orte, die bis jetzt kaum einer gekannt hat...

an eine entscheidende Stelle geführt wird und nicht nur durch Hinweise im Text.

Auf didaktischen Witz und eine sehr durchdachte Benutzerführung legt Evers genausoviel Wert wie auf phantasievolle Grafiken. Ideen zur Story sollten nicht nur der Autor, sondern auch die anderen Mitarbeiter an dem Projekt entwickeln. Und: Es dürfe sich nicht nur an einem einzigen Handlungsort abspielen.

Sechs Welten

Diesbezüglich braucht man bei 'Hexuma' keine Sorge zu haben - das Adventure führt den Spieler in sechs total unterschiedliche Welten. Ausgangspunkt ist dabei der Geheimkeller eines seltsamen Gebäudes. Unterschied zur 'Kathedrale' wird sein, daß es viel mehr Spielwitz geben wird - trotz Gruselstimmung und einiger wohldurchdachten Überraschungen.

Ich frage ihn, welche drei Dinge er mitnehmen würde, müßte er auf einer einsamen Insel sein restliches Leben verbringen. "Papier und Schreibzeug, meinen zweijährigen Sohn Eric und einen Ball, damit ich mit Eric spielen kann", erklärt der Vater voller Stolz.

Zum Glück bleibt Evers der Zivilisation und Tyrlaching erhalten. Und das ist gut so, denn er hat nicht zuletzt durch den Erfolg der 'Kathedrale' etliche neue Fans gewonnen, die voller Spannung auf seine nächsten Geschichten warten. Daß auch ich einer bin, liegt aber nicht zuletzt an Harald Evers selbst: Er ist nicht von sich eingenommen, läßt sich Kritik gefallen und weist die Bezeichnung 'Schriftsteller' strikt von sich.

"Ich bin Autor - Schriftsteller möchte ich erst noch werden." Mag sein, Harald, aber Du bist auf dem besten Weg dahin. ■

Klaus Trafford



Trauminsel oder Endstation?



Und wieder lockt das Weib

Daß es mit dieser Frau - von Elvira ist die Rede - noch Ärger gibt, war schon nach dem ersten Adventure klar. Diesmal hat sich die Gnädigste ein Schoßhündchen zugelegt. Oder besser gesagt: Das Schoßhündchen hat sich Elvira zugelegt. Und ich muß es ausbaden. Aber jetzt die ganze Geschichte von vorne...

Gestern abend hat sie doch glatt ihr magisches Amulett auf dem Rücksitz meines Wagens vergessen. (*Nein, ich erkläre nicht, wie es da hingekommen ist. Grins.*) Ohne dieses Anhängsel ist sie magiemäßig ziemlich schlecht drauf, deshalb wollte ich sie abends nach den Dreharbeiten aus dem Filmstudio abholen und ihr das Ding wiedergeben.

Kurz vor dem Tor erwischt mich ein magischer Videoclip von Elvira, in dem sie mir erklärt, daß sie von so einem haarigen Unvieh gekapert wurde und nun irgendwo im Studio festsitzt. Ihr Zauberbuch drückt sie mir auch gleich in die Hand. Als hätte ich es geahnt!

Wo rohe Kräfte...

Sicherheitshalber nehme ich den Stein mit, der an der Straße liegt. Das Tor zum Studio ist zu, und im Pförtnerhäuschen regt sich nichts. Der Stein bekommt jetzt seine Existenzberechtigung: Ich werfe mit ihm die Scheibe in der Tür ein und sehe mir das Pförtnerhäuschen mal von innen an.

Ein ekliger Blutfleck an der Wand zeugt von keiner fröhlichen Party. Er klebt genau neben einer Tür, hinter der sich der Wachmann befindet. Leider ist er etwas abwesend, aber er hat einen Schlüssel. Der Schlüssel paßt in ein Schaltpult, mit dem sich das Tor öffnen läßt, also mache ich es auf. An der Pinwand hängt eine Menge Papierkram, teilweise Hochglanz-Vierfarbdruck. Das nehme ich auch erstmal mit, wegen der bunten Bilder...

Ich will ja nicht unbedingt auffallen, wenn ich da herumrenne, also ziehe ich die Jacke und die Mütze von dem Wachmann an. Das Telefon ist kaputt, aber der Videomonitor auf dem Schreibtisch funktioniert noch. Die Kameras zeigen nichts außergewöhnliches, außer einer verdächtigen Ruhe.

Auf dem Parkplatz steht nur noch Elviras Wagen. Im Kofferraum liegt ein Seitenschneider und ein Schraubenschlüssel. Werkzeug ist immer gut, al-

so stecke ich es ein.

Das Foyer sieht verlassen aus, etwas ZU verlassen für meine Ansprüche. Ein Feuerlöscher sieht so aus, als wollte er mitgenommen werden. Den Gefallen tun wir ihm. Auf den Toiletten ist nichts los, noch nicht einmal gescheite dumme Sprüche.

Mit dem Fahrstuhl fahre ich erstmal in den Keller. Gewöhnlicherweise drücken sich die Bösewichte immer in Kellern herum, und ich will das hier so schnell wie möglich hinter mich bringen. Hier hockt aber nur der indianische Hausmeister, entgegen allen Erwartungen ziemlich lebendig. Ein kurzes Gespräch bringt die Sache auf den Punkt: Ein böser Geist hat sich in Gestalt eines Hundes manifestiert und plant, die ganze Welt zu versklaven.

Schoßhündchen

Das Vieh hat sich Elvira ausgeguckt, weil sie so ziemlich die größten magischen Fähigkeiten im Umkreis hat. Bis zum Morgengrauen ist Elvira Geschichte, wenn ich es nicht schaffe, dem Hausmeister einen Speer, einen Tomahawk, einen Medizinbeutel und eine Friedenspfeife zu besorgen. Der Medizinbeutel an der Tür, das Bild von Elvira und der Feuerlöscher gehen mit, der Indianer bleibt hier.

In einer kleinen Abstellkammer finde ich diverse Reinigungsmittel und Schrubber, die ich meinem Inventar einverleibe. So langsam wird das Zeugs schwer. Ich lese daher im Sprüchebuch herum. Alles, was sich irgendwie in einen Zauberspruch umwandeln läßt, wandele ich um. Zusätzlich bereite ich alle Sprüche vor, die keine Bestandteile brauchen.

Jetzt ist der ganze Kram wesentlich leichter. Der Raum mit den Heizkesseln macht seinem Namen Hohn: Es ist eiskalt da drin. Außer einem Kupferstab, den ich aufgrund übler Vorahnung lieber in Ruhe lasse, findet sich hier nichts. Beim Hinausgehen stecke ich gleich noch einen Schlüssel ein, der im Heizkesselraum neben der Tür hängt. Ich fahre mit dem Aufzug in den zweiten Stock.

Hier oben ist ein langer Gang mit sieben Türen. Ich sehe mir erstmal den Computerraum an. Das einzig vielversprechende ist ein Terminbuch, das ich einstecke. Ich glaube, das nennt der Fachmann "Kleptomanie". Gegenüber dem Computerraum ist das Schminckzimmer. Das sieht schon besser aus. Ein kurzer Blick in den Spiegel... sieht nach Wachmann aus. Gute Tarnung. In einem Schminckkoffer finde ich einige interessante Sachen, und in einem Regal sind ein paar abgefahrene Perücken. Ich belasse es aber erstmal bei dem Wachmann-Image.

Sammelleidenschaft

Der nächste Raum ist der wahre Horror: Elvira's Privatgarderobe! Chaos vom feinsten. Ich wühle mich durch und sacke einiges an Material ein. Im Schminckkoffer ist ein kleines, silbernes Kleeblatt und ein gasgetriebener Turbo-Hightech-Lockenstab. Von dem ganzen Krempel hier drin nehme ich außerdem "nur" eine Nagelfeile, ein Handtuch, eine Zeitung und Papiertaschentücher, eine Ration Popcorn und drei mehr oder weniger volle Dosen Haarspray mit. Alles, was sich zu Sprüchen machen läßt, den Rest lagere ich später im Foyer.

Im Schreibbüro sieht es richtig ruhig aus, wie zur Mittagspause. Es bleibt auch ruhig, während ich den Cassettenrecorder einstecke. In jedem Kaufhaus wäre ich schon längst geliefert. Immer auf der Suche nach guten Progs gucke ich natürlich in die Disketten-sammlung. Viel ist's nicht, aber eine Disk sieht interessant aus. Konfisziert.

Im Direktionsbüro sieht es aus wie erwartet: protzige Ledercouch, Nobelmöbel, Sprit. Den Alk und den passenden Sodasyphon stecke ich ein. Es fehlen eigentlich nur noch ein paar Eiskwürfel - zimmerwarm kann man das Zeug ja nicht trinken. Ich heb's auf für die nächste Fete.

Speis und Trank...

In der Kantine gibt es etwas zu essen und zu trinken - für später! Die Tört-

chen und die Dosen mit dem Sodawasser gehören mir, den Kantinenfraß ignoriere ich. Erfahrungssache. (*Unsere Kantinenwirtin möge mir verzeihen...*)

Im Kostümraum erwartet mich die erste handfeste Überraschung. Jenes ehemals holde Wesen da drin ist a) jetzt eine Hexe und b) ein harter Brocken. Mit einigen Eispeilen und ein paar gut platzierten Hieben geht sie dann schließlich doch zu Boden. Widerlich. Aber wo gehobelt wird, fallen Späne - oder besser: Augen. Das Auge nehme ich mit. (*BÄH!*)

Nach Einschalten des Lichts (*Der Schalter ist neben der Tür. Da wäre jetzt bestimmt keiner drauf gekommen...*) untersuche ich die Kostüme. Das von dem Offizier ziehe ich an, und finde so ganz zufällig ein Schwert in meinem Inventar. Endlich eine gescheite Waffe! Ich entdecke außerdem einen Laborkittel. Den nehme ich auch mit, den Rest sehe ich mir nur an. Ich fahre mit dem Fahrstuhl wieder ins Foyer, stapele erstmal die Beute und stocke meinen Sprüchebestand auf.

Durch die Flügeltür neben dem Fahrstuhl geht es zu den Bühnen. Ich sehe mir die Bühne 2 als erste an. Der Film, der hier gedreht wird, heißt "Haus des Horrors" oder so ähnlich. Einer der üblichen B-Movies mit den Standard-Klischees. Ich betrete das Haus (*nichts rührt sich*) und wanke zuerst einmal ins Wohnzimmer.

Hier stehen so zwei mittelalterliche Heavy-Metal-Kerlchen - beziehungsweise nur noch das Outfit von denen. Von der rechten Rüstung nehme ich den Helm und einen Handschuh mit. Mit einem unguenen Gefühl in der Magenröhre gehe ich zwischen den Rüstungen hindurch in das Studierzimmer - die beiden Knitche bleiben aber ruhig.

Bitte nicht berühren

Im Studierzimmer stehen ein Schreibtisch und ein Aquarium. Der Schreibtisch enthält ein Vorhängeschloß und ein Gebetbuch. Aufgrund meiner umfangreichen biologischen

Kenntnisse identifiziere ich das Fischchen im Aquarium als Piranha. (*Oder anders ausgedrückt: Gut, daß sich dieses Spiel abspeichern läßt...*) Leider liegt da auch noch ein kleiner Schlüssel auf dem Grund des Beckens. Weil mir echt nichts dazu einfällt, lasse ich das Tier in Ruhe (*umgekehrt auch*).

Wieder an den Nirosta-Typen vorbeigeschlichen und zurück in die Eingangshalle. Die Glassachen im Eckregal verwandele ich erst einmal in **Entdecke Fallen**-Sprüche. Auch der Kohleimer muß dran glauben - als **Schutz**-Spruch.

Die Tür rechts neben dem Kamin führt wohl in die Bibliothek, allerdings komme ich nicht an diesem Poltergeist vorbei. Ich werde ihn aber mit ein paar Bauklötzen los, die ich im Kinderzimmer im Obergeschoß finde. Der Kerl scheint etwas verspielt zu sein, denn ich kann ihn mit den Bauklötzen zwei Schritte von der Tür weglocken und dann schnell durchschlüpfen.

Die Bibliothek ist voller Bücher. Das ist ja an sich nichts ungewöhnliches für eine Bibliothek, allerdings fliegen einige davon in der Botanik herum.

Ich ignoriere das; schließlich will man ja keine Unsicherheit zeigen. Die weniger mobilen Bücher lese ich mir gründlich durch. Dabei finde ich auch

noch ein Rezept für Gift. Durch die Eingangshalle geht's zurück und dann erstmal in das Eßzimmer. Ich nehme alles mit, nur von der Mahlzeit unter dem Blechdeckel nasche ich nicht. Ich bevorzuge eher eine kleine Ohnmacht zwischendurch. Der Wein und die Gläser eignen sich ganz gut für Zaubersprüche. Ein Speiseaufzug in der Wand wird geöffnet, dem ein vertrauenswürdig aussehender junger Mann "entspringt".

In der Speisekammer

Das war's dann auch - ich wache in der etwas kalten Speisekammer auf, umgeben von anderen, leblosen Mitgliedern der hiesigen Nahrungskette. Eins dieser potentiellen Schnitzel hat noch die Stiefel an - die passen mir auch, und er braucht sie nicht mehr - höchstens als Beilage. Im Regal neben der Tür befindet sich ein Stück Fleisch, von dem ich gar nicht wissen will, wer oder was das mal war. Ich stecke es trotzdem ein, und den Käse und den Wein auch.

Mahlzeit! Langsam wird es kalt an den Ohren. Die Tür ist zu: Von außen verriegelt. Also muß ich irgendjemanden dazu bringen, das Teil von außen



▲ Für sie tun wir doch alles...

aufzumachen. Ich gehe mal davon aus, daß dieser jemand nicht gerade erbaut ist, sein Mittagsessen herumspazieren zu sehen, deshalb ziehe ich Helm und Handschuhe an, falls es Ärger gibt.

Mit dem Lockenstab löse ich mal eben den Temperaturfühler aus, der sich ebenfalls neben der Tür befindet. Es klingelt draußen, und nach ein paar Sekunden taucht auch jemand auf, um nachzusehen. Ich heize ihm ein (*diverse Eispeile, Feuerbälle und Prügel*), woraufhin er sich dann ein wenig abkühlt. Bis zur Starre...

Auf dem Flur führt eine Treppe hinab. Ich stolpere hinunter und betrete ein Laboratorium. Hier steht Doktor Krankenscheins Gesellenstück. Da dieses Monster aber im Moment jeden Skinhead an Intelligenz überbietet (*es fehlt das Hirn!*) und infolgedessen etwas unmobil ist, lasse ich ihn erstmal in Frieden ruhen. Alles andere packe ich ein; aus dem Gehirn mache ich einen **Vertreibe Untote**-Spruch. Anschließend tappe ich die Treppe wieder hoch und gehe in die Küche.

Zaubersprüche

In der Küche ließe sich eine Menge Magie zusammenbrauen. Der Nachteil an der Sache ist, daß ich IN der Küche

bin, das Material DRAUSSEN ist und DAZWISCHEN so ein widerlicher Zombie im Gang wartet. Der Kerl sieht aus wie ein Madentransporter. Lange sehe ich mir das aber nicht an, sondern feuere SOFORT (!!!) meinen **Vertreibe Untote**-Spruch auf ihn ab.

Das reicht ihm dann auch; der Weg ist frei, und ich kann problemlos Material in die Küche schleppen. (*Weres bis jetzt noch nicht gemerkt hat: Es ist sinnvoll, überflüssiges Material an einem gut zugänglichen Ort abzulegen und später aufzusammeln. Im Moment bietet sich die Eingangshalle des Hauses an.*)

In der Küche veranstalte ich eine kleine Magie-Generierungs-Orgie. Bevor ich loslege, beschwöre ich erstmal einen **Hirnverstärker**, damit die nächsten Sprüche richtig schön heftig werden. Und jetzt geht's los: **Wiederbeleben** aus Käse und der Bleiche, **Telekinese** mit dem Magneten aus dem Recorder, **Leim** aus einem Topf Kleister in der Küche, **Schutz** aus dem Eimer, **Glück** aus dem Hufeisen (*liegt im Eimer*), **Feuerbälle** aus Papierkram, **Magische Muskeln** aus Töpfen und Messern, **Fallen entdecken** aus allen möglichen Glasgegenständen. **Eispeile**, **Unsichtbarer Schild** und einige **Heilende Hände** gibt's umsonst.

Den Fleischklopfer kann ich als Waffe verwenden.

Es wird Zeit, sich das Obergeschoß dieser Bude mal anzusehen. Ich gehe die Treppe hoch und halte mich links. Die erste Tür führt in das Badezimmer. Da ich erst neulich (*Weihnachten '89*) gebadet habe, verzichte ich darauf und decke mich nur mit Material ein: Ein Handtuch (*braucht jeder Anhalter*) und ein Schwamm. Mehr nicht.

Wieder raus aus dem Bad, nach rechts und durch die erstbeste Tür. Ein Schlafzimmer, recht geräumig. Auf dem Bett liegt ein Laken, und darunter eine Leiche (*ist nicht zu übersehen*). Der Typ hat ein paar Papiere in der Hand, die interessant aussehen. Ich nehme sie ihm weg ... was ihm wohl gar nicht behagt. Seine gar nicht so irdischen Überreste tauchen auf und greifen mich an. Nach einem heftigen Kampf hat er dann wohl seinen ewigen Frieden gefunden, und ich kann die Beute sichten.

Ein paar Bilder von Vögeln und ein Drehbuch wandern in den potentiellen Feuerball-Vorrat. Die Fotos von der Filmcrew hebe ich auf als Tarnvorlage. DAS passiert also mit schlechten Drehbuchautoren...

Unter dem Bett

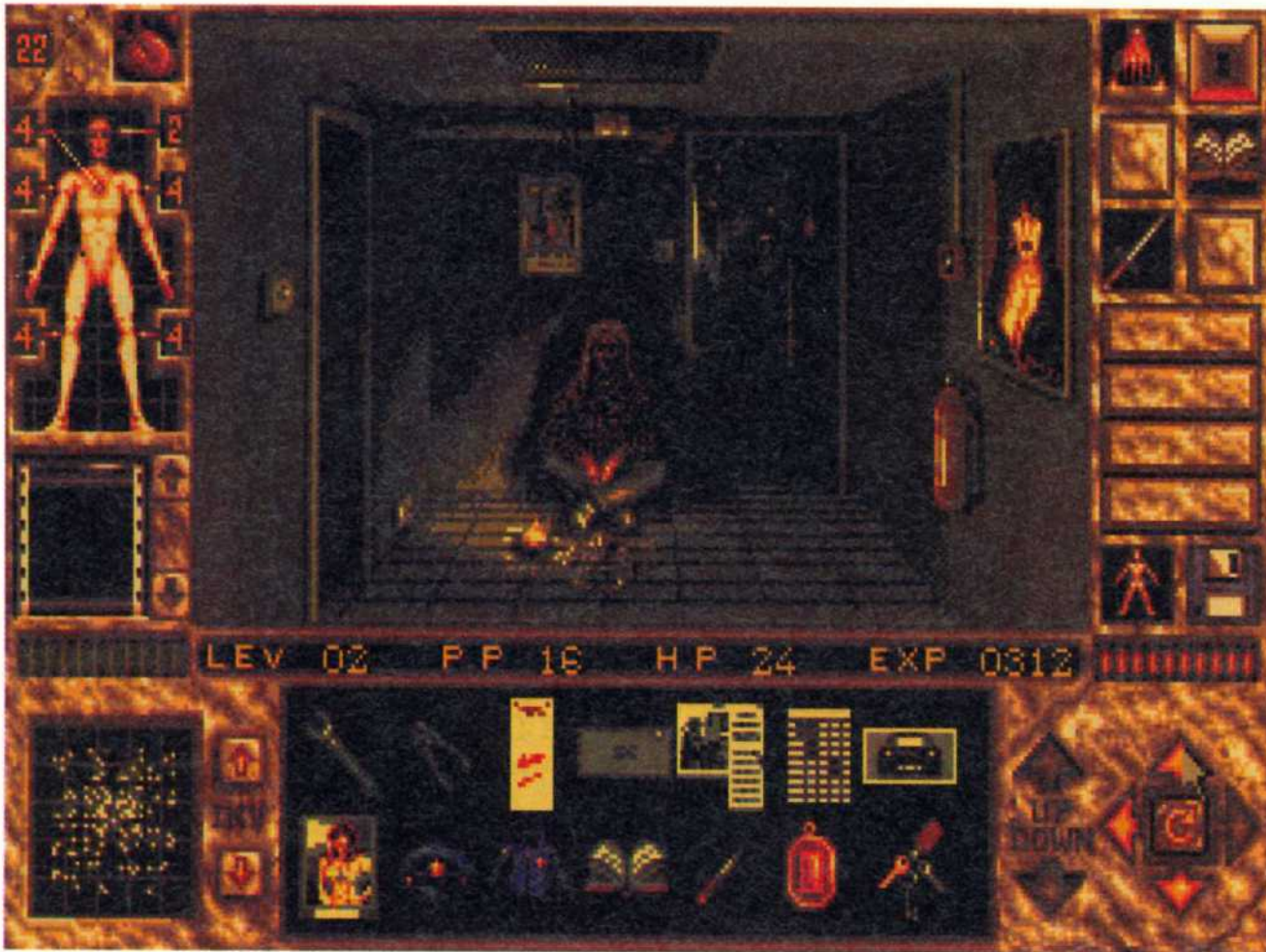
Neugierig, wie ich nun mal bin, sehe ich unter dem Bett nach und entdecke einen kleinen roten Knopf. Rote Knöpfe sind nicht nur für Weltmacht-Politiker reizvoll, also drücke ich drauf. Hinter dem Bett öffnet sich eine Geheimitür. Ich nehme sicherheitshalber das silberne Kreuzifix mit.

Hinter der Geheimitür befindet sich ein Raum mit einem Altar ... offensichtlich für eine schwarze Messe garniert. Ich nehme den Kelch und die Kerzen mit. Irgendetwas stimmt hier nicht. Ein Blick nach oben: Vampire! Gleich ein ganzes Bündel! (*Siehste! Deshalb das Silberkreuz!*)

Hab' ich Pfähle dabei? Nein. Also lasse ich die Kerle lieber in Ruhe... Wieder zurück im Schlafzimmer sehe ich mich nochmal um. Auf dem Kamin stehen zwei Katzen aus Porzellan. Katzen sollen ja Glück bringen - vor allem,



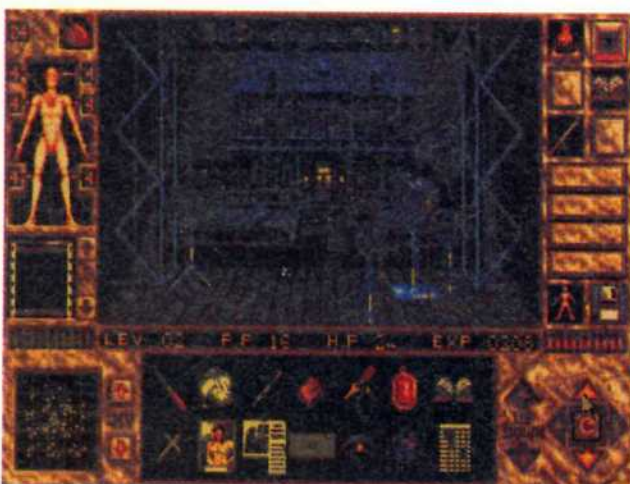
▲ Berühren verboten?



▲ Der Hausmeister



▲ Garantiert rostfrei...



wenn man sie in einen **Glück**-Spruch umwandelt (*Zaunpfahl!*).

Ich verlasse das Schlafzimmer und halte mich wieder rechts. Das nächste Zimmer ist ein leeres Gästezimmer. Nichts los, also noch eins weiter nach rechts. Aus irgendeinem Grund bekomme ich Angst. Deshalb tue ich mir erstmal einen dieser hochprozentigen **Mut**-Sprüche an.

Das Mädchen da drin sieht ja ganz nett aus, aber mir ist nicht nach One-



▲ Kein Feuer, keine Kohle...

Night-Stand zumute. Vor allem hier könnte das meine letzte Nacht werden. Frauen können auf Ablehnung auch recht sauer reagieren, was sie mir auch gleich vorführt.

Aber meinereiner hat sich ja vorher ordentlich Mut angetrunken. Erstmal den Rausch ausschlafen ... mit einer kleinen Ohnmacht. Wieder im Vollbesitz meiner geistigen Kräfte (*Hababa!*) kralle ich mir das Kopfkissen und entdecke darunter eine Stimmgabel. Kammerton A, 36ste Oktave.

Aufstehen! Genau gegenüber liegt ein Kinderzimmer. (*Genau! Das mit den Bauklötzen! Den Teddy hier drin nimmt der Autor dieser Zeilen nur aus infantilen Gründen mit ... ein bisschen Trost in schweren Stunden.*) Hier oben langt's mir aber erstmal, und ich verlasse das Studio in Richtung Indianer.

Einheizmanöver

Beim Hausmeister nehme ich (*sofern nicht schon vorhanden*) den Feuerlöscher, den Medizinbeutel und den Kupferstab aus dem Heizungsraum mit. Probleme mit diesem coolen (*sprich: eiskalten*) Typen im Heizungsraum? Dem heize ich ein, Material für **Feuerbälle** liegt ja überall herum.

Im Fahrstuhl geht's dann nach oben zum Schminken. Ich sehe mir die Fotos der Filmcrew an. Aus dem Kostümraum nehme ich die Zaubererklamotten, den Laborkittel (*hab'ich ja schon*) und das Fechtschwert (sollte eigentlich Dauerinventar sein!) mit. Im Schminkraum putze ich mich als Zauberlehrling heraus. Dazu benutze ich die Fotos. Alles, was ich dafür benötige, stecke ich in die Tasche und schminke mich gleich nochmal als Laborassistent. Diese Tarnung behalte ich auch. Wenn ich schon mal hier oben bin, sammle ich gleich das Ma-

terial für ein paar Feuerbälle und bereite diese vor. Auf dem Rückweg in Studio 2 begleitet mich dann der zweite Feuerlöscher. (*Erstaunlich, was man hier alles ungestraft einstecken darf...*)

Zurück im "Horrorhaus" zieht es mich durch die Küche die Treppe hinab. Neben einer Gefängniszelle befinden sich zwei Türen. Ich gehe in die rechte, denn links war ja dieser hirnlose Patchwork-Typ. Hinter der Tür arbeitet Doktor Krankenschein an irgendeiner neuen Widerlichkeit. Er tut

mir nichts; ich bin ja getarnt. Ich schleime mich ein bißchen ein und frage ihn, ob ich ihm helfen kann.

Ich ihm nicht, aber er mir: Er braut mir das Gift zusammen und schmeißt mich anschliessend raus. Draußen reiße ich mir erstmal den Assistentenfummel herunter (*siebt ja auch zu blöde aus*).

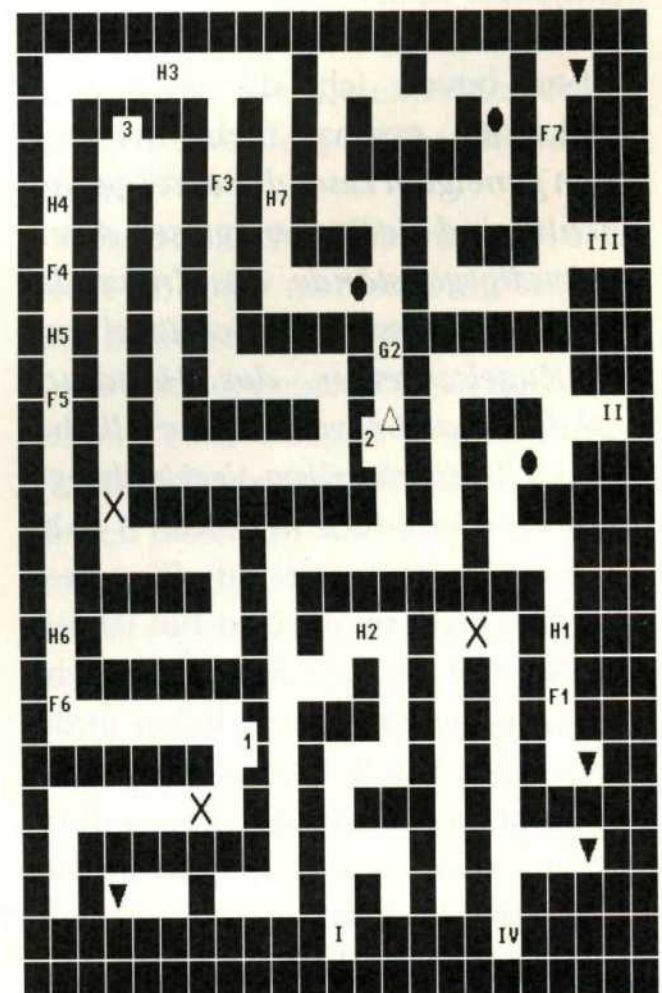
Mit dem Gift tränke ich das Fleisch aus der Speisekammer. Das schmeckt bestimmt dem Piranha im Studierzimmer. Kann er haben. Und ich bekomme endlich diesen Schlüssel, der zu einem Safe paßt, welcher hinter dem En-

TABELLE: Die Fallen in den Katakomben

RAUM/INHALT	FALLE	ENTSCHÄRFEN
Ebene 1: Alkoven 1 Krafttrank 2 Schlüssel Truhe Raum 2 3 Goldkelch	Guillotine Giftgas "Feuerball"	Draht durchschneiden "Unterwasseratmung" "Schutz vor Feuer"
Ebene 1: Räume 1 Heiltrank 2 Stärketränk 3 kleiner Schild 4 Krafttrank	Zombies von hinten Giftstacheln unter der Truhe "Feuerball"	Kämpfen ... Handschuhe tragen "Schutz vor Feuer"
Ebene 2: Alkoven 1 magischer Dolch 2 Axt 3 Heiltrank 4 Schlüssel Truhe Raum 1	zerstört Magie Giftgas "Feuerball" Guillotine	"Gedankenblocker" "Unterwasseratmung" "Schutz vor Feuer" Draht durchschneiden
Ebene 2: Räume 1 blauer Kraftstein 2 Filmrollen 3 Heiltrank	mobile Wände Fallgrube aufhängen Zombies von hinten	Truhendeckel zu Schwert an der Wand Kämpfen ...
Ebene 3: Alkoven 1 Schlüssel Truhe Raum 3 2 Schlüssel Truhe Raum 4 3 Krafttrank 4 Kettensäge	"Feuerball" Giftgas Guillotine zerstört Magie	"Schutz vor Feuer" "Unterwasseratmung" Draht durchschneiden "Gedankenblocker"
Ebene 3: Räume 1 chinesische Vase 2 gelbe Limonade 3 Intelligenztrank 4 roter Kraftstein	— Zombies von hinten Giftstacheln Statuspunkte-Verlust	— Kämpfen ... Handschuhe tragen "Absorbierbare Magie"
Ebene 4: Alkoven 1 Schlüssel Truhe Raum 1 2 Holzhammer 3 Schlüssel Truhe Raum 2	Giftgas Guillotine zerstört Magie	"Unterwasseratmung" Draht durchschneiden "Gedankenblocker"
Ebene 4: 1 Konstitutionstrank 2 roter Kraftstein 3 Krafttrank 4 Fischgräten	"Feuerball" Zombies von hinten unter der Truhe Schlüssel unter Truhe	"Schutz vor Feuer" Kämpfen ... Truhe bewegen
Ebene 5: Alkoven 1 Bohrmachine 2 Schlüssel Truhe Raum 1 3 Krafttrank 4 Holzpfahl 5 Heiltrank	"Feuerball" Guillotine Guillotine zerstört Magie Giftgas	"Schutz vor Feuer" Draht NICHT durchschneiden! Draht durchschneiden "Gedankenblocker" "Unterwasseratmung"
Ebene 5: Räume 1 Geschicklichkeitstrank 2 Heiltrank 3 großer Schild	Giftstacheln Zombies von hinten Fallgrube	Handschuhe tragen Kämpfen ... Dolch an der Wand aufhängen
Ebene 6: Alkoven 1 Heiltrank 2 Krafttrank 3 magischer Dolch 4 Schlüssel Truhe Raum 2	Guillotine zerstört Magie Giftstacheln Giftgas	Draht NICHT durchschneiden "Gedankenblocker" Handschuhe tragen "Unterwasseratmung"
Ebene 6: Räume 1 Leer 2 goldener Kraftstein 3 Heiltrank 4 Krafttrank	Giftstacheln mobile Wände Giftstacheln Zombies von hinten	Axt an der Wand aufhängen Truhendeckel zu Handschuhe tragen Kämpfen (<i>ächz</i>)

Legende	
△	Hoch
▼	Runter
H1-7	Hebel 1-7
G1-7	Gitter 1-7
●	Draht (Falle)
X	Bodenplatte (Falle)
I-IV	Raum I-IV
1-3	Nische 1-3

Katakomben Ebene 1



tenbild verborgen ist. Und was ist in dem Safe? Geld? Schmuck?? Aktien??? Nein, die Friedenspfeife.

Ein Vampir, ein Vampir

Etwas enttäuscht schlurfe ich wieder in's obere Stockwerk. Den langen Gang mit der kleinen Treppe zieht es mich jetzt entlang ... genau in die Arme (beziehungsweise Beißwerkzeuge) eines Vampirs. Das Fledermausohr bekommt jetzt eine Dosis hochfrequenter Sinuswellen aus der Stimmgabel. Das interessiert ihn aber nicht.

Dafür interessiert es das Fenster hinter ihm: Es zerspringt. Nun interessiert sich der Vampir für das Fenster, vor allem für das Sonnenlicht, das sich für ihn interessiert... Interessant, nicht wahr? Ohne Vampir im Weg kann ich mich jetzt einigermaßen frei bewegen.

Ich könnte jetzt auf das Dach klettern, aber dazu brauche ich eine Leiter. Die finde ich, zusammen mit einem Päckchen Streichhölzer, in dem Lageraum gleich links im Gang. Mit der Leiter kann ich das Fenster erreichen. Auf dem Dach befestige ich den Kupferstab am Schornstein.

Tja, jetzt fehlt mir noch einiges. Vor allem Erfahrung. Da hier oben ja im Moment nichts zu holen ist, sehe ich mir Studio 3 mal genauer an. Hier wird irgendein Zombie-Verschnitt gedreht, mit Friedhof und Leichen und so. Nett.

Aber bevor ich da reinwanke, checke ich erstmal mein Inventar. (Dem geneigten Leser dieses sei gesagt: Wichtig sind die Reagenzgläser, diverse Metallgegenstände, das Kreuz, der Spiegel, das Kissen, die Schlüssel und der Kugelschreiber, das Handtuch und die Haarspraydosen, der Alkohol und die Zauberlehrling-Verkleidung.)

Auf dem Friedhof in Studio 3 halte ich mich nicht lange auf. Für diese dämliche Fledermaus dort bin ich ein mobiles Ziel. Das gönne ich ihr nicht. Ich verkrümele mich viel lieber in die Kirche. Den Kirchenmann dort hat es erst einmal niedergestreckt. Ich kümmerere mich vorläufig aber nicht um ihn, sondern verwandle einige sakrale Gegenstände in Sprüche.



Katakomben Ebene 2

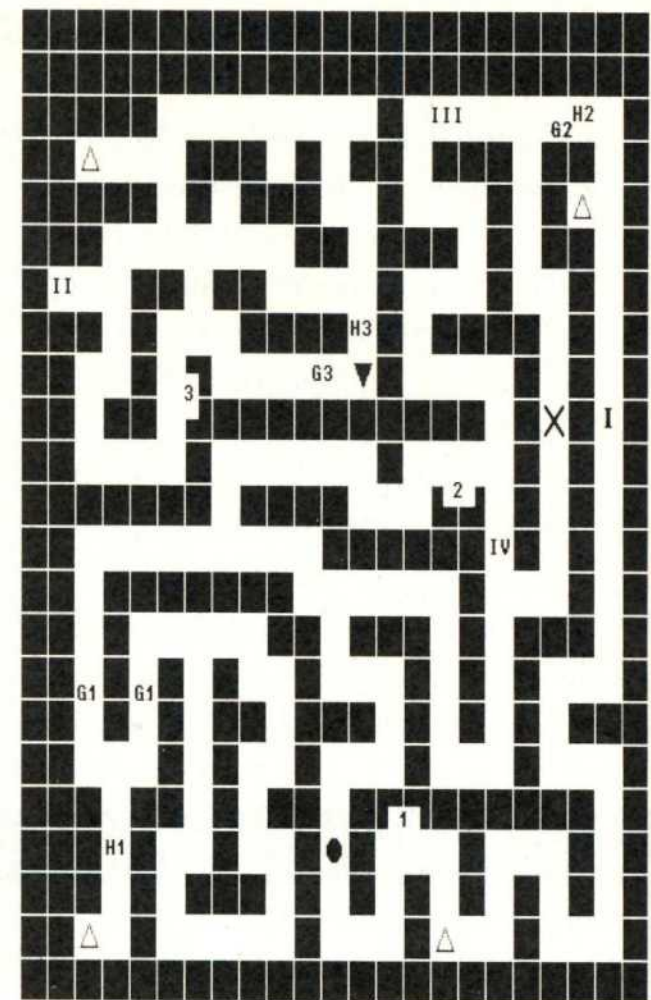
Legende

- △ Hoch
- ▼ Runter
- H1-6 Hebel 1-6
- G1-6 Gitter 1-6
- Draht (Falle)
- X Bodenplatte (Falle)
- I-III Raum I-III
- 1-4 Nische 1-4

Legende

- △ Hoch
- ▼ Runter
- H1-3 Hebel 1-3
- G1-3 Gitter 1-3
- Draht (Falle)
- X Bodenplatte (Falle)
- I-IV Raum I-IV
- 1-4 Nische 1-4

Katakomben Ebene 3



Katakomben Ebene 4

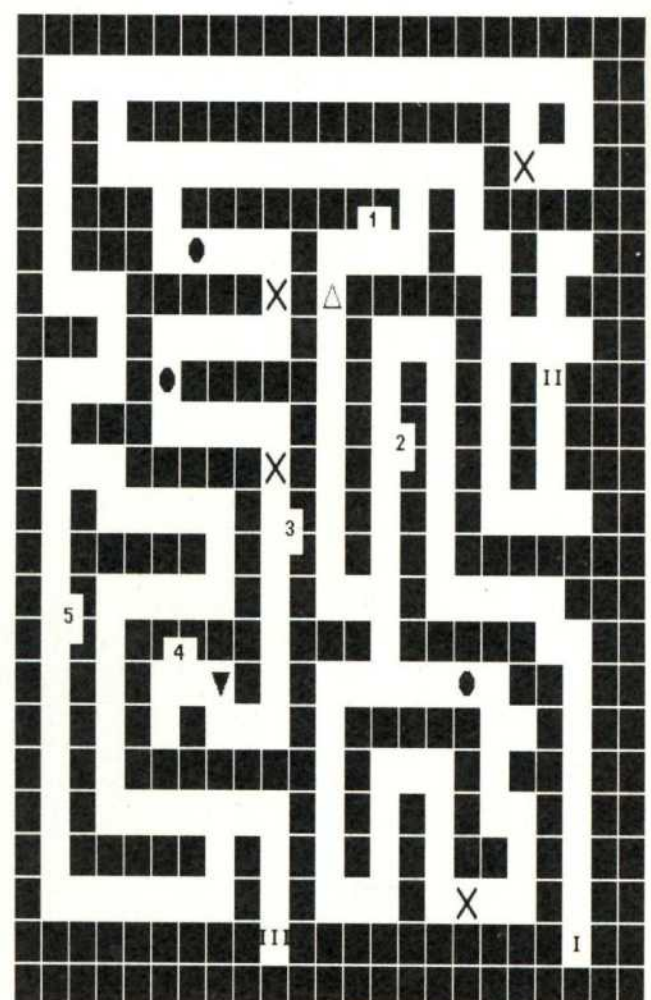
Legende

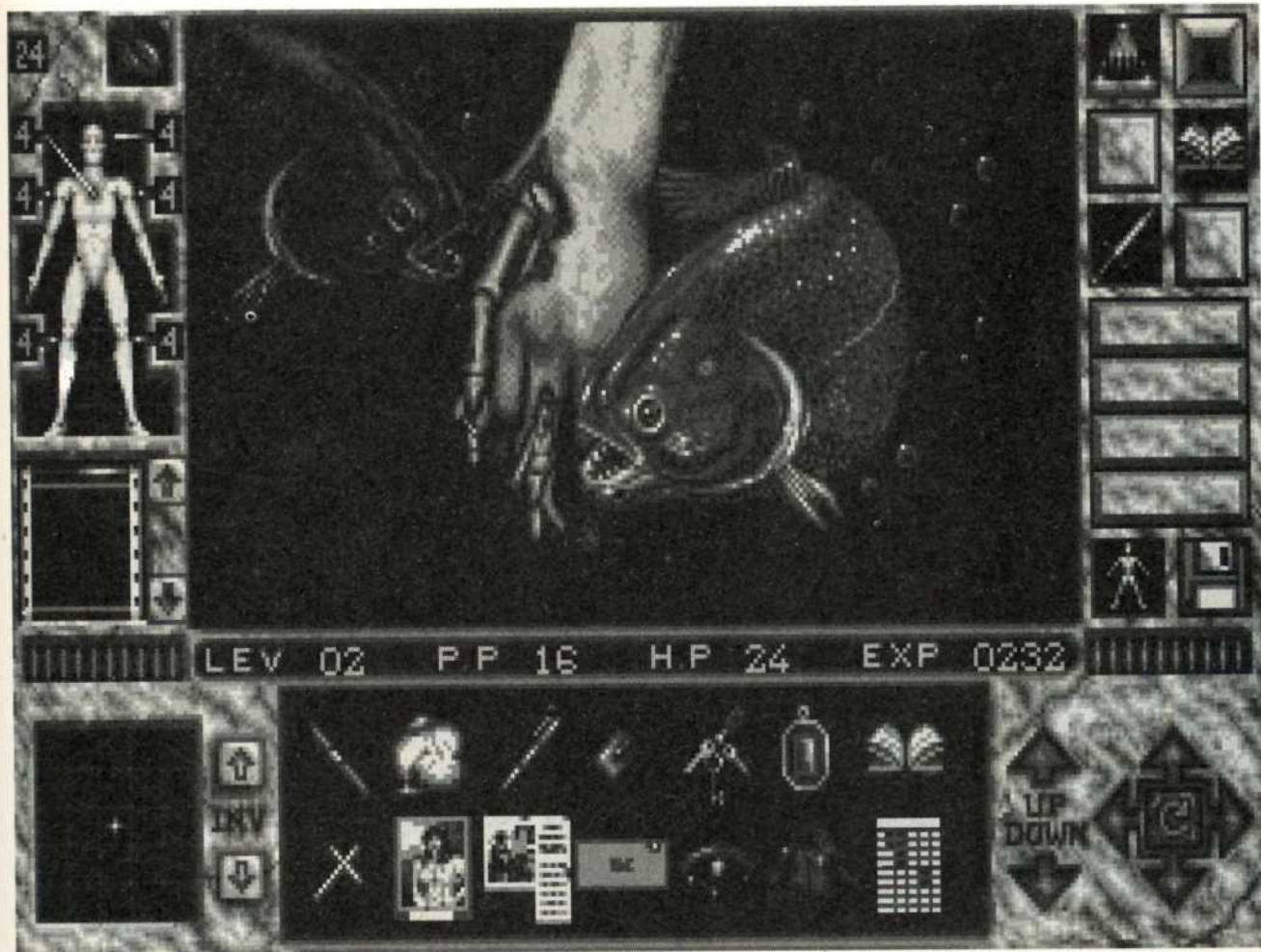
- △ Hoch
- ▼ Runter
- H1-3 Hebel 1-3
- G1-3 Gitter 1-3
- Draht (Falle)
- X Bodenplatte (Falle)
- I-IV Raum I-IV
- 1-3 Nische 1-3

Legende

- △ Hoch
- ▼ Runter
- Draht (Falle)
- X Bodenplatte (Falle)
- I-III Raum I-III
- 1-5 Nische 1-5

Katakomben Ebene 5





Aus dem Gebetbuch mache ich lieber keinen Zauberspruch. (*Schon wieder so eine unerklärliche Vorahnung. Grins.*) Die Reagenzgläser fülle ich mit Weihwasser. Eins dieser Gläser verwandele ich zusammen mit dem Silberkreuz in einen **Segen**-Spruch.

Urbi et Orbi

Was der Papst kann, kann ich auch: Ich segne damit meine Waffen. (*Soviel zur Kirchenmoral...*) Der Altar lässt sich nach links bewegen. Keine Kraft? Na, wozu gibt es Zaubersprüche??? Richtig geraten...

Unter dem Altar ist ein Loch. Oder besser: Unter dem Altar ist ein Loch zum Hinuntersteigen. Stinken tut es hier... Zwei Banshees bewachen den Eingang zum Höhlenlabyrinth. Kein allzu großes Problem; mit denen werde ich fertig. Hinter ihnen liegt der Weg zum namenlosen Grauen (*bibber*).

Zu den Katakomben eine komplette Lösung zu präsentieren würde in grenzenlosen Seitenzahlen enden. Es gibt eine ziemliche Umherrennerei. Ich verweise hierzu auf die abgedruckten Höhlenpläne.

Aber so ganz ohne soll's dann doch nicht abgehen: Hier sind ein nützlicher Tip! Das ganze Labyrinth ist mit Fallen gespickt. Aus der Karte ist ersichtlich, wo sich diese Fallen befinden. Eine kleine Liste, wie die einzelnen Fallen entschärft werden, ist ebenfalls abgedruckt.

Sobald der achte Erfahrungslevel erreicht ist, sollte man sich mit Hilfe eines hirverstärkenden Spruchs ein kaltes Schwert, eine Illusion und einen Spruch zum Fliegen zurechtmischen. Den **Eisklinge**-Spruch sollte man sich für den Dolch im zweiten Höhlenlevel aufheben. Zusätzlich sollte man den Dolch noch segnen. Der neunte Erfahrungslevel gibt uns die Möglichkeit, **Heile Wunden**-Sprüche zu mixen.

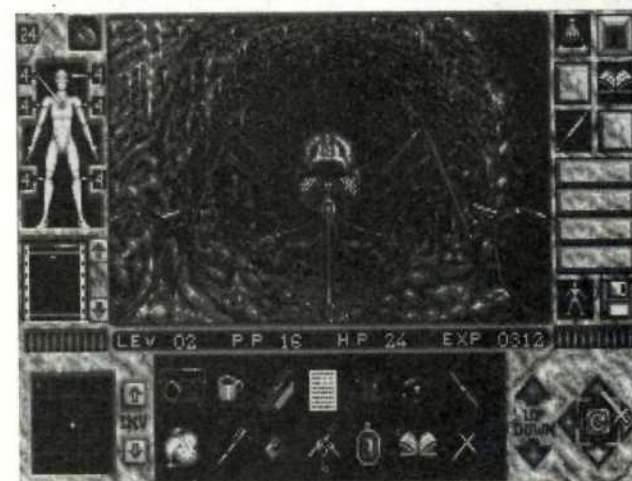
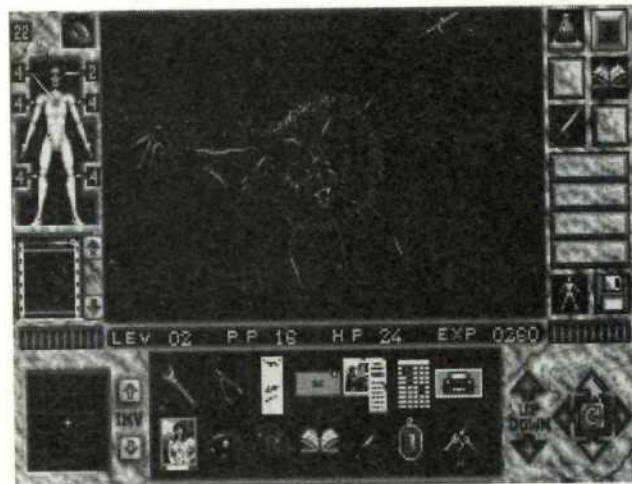
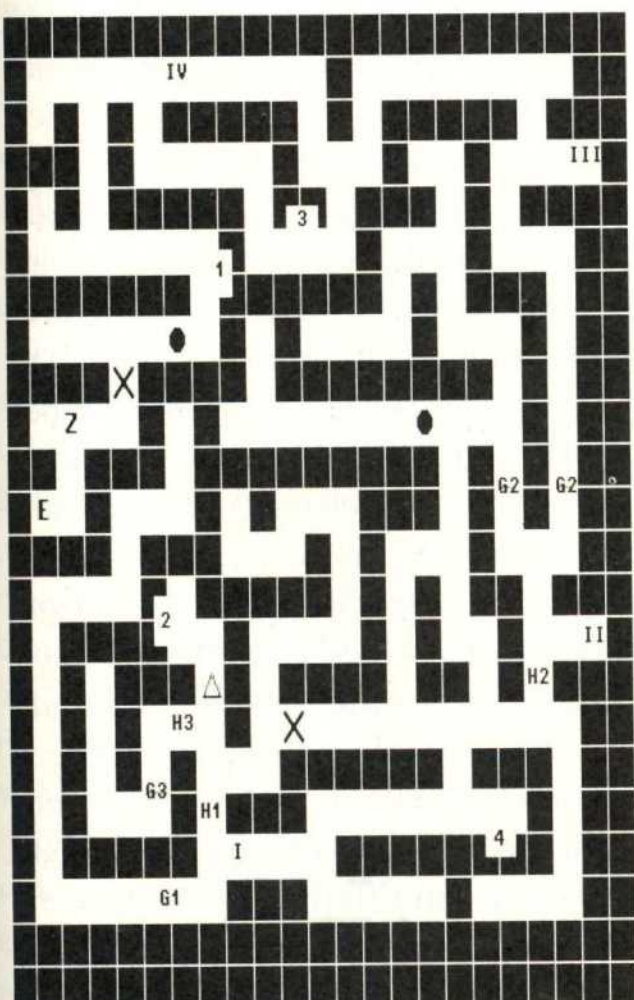
Das sollte man dann auch tun ... man braucht die Sprüche, wenn man das Labyrinth nicht mit den Füßen voran verlassen will. Auf **KEINEN FALL** sollte man den **Telekinese**-, **Auftrieb**- und

Legende

- △ Hoch
- ▼ Runter
- H1-3 Hebel 1-3
- G1-3 Gitter 1-3
- Draht (Falle)
- X Bodenplatte (Falle)
- I-IV Raum I-IV
- 1-4 Nische 1-4
- E Elvira
- Z Zauberer



Katakomben Ebene 6



Heiliger Blitz-Spruch innerhalb des Labyrinths benutzen! Vor allem die letzten beiden Sprüche lassen sich nicht so ohne weiteres ersetzen ... und das dürfte später ziemlich drastische Folgen haben. Ein **Nova**-Spruch lässt sich mit den Haarspraydosen zusammenbasteln. Alles, was auch nur im Entferntesten nützlich aussieht, wird mitgenommen.

Die falsche Elvira

Wenn man unterwegs ein- oder mehrmals auf Elvira stößt, sollte man die Gelegenheit nutzen und sie sofort töten. Nein, ich bin kein Nekrophiler, ich bange nur um unser Leben. Denn diese Elvira sind Doppelgänger, die Cerberus plaziert hat. Diese Unwissenheit kostete mich zwei Stunden Spielzeit ... wieder mal nicht rechtzeitig abgespeichert. Wenn man die große Schlange getötet hat, sollte man nicht vergessen, die Kriegslanze mitzunehmen. Darum ging es ja schließlich bei dem ganzen Theater...

Kaum aus dem Labyrinth entkommen und wieder in der Kirche, gibt's den nächsten Ärger. Ich höre ein Geräusch hinter mir und drehe mich um ... das ist wohl der Tod persönlich, nehme ich an. Nett, daß man sich mal sieht.

Damit dieses Etwas mich nicht packen kann, beschwöre ich erstmal eine **Heilige Barriere**. Leider bin ich jetzt etwas bewegungsunfähig, denn wenn ich mich bewege, ist der Spruch wieder flöten. Theoretisch könnte dieses Etwas mich jetzt hier aushungern. Aber Sprüche klopfen kann ich noch. Ich beginne mit der schweren Artillerie: **Heilige Blitze** bis zum Abwinken. Der ist immer noch da. Also bekommt er **Feuerbälle**. Immer noch nicht genug? Also **Eispfeile** ... (Ein Problem? Sollte dieses Wesen etwa immer noch da sein, wenn die Sprüche alle sind? Tja, das Leben ist eins der Härtesten...)

Nachdem nun auch dieses Problem im wahren Sinn des Wortes "beseitigt" ist, sehe ich mir **Studio 1** an. Im Gegensatz zu den Friedhofs-Katakomben mutet das Ganze nach einem lustigen

Sonntagsspaziergang an. (*Naja, so ganz einfach ist es doch nicht.*)

Fröhliches Metzeln

Einem erfahrenen Abenteurer sollten die Spinnenhöhlen aber nicht sonderlich schwerfallen. Fröhliches Metzeln! Im Prinzip gilt hier dasselbe wie für die Katakomben ... aber es gibt kaum Fallen - "nur" massig Monster! Überall liegen Kristalle und Pilze herum, die sich zu diversen Zaubersprüchen verarbeiten lassen.

Bevor die Spinnenhöhlen betreten werden, sollte man sich folgende Sachen im Inventar bereitlegen: alle vorhandenen Sprüche inklusive **Auftrieb** und **Telekinese** alles an **Kampfsprüchen**, was machbar ist, die Nagelfeile und die Phiole mit der gelben Flüssigkeit.

Es gibt einen Fahrstuhl in der Nähe des Höhleneingangs. Dieser Fahrstuhl muß unbedingt sofort gefunden und eingeschaltet werden! Es gibt sonst später keine Möglichkeit, die Spinnenhöhlen zu verlassen! Aus den eßbaren Pilzen lassen sich Kräuterheilungen zusammenbrauen. Ein **Unterwasseratmungs-** und ein **Auftrieb-**Spruch verhindern das Absaufen im See.

Am Grunde eben jenes Sees befindet sich noch ein Seil, das im **Binde Dämon-**Spruch seine Bestimmung findet. Im zweiten Level befindet sich ein Skorpion. Ja, ich weiß, sowas ähnliches wurde schon erwartet. Aber dieser spezielle Skorpion bewacht eine Schrifftrolle, die UNBEDINGT benötigt wird, um Cerberus das Maul zu stopfen!

Da unten, im Level 4, befinden sich die mehr oder weniger vorhandenen Überreste eines Regisseurs. Der arme Kerl hat einen Schlüssel bei sich, den man sich mit Hilfe von **Telekinese** aneignet. Jetzt kommt die heutige akrobatische Sondereinlage: Der Trick mit dem Fahrstuhl. Schon die große Spinne in Level 4 gesehen? Niedlich, nicht wahr?

Ein Glück, daß sie uns noch nicht gesehen hat. Damit sich das ändert, feuern wir einen **Eispfeil** auf sie ab. Ob ich lebensmüde bin? Mitnichten! Das

Tierchen führen wir jetzt solange in den Höhlen herum, bis wir den Fahrstuhl am Höhleneingang erreichen. Einfach durch beide Fahrstuhltüren hindurchgehen und hinter sich verschließen - schon sind wir das Vieh wieder los. Jetzt sollte es kein Problem sein, am Netz vorbeizukommen. Elvira ist auch hier...

Der Showdown naht

Vorsicht! Nicht vergessen, das Kriegsbeil mitzunehmen! Zum Level 3 kann man sich am Spinnennetz abseilen. Danach steht der Fahrstuhl zum Level 1 zur Verfügung.)

So. Wieder anwesend? Gut. So langsam könnte der große Showdown kommen. In den Filmen ist das jedenfalls immer so. Irgendwann demnächst wird's hell. Ich sollte also nicht unbedingt herumtrödeln.

Irgendwie habe ich das Gefühl, daß Elvira in dem Horrorhaus zwischengelagert wird (*Schon wieder so eine unerklärliche Intuition...*). In der Eingangshalle des Horrorhauses schnappe ich mir das Barometer und mixe einen **Beschwöre Sturm-**Spruch draus. Diesen Spruch wende ich besser nicht in geschlossenen Räumen an ... dazu ist aber das Dach ganz gut geeignet.

Es gibt ein paar saftige Blitzeinschläge in den Kupferstab, der Saft reicht aus, um Doktor Krankenscheins Maschinerie in Betrieb zu nehmen. Das prüfe ich dann auch gleich mal nach - also runter zu Krankenscheins Baby. Alle Systeme sind klar. Die Neugier zwingt mich, an den Kontrollen herumzuspielen.

Iiiiih ... das Ding bewegt sich! Naja ... ER hat Drähte am Kopf, und ICH habe einen Drahtschneider. Nach ein paar kurzen Knipsern kehrt wieder Ruhe ein. Das Monster eignet sich als Materiallieferant: ein Metallband, einen Skalp und ein Gehirn. Bäh!

Hinter dem Monster-Trockendock ist ein geheimer Raum. Und nun ist's mit dem gemütlichen Alleingang vorbei: Elvira ist hier. Höchstpörsönlich mit allen herausragenden Merkmalen. Vor allem mit der großen Klappe.

Jetzt geht's aber endlich ans Eingemachte. Zuerst mixe ich mal einen **Wiederbeleben-** (*Gehirn, Herz, Skalp, Eier und das Gebetbuch*) und einen **Binde Dämon-**Spruch (*Spruchrolle und Seil*). Außerdem überprüfe ich mein Inventar, ob auch folgende Gegenstände griffbereit sind: **die zehn schwarzen Kerzen, der magische Beutel, das Kriegsbeil, die Kriegslanze, der Kelch voll Blut** und die **Streichhölzer**.

Cerberus gibt den Löffel ab

Ich brauche einen Priester. Nein, ich will nicht beichten, das würde Tage dauern. Ich brauche bloß ein bißchen Beistand. Dem Priester in der Kirche ist doch zu helfen ... im Extremfall mit einem "Wiederbeleben"-Spruch. Ein kurzes Gespräch sorgt dafür, daß er mit Blut ein Pentagramm auf den Parkplatz malt. Mehr hat der Mann allerdings nicht drauf.

Der Hausmeister freut sich bestimmt, wenn er seinen Tomahawk, seine Pfeife und den anderen Kram wiederbekommt. Endlich ist er in der Lage, mir zu helfen. Das muß irgendwie ein Volkssport sein, das mit dem Waffen segnen...

Draußen auf dem Parkplatz verteile ich erst einmal die Kerzen auf dem Pentagramm. Ich lege mir die indianischen Sachen so zurecht, daß ich sie im Ernstfall SOFORT benutzen kann. Ich zünde die Kerzen an und benutze den magischen Beutel...

DAS ist also Cerberus! Ganz schön greller Auftritt, das muß man ihm lassen! Er bekommt sofort den **Binde Dämon-**Spruch um die Ohren. Kaum hören die Blitze auf, bekommt er die Kriegslanze. Nein, der ist noch nicht hinüber. Diesen Zustand erreicht er aber, wenn ich das Kriegsbeil in seinem Herz vergrabe ... mit der Schneide voran!

Das war's dann. Zeit, um sich um die Überlebende zu kümmern ... und auf den dritten Teil zu warten. □

Thomas Baum

Der Industrielle Marshall Robner wird in der Bücherei seines Hauses tot aufgefunden. Alles deutet auf Selbstmord hin, da er anscheinend an einer Überdosis des Antidepressionsmittels EBULLION gestorben ist.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Chefdetektivs, der 12 Stunden Zeit hat, den Fall zu überprüfen und den oder die Mörder zu überführen. Es gilt, nach dem Motiv, der Methode und der Gelegenheit zur Ermordung zu fahnden. Wenn man glaubt, den Fall gelöst zu haben, kann man den bzw. die Verdächtigen festnehmen lassen ("arrest ..."). Es gibt viele Lösungsmöglichkeiten, allerdings nur eine, die wirklich erfolgreich zum Ziel führt.

Um Gegenstände im Labor untersuchen zu lassen, steht Sergeant Duffy zur Verfügung, der automatisch erscheint, wenn man "analyse ..." eingibt. Er bringt den Gegenstand (immer nur einen einzelnen!) nach einer Weile mit dem Untersuchungsergebnis zurück.

Die verdächtigen Personen sind:

1. Mrs. Leslie Robner,
die Frau des Toten,
2. Mr. Baxter,
der Geschäftspartner des Toten,
3. Ms. Dunbar,
die Sekretärin des Toten,
4. Mrs. Rourke,
die Hausangestellte,
5. George Robner,
der Sohn des Toten
6. Mr. McNabb, der Gärtner.

Vor Beginn des Spieles ist es erforderlich, die der Spielpackung beiliegende Dokumentation sorgfältig zu studieren, insbesondere die Zeugenaussagen.

Im Spiel selbst sollte man alle Personen nach den anderen Personen befra-

DEADLINE



Von Intrigen, Lügen und Mord handelt dieser Krimi - genau das richtige für professionelle Schnüffler. Sollte die eigene Nase versagen, hilft vielleicht diese Lösung weiter.



gen, sich gründlich überall umsehen und sich die Aussagen notieren. Es ist auch erforderlich, Personen, die sich verdächtig verhalten, zu folgen, um zu sehen, was sie tun.

Um erfolgreich zum Ziel zu gelangen, ist es wichtig, zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten zu sein, um gewisse, bedeutende Ereignisse nicht zu verpassen.

Ein rätselhaftes Telefonat

Das Spiel beginnt um **8 Uhr**. Ich be-gebe mich zuerst zum Tatort in die Bücherei (Library). Hier lasse ich von Duffy die Tasse im Labor untersuchen ("analyse cup"). Ich nehme den Notizblock und den Bleistift, und da ich so nichts lesen kann, rubble ich mit dem Bleistift über den Block ("rub notepad with pencil"). Ich erhalte einen sehr lückenhaften Text. Es handelt sich um eine Notiz von Marshall Robner an Mr. Baxter. Zwei Wörter geben aber einen ersten Anhaltspunkt: "merg"; es handelt sich um eine Verbindung, vielleicht zweier Firmen ("merger") und das Wort "Focus", das zunächst keinen Sinn ergibt.

Da ich nur eine begrenzte Zahl von Gegenständen tragen kann, lege ich den Bleistift ab. Nun untersuche ich den Kalender auf dem Schreibtisch. Um einen wichtigen Hinweis zu erhalten, schlage ich den 8. Juli auf, den Todestag Marshall Robners. Hier finde ich eine Eintragung, die mir die Information gibt, daß Marshall Robner ein neues Testament angefertigt hat. Also nehme ich den Kalender mit. Ich untersuche noch den Abfallkorb, finde aber nichts Wesentliches. Alle anderen Gegenstände sind für die Lösung nicht wichtig.

Mein nächstes Ziel ist George's Bedroom. Hier befrage ich George über alle anderen Personen. Ich erfahre, daß Mr. Baxter oft mit Ms. Dunbar zu-

sammenarbeitet und daß sie sich sehr gut kennen. George hatte kein gutes Verhältnis zu seinem Vater, der ihn finanziell sehr knapp hielt, im Gegensatz zu seiner Mutter. Zum Thema Focus weiß George nicht viel, lediglich daß es mit der Firma zusammenhing. Sergeant Duffy kehrt mit der Tasse zurück, die keine Giftspuren enthält. Also ist sie gegen die Tasse, die das Gift enthielt, ausgetauscht worden. Ich lege die Tasse ab. Die Untersuchung der anderen Gegenstände aus der Library bringt ebenfalls keine Anhaltspunkte.

Gegen **8.40 Uhr** begeben sich in den Dining Room, wo ich auf Mrs. Robner treffe. Ich befrage sie nach allen anderen Personen und erfahre, daß Baxter und ihr Mann sich in den frühen Tagen der Firma gut ergänzten, daß es in letzter Zeit aber Probleme gab. Zum Thema Focus erfahre ich, daß es sich um eine Unterfirma handelte, die in einen Skandal verwickelt war.

„Der Mörder ist niemals der Gärtner“

Kurz nach **9 Uhr** (die genaue Zeit variiert von Spiel zu Spiel) läutet im Haus das Telefon. Mrs. Robner verläßt das Esszimmer und begibt sich auf Umwegen zum Master Bedroom. Ich gehe nach oben und warte so lange vor der Library, bis Mrs. Robner das Schlafzimmer betritt. Jetzt gehe ich in die Bücherei und hebe den Telefonhörer ab ("pick up phone"). Ich belausche einen kurzen Ausschnitt des Telefonats zwischen Mrs. Robner und einem Mann, der offensichtlich ihr Geliebter

ist. Der Mann sagt, daß sie es nicht besser hätten planen können und daß Mrs. Robner jetzt frei sei. Dieses Telefonat gibt ihr ein Motiv und macht Mrs. Robner verdächtig.

Ein verräterischer Brief

Nachdem ich das Telefonat abgehört habe, gehe ich auf direktem Wege in Dunbar's Bathroom, wo sich Ms. Dunbar gegen **9.15 Uhr** aufhält. Ich befrage nun Ms. Dunbar nach allen anderen Personen. Sie sagt - im Gegensatz zu George -, daß sie Baxter kaum kennt. Sie sagt, daß niemand George mag und daß er hinter dem Geld seines Vaters her ist (ein Motiv?). In Mrs. Robner hat sie in letzter Zeit eine Veränderung festgestellt: sie ist rastlos und reizbar. Sie sagt ferner aus, daß sich Marshall Robner sehr über seinen Sohn George geärgert hat, daß ihn dies depressiv gemacht und er einmal von Selbstmord gesprochen habe.

Nachdem ich die Befragung beendet habe, öffne ich das Schränkchen und finde drei Flaschen. Ich untersuche die LOBLO Flasche. LOBLO ist gefährlich in Kombination mit anderen Medikamenten. Ms. Dunbar nahm die Tabletten, um ihren Blutdruck zu regulieren.

Mein nächstes Ziel ist die Küche (Kitchen), wo sich die Hausangestellte Mrs. Rourke befindet, die ich ebenfalls nach allen Personen befrage. Baxter ist ihr sehr unsympathisch, George ist das schwarze Schaf der Familie, ohne Respekt vor Geld, während Ms. Dunbar immer freundlich zu ihr war. Sie bestätigt, daß Mrs. Robner eine Beziehung zu einem Witwer hat und manchmal ganze Nächte fortbliebe. Sie ist nie wirklich mit dem Lebensstil ihres Mannes klargekommen. Der tote Mr. Robner war sehr besorgt und sprach kurz vor seinem Tod davon, daß ihm jemand die Firma wegnehmen wolle.

Nach dem Gespräch mit Mrs. Rourke

Among the Roses Time: 8:57 am
gardener, Mr. McMabb. He is said to be exceedingly proud of this particular garden, which is the envy of the neighbors. Rows of roses are neatly arranged and the sweet fragrance of the flowers is worth a trip here in itself. An orchard to the east contains many varieties of fruit trees and wide lawns lie to the west and north. The roses themselves are to the south, filling the area between you and the back of the house.
>s
In the distance you hear "Hey! WHAT? You, there!" and other choice words muffled by a strong Scottish burr and a stiff breeze. Now, standing at the edge of the garden, can be seen the person of Mr. Angus McMabb, the gardener. He advances, looking crazed and gesticulating wildly. With each carefully chosen step in your direction, a barely visible wince of pain comes to his deeply-lined face. He regards you as you would regard the man whose car just ran over your little puppy dog.
Among the Roses
You are among rows of roses. The ground is soft, and your footsteps leave a rather bad impression as many poor seedlings are trampled underfoot. A safer place to admire the flowers lies to the north. A window to the south allows a view into the house.
There is no way into the house from here.
Mr. McMabb is here. He seems pretty angry about something.
>

Roses are red...

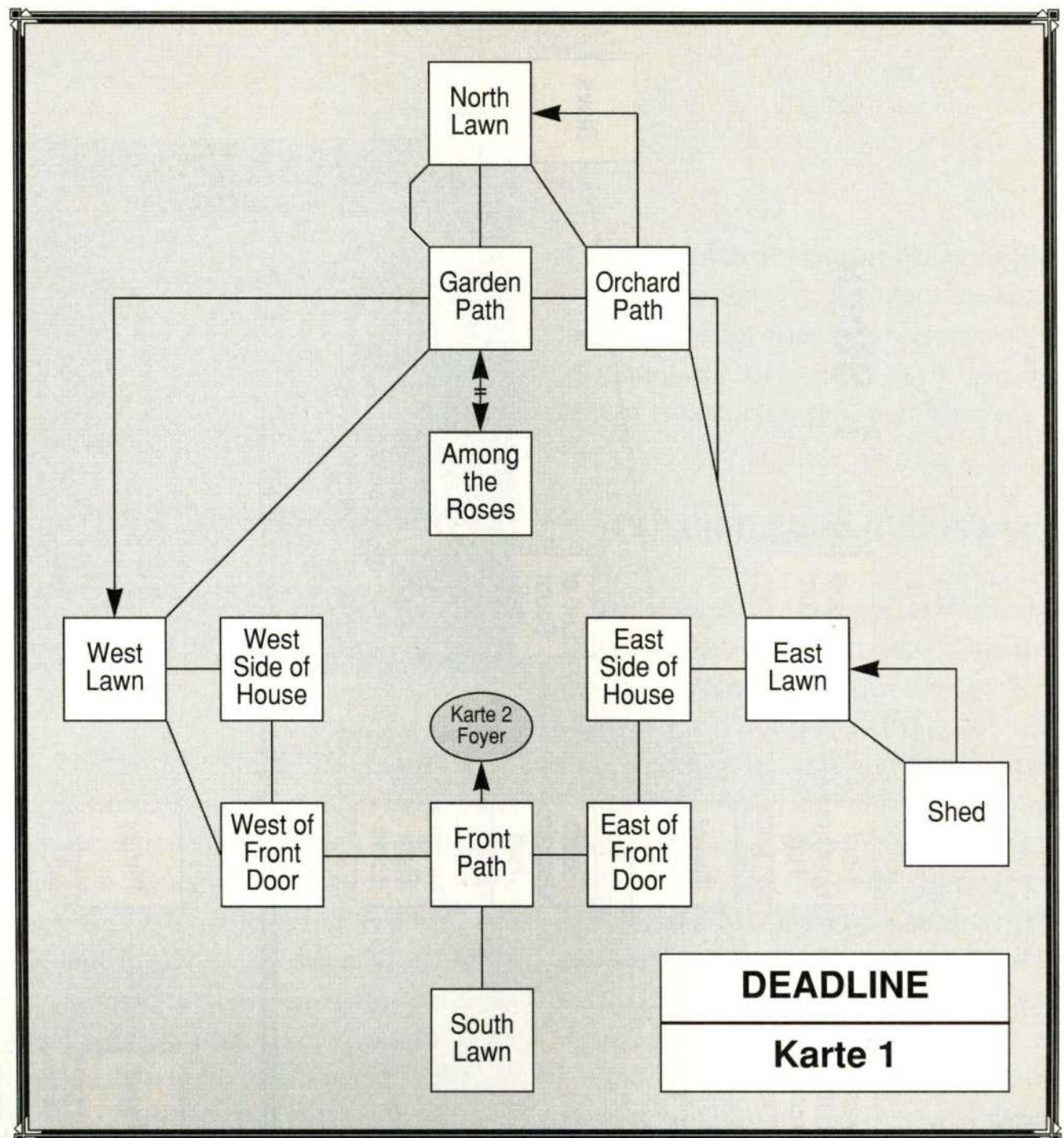
zähle ich noch die Tassen und die Untertassen und finde heraus, daß eine Tasse fehlt. Nun warte ich bis kurz vor **10 Uhr** ("wait until 9:58") und gehe ins Foyer, wo gerade die Post zugestellt worden ist. Ich finde einen Umschlag, der einen Brief an Mrs. Robner enthält und den ich natürlich lese. Er ist von Steven, ihrem Liebhaber. Aus dem Brief geht hervor, daß Mr. Robner und Baxter ein gestörtes Verhältnis miteinander hatten. Darüber hinaus läßt sich ahnen, daß George wohl durch das neue Testament enterbt wurde. Nur, wo ist das neue Testament?

Die Löcher im Rosengarten

Bevor ich weiter ermittle, lege ich den Umschlag wieder ab. In der Küche frage ich Mrs. Rourke nach Steven. Sie bestätigt, daß er der Mann ist, der sich regelmäßig mit Mrs. Robner trifft. Im Dining Room zeige ich George den Brief, frage ihn nach Steven und hebe den Brief wieder auf, den er vor Wut auf den Boden geworfen hat. An ein neues Testament glaubt George nicht. Da Mrs. Robner das Zimmer betreten hat, befrage ich sie nach Steven. Sie lügt und behauptet, daß sie keinen Freund namens Steven habe.

Nun begeben wir uns ins Wohnzimmer (Living Room) und frage Mr. Baxter nach den anderen Personen. Bis auf George sieht er alle anderen Personen positiv. Gemäß Baxter soll George seinem Vater von Zeit zu Zeit gedroht haben. Seine Aussage über Mr. Robner weicht von denen der anderen Personen ab, über Focus befragt, weicht er aus. Ich befrage ihn auch noch über das Konzert, das er in der Mordnacht besucht hat (siehe Zeugenaussage in der Dokumentation).

Nun verlasse ich das Haus. Am Front Path begegne ich automatisch dem Gärtner Mr. McNabb, dem ich bis zum



East Lawn folge. Es hat keinen Sinn, ihn nach den anderen Personen zu befragen. Man kann ihn lediglich nach dem Wetter, den Rosen und dem Rasen fragen.

Um kurz nach **11 Uhr** folge ich McNabb zum Garden Path. Einige Minuten später regt er sich fürchterlich über zwei Löcher auf, die seine Rosen zerstört haben. Ich bitte ihn, mir diese Löcher zu zeigen ("ask McNabb to show me holes"). Ich folge ihm nach Süden (Among the Roses) und untersuche die Löcher, die offensichtlich von einer Leiter stammen, über die jemand auf den Balkon der Library geklettert ist. Nun untersuche ich den Boden ("examine soil" - eventuell mehrmals) und schneide mich an einem schmutzigen Porzellanstück. Ich reinige es und habe wohl ein Stück der in der Küche fehlenden Tasse in der Hand. Wahrscheinlich hat der Mörder sie hier weggeworfen. Also lasse ich sie nach LOBLO untersuchen ("analy-

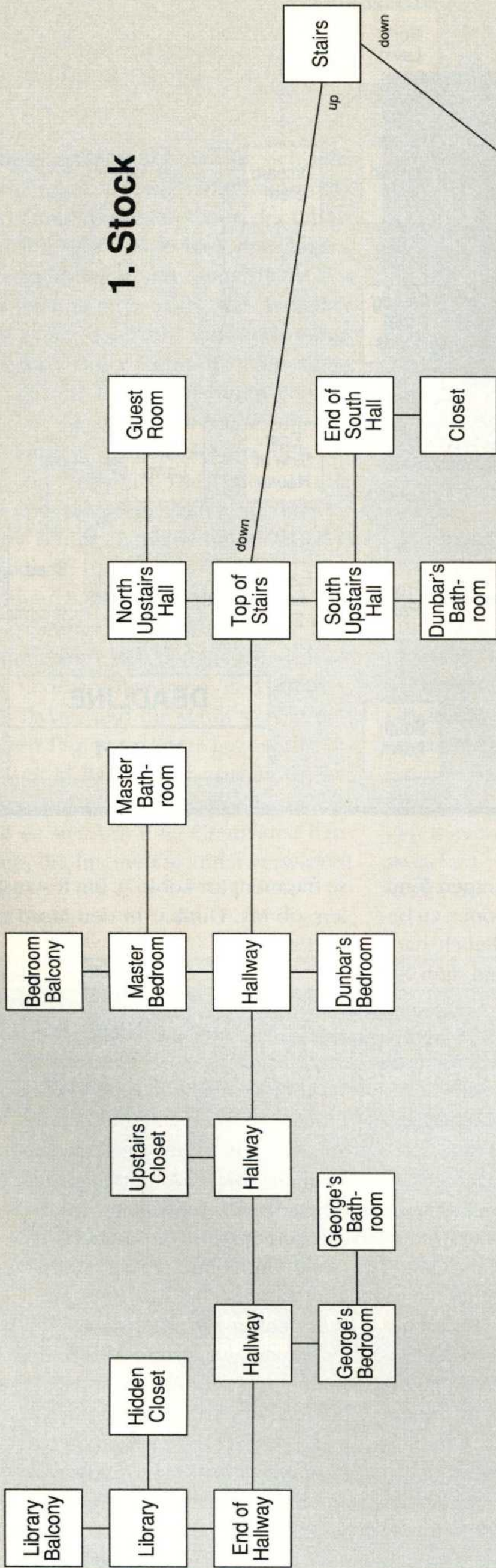
se fragment for Loblo"), um festzustellen, ob Ms. Dunbar in den Mord verwickelt ist.

Die Zeitung

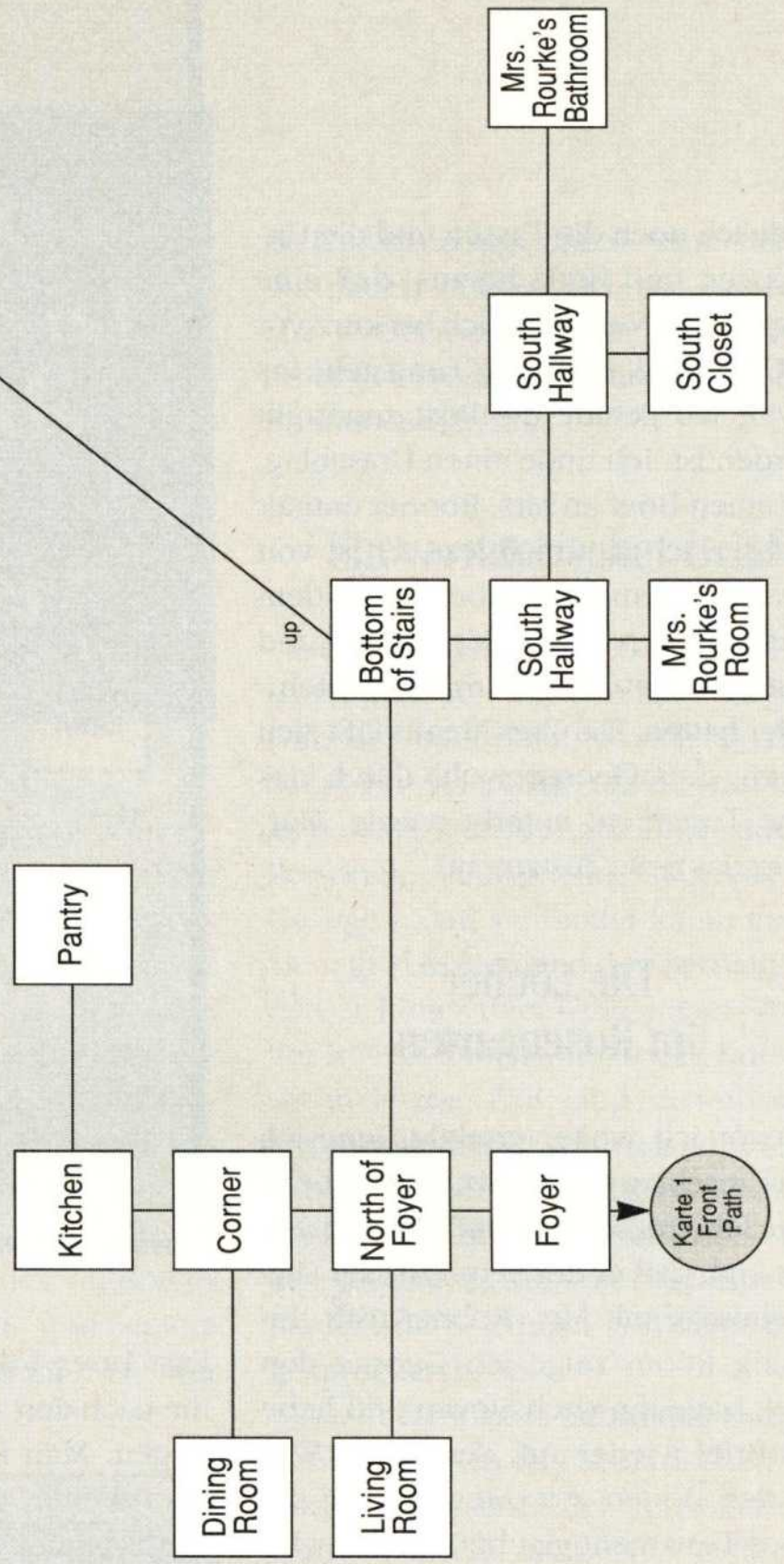
Nun gehe ich zum Haus zurück. Am Front Path finde ich eine Zeitung, die ich lese. Anschließend lese ich den zweiten Abschnitt ("read second section"), in dem berichtet wird, daß ein Zusammenschluß zwischen Robners Firma und einer Firma OMNIDYNE kurz bevorsteht. Ein Foto zeigt den Präsidenten dieser Firma mit Mr. Baxter. Baxter weist darauf hin, daß Mr. Robner mit dem Zusammenschluß der beiden Firmen einverstanden war, was im Gegensatz zu den Aussagen der anderen Personen steht. Baxter hatte also ein Motiv, Mr. Robner, der ihm im Wege stand, zu beseitigen.

Im Living Room befrage ich Mr. Baxter nach OMNIDYNE. Er bestätigt die

1. Stock



Erdgeschoß



DEADLINE
Karte 2

Angaben in der Zeitung. Einige Minuten später kommt Sergeant Duffy mit dem Ergebnis der Untersuchung. Die Tasse enthielt Spuren von LOBLO. Der Bericht ("read lab report") beweist, daß Mr. Robner an einer Kombination von EBULLION und LOBLO gestorben ist. LOBLO hatte ich bei Ms. Dunbar gefunden. Sie war es auch, die Mr. Robner den Tee gebracht hat. Aber welches Motiv hatte sie für die Tat? Übrigens kann ich die Reste der Tasse jetzt ablegen.

Testamentseröffnung und ein Safe voller Beweisstücke

Um **12 Uhr** verliert der Anwalt Mr. Coates das bisher vorliegende Testament, denn ein neues wurde ja noch nicht gefunden. Da alle Personen anwesend sein müssen und George dazu neigt, sich zu verspäten, kann sich die Testamentseröffnung auch um einige Minuten verzögern. Herauskommt jedenfalls, daß George und Mrs. Robner zu gleichen Teilen erben.

Sobald das Testament eröffnet ist, verläßt Mr. Coates das Haus. Ich zeige nun George den Kalender, auf dem der Hinweis des neuen Testaments vermerkt ist ("show calendar to George"). Er ist sehr nervös und verläßt sofort den Raum.

Nun begeben wir uns sofort auf direktem Wege auf den Balkon der Bücherei (Library Balcony). Einen Moment später betritt George das Bibliothekszimmer. Er geht auf das Bücherregal zu, das sich nun herumdreht und einen Geheimgang freilegt, in dem George verschwindet. Das Regal schwingt zurück. Jetzt gehe ich in die Bibliothek, warte zweimal, untersuche die Bücher und drücke den Knopf. Ich lande automatisch bei George im Hidden Closet. Es ist wichtig, daß dies etwa 10 Minuten nachdem George verschwunden ist, geschieht. In dieser

„Irgendwie sind hier nicht alle Tassen im Schrank!“

Zeit hat er den Safe geöffnet (nur George kann dies!) und ich überrasche ihn mit dem gesuchten neuen Testament, das ich ihm einfach abnehme ("take new will"). Ich lese es und erfahre, daß George enterbt worden ist. Nun schaue ich noch in den Safe und finde ein Bündel Papiere, die ausreichendes Beweismaterial liefern, um Baxters Rolle im Focus-Skandal zu beweisen. Dann kehre ich ins Wohnzimmer zurück.

Die Konzertkarte

Es ist jetzt kurz vor **1 Uhr** nachmittags. Ms. Dunbar und Mr. Baxter halten sich im Wohnzimmer auf. Ich zeige Ms. Dunbar den Laborbericht. Sie reagiert sehr nervös und beschuldigt George. Ich verlasse nun das Zimmer nach Osten und warte, bis Ms. Dunbar aus dem Wohnzimmer kommt, was einige Minuten später auch passiert. Ich folge ihr bis zum Front Path, wo sie sehr nervös - eine Eintrittskarte aus der Tasche fallen läßt. Die Karte beweist, daß sie in der Mordnacht im gleichen Konzert wie Mr. Baxter war. Ich befrage sie nach der Karte ("ask Dunbar about ticket stub"). Sie gibt zu, in der Mordnacht mit Mr. Baxter im Konzert gewesen zu sein. Sie sagt aus, daß Baxter sie anschließend nach Hause gebracht habe. Jetzt gehe ich sofort ins Wohnzimmer, wo sich Baxter noch bis gegen **1.30 Uhr** aufhält. Ich zeige ihm

die Eintrittskarte, woraufhin er zugibt, mit Ms. Dunbar im Konzert gewesen zu sein. Er sagt aber - im Gegensatz zu Ms. Dunbar -, daß die in der Pause mit einem Taxi nach Hause gefahren sei.

Verhaftung und Auflösung

Nach dieser Aussage verläßt Mr. Baxter sofort den Raum. Ich folge ihm bis zum Orchard Path, wo er stehenbleibt. Um das Spiel richtig zu beenden, verhafte ich ihn und Ms. Dunbar ("arrest Baxter and Dunbar"). Tue ich dies nicht und folge ich Mr. Baxter nicht, klettert er die Leiter hinauf, begibt sich in Ms. Dunbars Zimmer und ermordet seine Freundin und Mitwisserin. Der Fall ist dann nicht mehr richtig zu lösen.

Und warum das alles? Um Karriere zu machen, wollte Mr. Baxter Robners Firma mit OMNIDYNE fusionieren. Mr. Robner wollte dies verhindern und drohte Baxter mit der Veröffentlichung seiner Verwicklung in den Focus-Skandal. Mr. Baxter beschloß also, Mr. Robner umzubringen. Da dieser schon von Selbstmord gesprochen hatte, wollte Baxter alles so arrangieren, daß es nach Selbstmord aussah. Er bat Ms. Dunbar um Hilfe. Außer Mrs. Rourke wußte niemand von dem Verhältnis zwischen Mr. Baxter und Ms. Dunbar. Nach dem gemeinsam besuchten Konzert brachte Ms. Dunbar Mr. Robner den Tee mit LOBLO. Mr. Robner starb an der Mischung von EBULLION und LOBLO. Mr. Baxter kletterte mit Hilfe der Leiter aus dem Schuppen über den Balkon in die Bücherei, tauschte die verräterische Tasse gegen eine neue aus und ließ beim Herunterklettern die Tasse im Rosenbeet fallen. Die Löcher im Rosenbeet stammten tatsächlich von der Leiter. Und damit ist der Fall gelöst. ■

Wolfgang Fröde

„Es muß nicht immer Kaviar sein.“ - Getreu diesem Motto nun etwas Abwechslung im Speiseplan dieses Heftes: Statt stilvoll servierten Komplettlösungen gibt es auf den folgenden Seiten Fast Food in Form knackig kurzer Tips und Tricks zu verschiedenen Spielen auf verschiedenen Systemen. Viel Spaß beim Ausprobieren!



Betrayal

Hier nun ein paar taktische Tips, die einem das Überleben ein wenig einfacher machen sollten:

- In den Jahren mit guten Ernteerträgen streicht man den ganzen Gewinn selbst ein oder leistet seine Steuerabgaben.

- Jedes Jahr verteilt der Computer die Ländereien neu. Deshalb lohnt sich der Wiederaufbau eines Dorfes nicht. Ein übernommenes Dorf ist weder von Trollen noch von Soldaten bewohnt.

- Vor dem Einbringen der Ernte ist es ratsam, die Soldaten des Dorfes in die eigene Armee aufzunehmen. Sie verbleiben dort nach Ende des Jahres ohne Mehrkosten.

- In Jahren mit schlechten Ernteerträgen brauchen die Bauern Geld und lassen sich deshalb auch für wenig Sold in die Armee aufnehmen. Schlechte Erntezeiten eignen sich besonders gut, um schnell und kostengünstig schlagkräftige Armeen aufzubauen.

- Trolle auf jeden Fall rekrutieren, sie sind nämlich hervorragende Kämpfer.

- In schlechten Jahren sollte man die Steuern einfach vergessen.

- Auf keinen Fall die Kämpfe mit "Esc" abbrechen, sonst gelten automatisch die Werte auf der Tafel. Beide Armeen verlieren außerdem alle Trolle.

- Wenn man von Wegelagerern angegriffen wird und nur eine schwache Armee hat, sollte man lieber das Lösegeld zahlen die Barbaren werden friedlich und schließen sich der Armee an.

- Von Gefangenen anfangs am besten Lösegeld kassieren, um die eigene Kasse aufzubessern. Nach der Freilassung einer Geisel sollte man sie wieder kidnappen und sie bis zu acht Spielzüge festhalten. Danach verbannt man die Widersacher in die Grenzgebiete oder an den Hof eines korrupten Herrschers, der auf der eigenen Lohnliste steht. Diese Helfershelfer klagen den Kontrahenten erneut an.

- Günstlinge des Gegners lassen sich am besten durch Entführung ausschalten. Erhalten die angeworbenen Politiker keine Schmiergelder vom Gegner, wechseln sie die Seite.

Thomas Fertig

X-Mas Lemmings

Rechtzeitig zum Spätsommer gibt es jetzt die Levelcodes zum Weihnachtsspiel:

Level 2: IJHLDNCCCL
Level 3: NHL DLC ADCW
Level 4: JNLHCINECX

Simon Fleischbeuer

Gunship 2000

Damit unser Hubi nicht immer gleich die Kurve in den Boden kratzt, gibt es jetzt ein paar taktische Tips:

Die beste Waffenkonfiguration lautet: 16 Hellfire im Tornister und an den Wingtips 4 Stinger Raketen. Als sinnvoll hat es sich auch erwiesen, immer auf das Radar zu achten - von wegen Raketen und so. Wenn sich irgendwo eine Luftabwehr meldet, alles stehen und liegen lassen und sich darum kümmern (die Hellfires sollen sich da bestens bewährt haben). Wer tief fliegt (möglichst unter 20 Fuß) hat die besten Überlebenschancen. Ein Überflug oder mit dem Rücken zur Flugabwehr unterwegs, soll übrigens besonders ungesund sein.

Feindliche Helis rammt man sicher in den Boden, wenn man atens sofort stehenbleibt und betens sofort runtergeht. So fliegt der fiese Feind über einen hinweg und muß erst einmal eine Paradekurve ziehen (zumeist seine letzte). Dem CP/G nicht die Waffen überlassen, der macht außer einem unnötigen Feuerwerk nur Materialvergeudung vor. Die Defensive kann man aber ruhig ihm überlassen. Berge sollte man meiden wie Fliegenpilze, beim Überflug ist man nämlich deckungslos vor SAM-Raketen. In der Deckung, zum Beispiel hinter einem Berg, bis auf 400 - 500 Fuß raufgehen, Chaff und Flares abwerfen und sich fallenlassen (ca. 50 Fuß). So hat man auf dem Radar alle in der Gegend lauenden Fahrzeuge. Der FARP ist sozusagen das Erholungsheim für ausgepowerte Hubis: Mehrmals Auftanken und Waffen bunkern ist locker drin.

Daniel Riehle

Solltet Ihr mal in feindlichen Gebieten abstürzen - keine Panik. Wenn der Wicht zum großen Zapfenstreich bläst, einfach den Resetknopf drücken. Und schon hat man alle Punkte der Mission und darf weiter fliegen. Der Trick funktioniert nur auf dem PC/VGA/PCSPEAKER.

Falk Rothhaar

Super Mario Bros. 3

Wenn es Euch in Welt 8-1 an Leben fehlen sollte, kann Euch geholfen werden. Dazu braucht Ihr den Waschbärenanzug. Mit ihm lauft Ihr am Start von Welt 8-1 solange hin und her, bis Ihr fliegen könnt. Dann fliegt Ihr schräg nach rechts oben, bis Ihr auf eine Röhre trifft. In der Röhre springt Ihr unter den großen Block mit dem Fragezeichen, und schon kommen drei schnuckelige Sonderleben heraus.

Philip Geldmacher

A Boy and his Blob

Im Titelbild muß man beim NES dreimal A, dreimal B, zweimal oben, zweimal unten und Start und Select (gleichzeitig) drücken, um unendliche Leben zu haben.

Florian Jung

Super Soccer

Ein kleiner Tip für alle geizigen Stadionbauer auf dem PC:

Eine Erweiterung des Stadions auf 100 000 Plätze ist preisgünstig zu realisieren, wenn man die Arbeiter nach einer Woche abbrechen läßt. Nach einer weiteren Woche kann man dem Managerinfo entnehmen, daß unser Stadion mittlerweile Platz für 100 000 zahlende Zuschauer hat. Das hat natürlich auch erhöhte Stadionkosten zur Folge.

Heiko Reddersen

Final Blow

Wer nach Game Over auf dem Mega Drive noch einmal den zuletzt bekämpften Gegner vor sich haben will, der muß folgende Tasten drücken: A, oben und Start.

Florian Jung

Afterburner

Wer beim Mega Drive die einzelnen Level anwählen will, der sollte statt Start oder Option alle drei Knöpfe gleichzeitig drücken.

Florian Jung

Knights of the Sky

Welcher Amiga-User hat sich noch nicht über den fetten schwarzen Balken am unteren Bildschirmrand geärgert? Besitzer des Games können sich jetzt selbst helfen. Das Spiel einfach von der Workbench aus starten, nachdem das 60-Hz-Icon angeklickt wurde. Die Nummer soll auch bei vielen anderen Spielen laufen, die sich von der Workbench aus starten lassen. Nur mit Kickstart 2.0 unter der Haube gibt es Probleme.

Michael Schuster

Um bei dieser Simulation einigermaßen erfolgreich zu sein, sollte man einige Punkte beachten:

Bevor es losgeht, sollte man die Flugmanöver aus der Anleitung trainieren, wobei man sich allerdings den Fokker-Hüpfer und die Volle Schleife schenken kann.

Während des Krieges sollte man nicht auf jedes neue Flugzeug zurückgreifen. Bewährt haben sich in zeitlicher Reihenfolge Nieuport 11 und 17, Spad 7 und 13. Alle weiteren Flugzeuge der entsprechenden Zeit sehen zwar schöner aus, stehen im Hinblick auf das Flugverhalten und der Geschwindigkeit eher hinten an.

Wichtig für den Wettstreit mit den deutschen Assen ist folgendes:

Solange die Hun-Aces eine Standardbemalung vorziehen, sollte man sich nicht um sie kümmern. Bis man sie bei einem Luftgefecht durch ihre Flugweise erkannt hat, ist man schon längst abgeschossen worden. Um den Aufenthaltsort eines Asses herauszufinden, vergleicht man die neuesten Daten des Portfolios mit der mitgelieferten Karte und sucht den Basisflughafen auf, der dem notierten Ort am nächsten liegt. Meistens sind die Assen dann auch auf diesem stationiert.

Um die einzelnen Missionen einigermaßen heil zu überstehen, sollte man folgendes beachten:

Nie von der vorgegebenen Strecke abweichen. Die Gegend muß immer wieder mit dem Reverse Tactical View untersucht werden. Entdeckt man einen feindlichen Ballon, sollte man besonders auf gegnerische Flugzeuge gefaßt sein, da man meistens durch die Späher in den Ballons entdeckt wurde. Allgemein (besonders nachts) sollte man sich den Zielen möglichst tief nähern (unter 100 Fuß), da man so erst sehr spät entdeckt wird. Außerdem treffen einen die deutschen Flugzeuge meist nicht, weil sie aus etwas größerer Höhe über das eigene Flugzeug hinwegschießen und eine bestimmte Höhe nicht unterschreiten.

Wenn man verwundet wurde, sofort landen (egal wo).

Und für alle, die es trotz dieser Tips nicht schaffen, hier nun ein nicht ganz fairer Trick: Beim Anfliegen des Zieles und bei der Rückkehr sollte das Accelerated Timeset eingestellt werden. Zwar kann man dann nicht mehr schießen, aber dafür ist man unverwundbar.

Jan Maly

John Madden Football

Wem haben nicht schon mal ein paar lausige Yards gefehlt? Damit ist jetzt Schluß. Kurz bevor sich Euer Team aufstellt, den Feuerknopf drücken und diesen halten. Sobald der Quarterback sein erstes Kommando brüllt, mit dem

gedrückten Knopf den Joystick nach unten ziehen. Die gegnerischen Spieler laufen so ins Offside und das eigene Team ist fünf Yards weiter.

Sven Moderow

4-Get it

Hier sind nun die gesammelten Level-Codes:

Level 5: Bluelite
Level 10: Hermann
Level 15: Hogtooth
Level 20: Fishpops
Level 25: Ranma
Level 30: Greenboy
Level 35: Shultz
Level 40: Zoids
Level 45: Goback
Level 50: Ansi
Level 55: Birdfly
Level 60: Fishgoop
Level 65: Slimetoe
Level 70: Eyeball
Level 75: Webflap
Level 80: Skullcrk
Level 85: Bobdodds
Level 90: Rustball
Level 95: Killbug
Level 100: DUH

Frank Märten

WWF Superstars Wrestling

Um bei der Amiga-Version den Stuhl mit in den Ring zu nehmen, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise: Aus dem Ring gehen, Stuhl nehmen, auf der linken Seite unten zurück in den Ring, den linken unteren Pfosten erklimmen, Dropkick vom obersten Seil. Wenn man seinen Gegner so getroffen hat, ist man im Besitz des Stuhls.

Mit ein bißchen Schumme, kann man sich beim Kräftemessen beweisen. In der Sequenz einfach in den Pausenmodus gehen, Maus in Port zwei, Pausenmodus deaktivieren und hin und herrütteln. Wenn der Fight gewonnen ist, Pausenmodus aktivieren, Joystick in Port 2 und Pausenmodus deaktivieren.

Peter Timpe

Battle Isle

Und immer noch verzagen zahlreiche Strategen bei fiesen Szenarien von Battle Isle. Jetzt gibt es taktische Tips zum Siegen:

Gegnerische Einheiten sollten immer ganz plattgemacht werden; wenn nur einer übrig bleibt, reicht es für eine Reparatur.

Besonders wichtig bei Szenarien mit fast ausschließlich Bodeneinheiten ist die Haubitze. Ordentlich absichern und viel schießen lassen.

Bei fast allen Leveln ist es wichtig, die Luftüberlegenheit zu besitzen. Also: zuerst die Airforce vom Compi auf Null reduzieren und später in den Fabriken eine eigene Luftwaffe herstellen.

Die schweren Einheiten des Gegners sollten vorrangiges Ziel bei den Kämpfen sein. Wer hat denn schon erlebt, daß einer mit 'ner Erbsenpistole einen Krieg gewonnen hat. Transporteinheiten mit Ladung zu zerstören, könnte sieben Fliegen mit einer Klappe bedeuten.

Feindliche Einheiten sollte man von hinten und vorn blocken (zum Beispiel auf Brücken). Da gibt es nämlich keine Rückzugsmöglichkeiten mehr.

Bei Levels mit Kristallen alles daransetzen, diese zu bekommen. Blocken von starken, aber unerfahrenen Einheiten geht auch mit schwachen und unerfahrenen Einheiten. Der Gegner braucht meistens trotzdem drei bis vier Angriffe für einen Sieg.

Ablenkung ist alles: Immer wieder Einheiten vom Troß absplitten, so ziehen zwei bis vier Einheiten des Compis auf die abgesplitteten. Dies ist vor allem gut, wenn man den Compi in eine Falle locken will.

Zwischen Brücken und Bergen immer eine Einheit plazieren. Besser kann man gar kein Terrain sperren. Um die Luftwaffe mit gefahrlosen Erfahrungspunkten auszustatten, sollte man sie auf Einheiten ohne Luftabwehr hetzen.

Übrigens: Wer die Taktik des Computers durchschauen will sollte statt Human vs. Computer, Computer vs.

Human spielen. Dann kommandiert man die Einheiten des eigentlichen Compis.

Daniel Rieble

Rodland

Unendlich Leben gibt es im Pausenmodus (P). Einfach fünfmal Help drücken und wieder raus aus dem Pausenmodus. Die Nummer läuft zumindest auf dem Amiga 500.

Jans Hahn

Nam 1975

Nach dem letzten Game Over einfach den zweiten Joystick-Port benutzen und - schwupps - gibt es mehr Continues.

Stefan Möller

Travel Trade Fight

Als erstes sollte man auf jeden Fall als Heimathafen Havanna wählen. Von dort aus kann man nämlich immer zwischen Havanna und New Orleans hin- und herfahren. Da die beiden Häfen nur zwei oder drei Tage Fahrt voneinander entfernt sind, kann man viel Nahrung sparen. Man sollte sich eine Brigg kaufen. Von Krediten für die Investition ist aber abzuraten! Dadurch kann man sich später nämlich höhere Summen leihen. Durch die Preisunterschiede in den beiden Städten läßt sich spielend Geld verdienen. Bei einem Kontostand von 30000 führt der Weg zur Bank, um sich die fehlende Kohle für die Barque zu leihen. (Die Schulden kann man locker mit dem Erlös für das alte Schiff bezahlen. Wenn's dann nach langer Keulerei für einen Dreimaster reicht, sollte man folgendermaßen vorgehen: auf 40000 sparen, 40000 leihen, Schiff für 30000 kaufen. Jetzt gibt es für den Dreimaster soviel Kohle, daß man sich einen Viermaster leisten kann.

Holger Schmid

Populus II

Sollte der Gegner etwa zuviel Bevölkerung haben - no problem. Einfach um die marschierende Armee des Gegners wie verrückt Sümpfe bauen. Der Rädelsführer versinkt samt seinem Kriegswappen. Die Schergen rennen natürlich wie die Deppen zum Wappen und versinken ebenfalls im Sumpf. Sollte der gegnerische Gott den Sumpf zubauen, setzt man so viele Sümpfe um das Zeichen, so daß sich das gleiche, wie oben beschrieben, abspielt.

Will man mit einer Gewitterwolke eine gegnerische Siedlung vernichten, ohne den Manaetat zu belasten, so hält man die linke Maustaste gedrückt und betätigt die Taste 1. Der Manazähler bekommt Lähmungserscheinungen. Vor gegnerischen Flutwellen schützt man sich am besten, wenn man das Land auf zwei Ebenen aufstockt. Gibt man als Paßwort übrigens ADKI-TAKCVGZIXGZL ein, so ist man einer der Obergötter in Sachen Katastrophen.

Jürgen Bischoff

Death Knights of Krynn

Wer hat sich bei diesem Spiel nicht schon geärgert, weil zum Beispiel das Geld nicht reicht. Die Kohle reicht dann gerade noch aus, um einen aus der Party mit tollen Sachen auszurüsten. Oder das im Kampf eroberte Superschwert ist eben nur ein Zweihänder und kein Achthänder - sprich die anderen haben gerade mal ein Brotmesser als Waffe.

Mit einem Trick sind auf dem C-64 schnell alle in der Party richtige Kampfmonster. Im Charaktermenü geht Ihr auf *Remove Charakter* from Party und schmeißt euren Mann mit der besten Ausrüstung raus. Dann geht Ihr auf *Add Charakter* und ladet den alten Charakter wieder ein. Der gibt jetzt all die feinen Sachen an die anderen weiter. Wenn er nix mehr hat, geht Ihr auf *Drop Charakter*, nehmt aber vorher die Diskette aus dem Laufwerk.

Tips & Tricks

Nun geht Ihr wieder auf *Add Charakter*, ladet ihn wieder und zieht dasselbe Spiel wieder durch, bis alle bestens ausgerüstet sind.

Hans Ach

Auf dem Amiga kann man seine Gegner auch ohne Top-Waffen besiegen. Im Kampf (man muß am Zug sein, und unten muß das Kampfmenü zu sehen sein) drückt man ALT und A. Davor scheinen die Fieslinge soviel Angst zu haben, daß die einfach die Mücke machen. Für soviel Geschicklichkeit - schließlich müssen ja zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden - bekommt man die volle Erfahrungspunktzahl und alle Beutestücke. Trotz 100-facher Benutzung hat sich noch kein Cheat-Limit gezeigt.

Carsten Stiebens

Wolfpack

Für U-Boot-Kapitäne hier ein paar Tips: Um eine gute Schußposition zu erlangen, sollte man in respektvoller Entfernung parallel zum Geleit fahren und sich davorsetzen. Nun auf die Testtiefe gehen und die Motoren ausschalten. Sollte man in der Warteposition das verhasste Ping-Geräusch hören, nicht gleich ausflippen, sondern in Ruhe die Karte beobachten. Meist hört man das Ping nämlich früher, als der Zerstörer uns auf dem Sonar hat. Sieht man auf der Karte plötzlich einen Zerstörer beschleunigen und auf einen zuhalten, gibt es zwei Fluchttaktiken: 1) Den Pillenwerfer betätigen, auf die erste oder zweite Fahrtstufe gehen, Kehrtwendung und ab durch die Mitte. Stilvoller ist es natürlich wenn man schnell auf Periskoptiefe geht und dem Zerstörer sauber zwei Aale in den Wanst schiebt.

Wenn man aber nicht entdeckt wird (was vor allem in den ersten Jahren passiert), sollte man inmitten der Frachter und Tanker auf Periskoptiefe gehen und seine Torpedos fachgerecht verteilen. Für Tanker reicht einer, Frachter brauchen zwei oder drei, und Zerstörer wollen zwei haben.

Wenn man aber von den Zerstörern entdeckt wurde und sie ihre Wasserbomben klarmachen, sollten Anfänger auf Automatik umschalten. Aber es gibt auch bessere Arten, den Wabos zu entkommen: Niemals auf die Testtiefe oder kurz über den Meeresboden gehen, da die Zerstörer ihre Wabos meist darauf einstellen. Eher auf 100 Meter gehen, den Pillenwerfer betätigen und per Schleichfahrt ins Gebüsch. Besser ist die Variante, unter die Testtiefe zu gehen und mit halber Fahrt versuchen, zu entkommen. Die Wabos können nur bis 200 Meter eingestellt werden. Der Nachteil der Chose ist, daß man alle 20 Sekunden einen Bolzen verliert und der Schaden des U-Bootes um 2 Prozent zunimmt. In den ersten Kriegsjahren reicht es schon, wenn man sich einfach still auf 100 Meter hinlegt und wartet, bis der Zerstörer aufgibt. Bei den IIX-Typen gibt es folgende Variante: Auf 400 Meter Tiefe gehen, auf Flank umschalten und ein paar mal den Pillenwerfer betätigen. Da diese U-Boote bis zu 16 Knoten unter Wasser draufkriegen, sind sie für das Sonar praktisch unsichtbar.

Und hier noch ein paar Typen und ihre Tauchtiefen: IIV - 200 Meter Testtiefe und 280 Meter mögliche Tiefe, IX - 210 Meter Testtiefe und 300 Meter mögliche Tiefe, IIX - 220 Meter Testtiefe und 400 Meter mögliche Tiefe. Die Milchkühe haben die gleichen Werte wie IX.

Na denn, Mast und Schotbruch...

Thomas Detjen

Das Schwarze Auge

Beim Händler gibt man sein ganzes Geld für Ausrüstung aus und handelt den Preis um 40 bis 50 Prozent runter (eventuell öfter wiederholen). Jetzt verkauft man alles wieder und handelt den Preis 40 bis 50 Prozent höher. Statt der Hälfte des Normalpreises haben wir sogar noch einen Gewinn eingefahren.

Michael Thomas

Global Effect

Wenn man von Anfang an nur Bäume pflanzt, wird die Energieleiste ständig steigen (ohne Kraftwerke). Und wenn es am Anfang nicht so schnell geht, immer die Ruhe bewahren, später habt Ihr soviel Energie, daß Ihr sie gar nicht verbrauchen könnt.

Torsten Febling

Legend of Faerghail

Praktisch unendlich viel Geld und Gegenstände bekommt man mit einem kleinen Trick: Man legt sich zwei Sicherheitskopien von Legend 0 an. Dann geht man mit der Party in die Stadt. Dort legt man sich einen Charakter zu, den man mit wertvollen Gegenständen zustopft, den aus der Party rauswirft und ihn auf der zweiten Kopie wieder aufnimmt. Jetzt alle Gegenstände abnehmen und wieder feuern, vor die Stadt gehen, Disketten wechseln, wieder in die Stadt, den Charakter aufnehmen und die Prozedur wiederholen.

George

Golden Path

Hier nun ein paar Tips für den goldenen Pfad: Um vom Hund im Schloß nicht belästigt zu werden, muß man ihm einfach den Igel zum Spielen geben. Wenn man nicht von der Ziege verletzt werden will, muß man schon im vorangegangenen Bild den Apfel in die Hand nehmen. Um den Jungen im Schloß zu befreien, benötigt man den großen Schlüssel für die linke Tür - dort liegt nämlich der kleine Schlüssel - und den kleinen braucht man, um die Gefängnistür aufzuschließen.

Jan Denecke



**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!

Faszination Rollenspiel

Langsam und vorsichtig tasten wir uns durch die von unseren Fackeln nur schwach erhellte Dunkelheit, die in den Stollen der alten Mine herrscht. Wir bewegen uns so vorsichtig wie möglich, trotzdem hallt das leise Scharren unserer Füße in den gewundenen Gängen wider.



Faszination Rollenspiel

Plötzlich bleibt Eradin, der Elf, stehen, bedeutet uns, es ihm gleich zu tun und lauscht angestrengt in die Dunkelheit hinein. Wir verhalten uns ruhig, denn Eradins Ohren haben uns schon mehr als einmal davor bewahrt, ahnungslos in einen Hinterhalt zu tappen.

Nach einigen Augenblicken flüstert er uns zu, daß er vor uns Stimmen und Waffengeklirr vernommen habe. Die Geräusche wären jedoch nicht näher gekommen, also ist es sehr wahrscheinlich, daß es sich um einen Posten handelt, der irgendetwas bewacht.

Wir halten Kriegsrat, Barglig der Zwerg, Gorm der Krieger, Eradin der Elf und Ich, Maxxander der Magier. Auf unserem bisherigen Weg hatten wir schon einige Auseinandersetzungen mit wilden Tieren, Ork-Patrouillen und einer monströsen Riesenspinne; mit der Gesundheit sieht es daher nicht mehr so gut aus! Auch ist meine magische Energie fast erschöpft, so daß ich keine Heilzauber mehr sprechen kann. Wir haben bereits den größten Teil der Mine abgesucht, den legendären Schatz, nach dem wir suchen, jedoch nicht finden können. Der einzige Ort, an dem wir noch nicht waren, ist der Stollen, in dem wir uns gerade befinden.

Einige Schritte weiter - wir tasten uns so lautlos wir möglich voran und haben auch unsere Fackeln gelöscht - sehen wir einen Lichtschein vor uns. Nun hören auch wir die murmelnden Stimmen, die von leisem Waffengeklirr begleitet werden. Vorsichtig schleicht Gorm, der Krieger, noch ein Stückchen weiter nach vorn und späht um die Ecke des Stollens, hinter der die Quelle der Geräusche verborgen liegt. Zwei schwer bewaffnete Riesennorks bewachen eine eisenbeschlagene Tür aus schwarzem Holz.

Wir haben gefunden, wonach wir suchten, aber leider auch noch etwas mehr. Um einen Kampf werden wir nicht herumkommen. Barglig prüft die Schärfe seiner Axt, Eradin legt einen Pfeil auf die Sehne seines Bogen, Gorm zieht sein langes Breitschwert

aus der Scheide, die er über den Rücken trägt, und ich webe mit meinen letzten Magischen Kräften eine Feuerkugel...

Wenn Ihr nun denkt, solche Szenen könnt Ihr nur in Filmen sehen oder in Romanen lesen, irrt Ihr. Auch Rollenspiele ermöglichen derartige Erlebnisse!

Mit Papier und Phantasie

Mitte der 70er Jahre war es, als der Amerikaner Garry Gygax die Idee zu einer neuen Art von Spiel hatte. In ihm verkörperten die Spieler Personen aus einer phantastischen Märchenwelt, in der Fabelwesen und Magie an der Tagesordnung waren. Die Teilnehmer setzten sich zusammen an einen Tisch, bewaffneten sich mit Papier, Bleistift und Würfeln, und spielten nicht gegen, sondern miteinander. Sie versuchten eine Aufgabe zu lösen, die ihnen der Spielleiter stellte. Eine solche Aufgabe konnte durchaus die Suche nach einem in einer verlassenen Mine versteckten Schatz sein, oder die Erkundung eines verfallenen Schlosses, oder, oder, oder.

Während die Spieler in ihrer Phantasie in die Gestalt ihrer Helden-Figuren

schlüpften, kontrollierte der Spielleiter Monster und Untiere, die im Laufe des Abenteuers den Weg der Truppe kreuzten. Kämpfe wurden durch spezielle Würfelregeln simuliert, die so ausgefeilt waren, daß sogar besondere Bewaffnung, Körperkraft, Rüstung und Geschicklichkeit des jeweiligen Kämpfers berücksichtigt werden. Mit diesem Spiel, dem Gygax den Namen **Dungeons & Dragons** gab, wurde ein neues Spielgenre geschaffen, und heute gibt es weltweit eine unüberschaubare Vielfalt an papiergebundenen Rollenspielen.



Tugendhafte Helden...

und wundersame Schauplätze

Verliese im Computer

Es dauerte gar nicht lange, bis ein findiger Geist auf die Idee kam, die Aufgaben, die der menschliche Spiel-leiter zu verrichten hatte, einem Com-puter zu übertragen und den User zum Helden von Abenteuerspielen zu ma-chen. Durch die mangelnden Grafik-möglichkeiten damaliger Computer fand noch alles via Text statt. Wie die papiergebundenen Spiele, so bedurf-te es auch bei den frühen Computer-versionen einiger Phantasie, um sich vorzustellen, die Rolle eines Zwerges inne zu haben, der sich gerade durch ein ungeheuerverseuchtes Labyrinth schleicht. Trotzdem waren diese Spie-le, von Fan zu Fan weitergegeben, mehr als ein Achtungserfolg.

Kaum gab es Computer, die es dem Anwender erlaubten, eigene Zei-chensätze zu definieren, erschienen auch schon die ersten Spiele, die dies nutzten. Von nun an durften die Spie-ler in Blockgrafik definierte Männlein durch ebenfalls in Blockgrafik darge-stellte Verliese jagen und währenddes-sen Orks, Oger, Drachen und andere Monster meucheln. Diese ließen den Helden zwar recht schnell über die Klinge springen, sahen aber noch, in einer 8x8 Punkte großen Matrix darge-stellt, alles andere als furchteinflößend aus.

Während die Computer-Rollenspie-le langsam ihren Kinderschuhen ent-



ZUG ZIEL NUTZE ZAUBER UNTOT DÜCKEN
AUTO WARTEN CHAR TEMPO ENDE

Wilde Kämpfe...



Kneeling, the hordes sway and chant as a stately winged nightmare steps forward.

... mit wahnsinnigen Monstern...

wuchsen, entwickelte sich auf den papierge-bundenen Spielen be-reits eine wahre Manie. Gygax' **Dungeons & Dragons**, das bei TSR erschien, eroberte Mil-lionen Spielerherzen. Die Fantasy-Welten, in denen die Abenteuer spielten, wurden Im-mer weiter verfeinert und mit noch mehr De-tails versehen, um de-ren Authentizität zu steigern. Auch die Re-geln wurden immer weiter ausgearbeitet.



... und anderem Getier

Zahlen, die Personen sind!

Ein besonders wichtiger und zentra-ler Bestandteil der Rollenspiele ist der Charakter, den der Spieler lenkt. Beim papiergebundenen Rollenspiel kon-trolliert der Spieler jeweils nur einen Charakter. Diese Figur repräsentiert den Spieler in der Phantasiewelt. Dort kann er die Rolle eines Zwerges ge-nauso annehmen wie die eines Elfen oder Zauberers. Daß diese Figuren, die ja eigentlich nur in der Phantasie der Spieler existieren, agieren können, dafür sorgt ein ausgeklügeltes Regel-werk. Zum einen basiert dieses auf



Ober- und Unterwelten voller Gefahren

Faszination Rollenspiel

Würfelaktionen, die über das Gelingen oder Mißlingen einer Aktion des Spieler entscheiden, zum anderen auf den Charakterwerten der Spielfigur. Deren Geschicklichkeit, Körperkraft, Lebensenergie, Rüstungsschutz, Kampfkönnen und viele andere Merkmale mehr werden durch Zahlwerte repräsentiert.

Die "Geburt" eines Charakters gestaltet sich als eine Würfelaktion, in der einmal alle Werte ermittelt werden. Natürlich liegen diese, da die Figur noch jung und unerfahren ist, sehr niedrig. Im papiergebundenen Spiel erzählt der Spielleiter den Mitspielern die Hintergrundgeschichte, vor der das Abenteuer angesiedelt ist und erläutert die jeweilige Situation, in der sie stecken.

So stellt der Spielleiter zum Beispiel folgendes Szenario vor: "Ihr lauft durch einen dunklen, glitschigen Gang, der durch Eure Fackeln nur unzulänglich erhellt wird. Was tut Ihr?". Einer nach dem anderen erklären die Spieler nun, wie ihre Spielfiguren handeln: "Mein Zwerg fühlt sich in dieser klammen Umgebung nicht wohl, er versucht so schnell wie möglich an das andere Ende des Stollens zu gelangen!" Der zweite Spieler: "Meinem Elf behagt es hier auch nicht, er folgt dem Zwerg auf dem Fuße." Spieler Nummer Drei: "Der Krieger traut der Sache nicht und bleibt vorsichtig. Er bildet die Nachhut und sichert sich, so gut es geht, nach allen Seiten ab."

Der Spielleiter eröffnet nun, welche Resultate die Aktionen der Spieler haben: "Während der Zwerg den Gang entlanghastet, übersieht er, daß er über den Auslöser einer Falle gelaufen ist und stürzt in eine Fallgrube. Dem dicht dahinter rennenden Elf geht es nur wenig besser; er taumelt am Rande der Grube und droht das Gleichgewicht zu verlieren. Ob er in die Grube stürzt oder nicht, entscheidet eine Geschicklichkeitsprobe. Allein der Krieger ist weit genug dahinter, um die Gefahr zu erkennen. Ihm passiert nichts."

Die geforderte Geschicklichkeitsprobe stellt sich als Würfelaktion dar, in der der Spieler versuchen muß, ei-



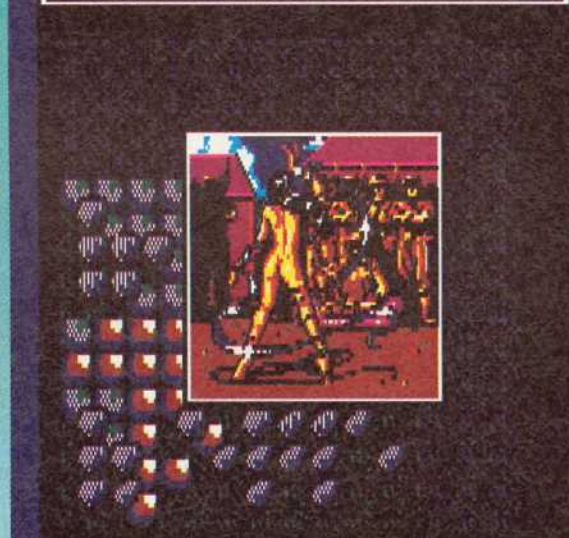
Als nächstes übergab ich sie dem Dreadlord
dessen M
Aber

Jul 28 23:50 D Gale	
234 156	X: 073 Y: 067 \$. Misor
1 Maxx 51 07	A1 EX EX EX EX
2 Polo 43 00	
3 Fiz 43 06	
4 Sakar 49 00	
5 Gus 43 08	
6 Golf 51 00	
Use	Recall
Sleep	Magic
Learn	Off
Fix	Watch
Hunt	Put
Begin	End

Bösewichter und Schönheiten in phantastischen Welten

T&T Crusaders of Kha

F-1: Phoron



Dieb eats some food.

You come upon an array of tents, all decorated with the si sill of the southern Sheik of Khamad. A dancer sways before a handsome man seated on pillows, and other individuals stand all around. Most of them are in hunting garb. There are guardsmen in uniform watching you, but clearly they decided you are not an immediate threat. The handsome man -- clearly the Sheik himself -- sestures for you to come join him.

Crom Lvl 1 Mar Good ST:16 CON:11	Magicker Lvl 1 Miz Good ST:11 CON:10	Balin Lvl 1 Ros Good ST:24 CON:18	Dieb Lvl 1 Ros Good ST:11 CON:15
--	--	---	--

× ↩
Space



Charaktergenerierung mal ganz anders: ULTIMA 6

Faszination Rollenspiel

nen Wert zu werfen, der niedriger oder gleich seinem eigenen Geschicklichkeitswert ist. Gelingt das, hat er die Gefahr gemeistert und es geschafft, am Rande der Grube stehen zu bleiben. Der Zwerg, der auf jeden Fall in die Grube stürzt, würfelt, um zu ermitteln, wieviel Schaden er dabei genommen hat. Für die notwendige Flexibilität sorgen verschiedene Würfel. Vom zwei- bis zum 100-seitigen Würfel gibt es alles, was das Herz begehrt (der zweiseitige Würfel ist übrigens eigentlich ein vierseitiger, nur ist zweimal die Eins und zweimal die Zwei eingraviert).

Am Ende jedes Abenteuers bekommt jede Spielfigur Erfahrungspunkte. Wieviele, hängt davon ab, wie gut oder schlecht sie sich im Spiel geschlagen hat. Je mehr Erfahrungspunkte eine Figur gesammelt hat, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß eine höhere Klasse erreicht wurde. Dann darf der Spieler, gerechtfertigt durch die gesammelten Erfahrungen, die Charakterwerte seiner Figur heraufsetzen. Diese wird dadurch kräftiger, geschickter, wendiger und ist so für die noch teuflischeren und viel gefährlicheren Abenteuer, die noch vor ihr liegen, besser gerüstet.

Unbestechliche Spielleiter

Daß soviel Würfelei, Rechnerei und Schreiberei besonders gut von einem Computer erledigt werden konnte, war die Überlegung, aus der heraus die Pioniere der Computer-Rollenspiele begannen, rechnerunterstützte Spielsysteme zu entwickeln. Der Computer war nun einmal ein unbestechlicher Spielleiter, der einfach nichts übersah. Die wachsende Popularität von Heimcomputern, insbesondere des C-64, sorgte für einen ersten kleinen Boom der Rollenspiele. Unter Titeln wie **Warrior of Ras** oder **Larn** durfte der Spieler seine Figur zumeist durch ein unterirdisches Labyrinth steuern und dort das eine oder andere Monster meucheln. Die spartanische Grafik, das wenig flexible Gameplay und die nicht besonders komplexen Stories



Je fieser die Monster, desto härter die Helden

der Spiele machen sie für heutige Maßstäbe ungenießbar, 1978 jedoch bildeten sie eine willkommene Abwechslung.

Spieler in aller Welt schalteten den Alltag für einige Stunden lang aus und vergnügten sich in Phantasiewelten. Aber erst Richard Garriott war es, der auch wirklich ganze Welten zur Erkundung anbot und nicht nur einen ein-

zelnen verwunschenen Turm oder eine verlassene Mine. In **Ultima I: The First Age of Darkness** errang der böse Magier Mondain die Macht über die Welt Britania. Der Spieler mußte mit einem Helden ausziehen und die dunkle Macht Mondains brechen. Garriott ließ dem, von vorneherein als Trilogie angelegtem Spiel, einen zweiten und dritten Teil folgen.



Wehrhafte Gegner

Wie alle bisherigen Computer-Rollenspiele, so präsentierten auch die **Ultima**-Spiele den größten Teil des Geschehens in einer Draufsicht auf das Gelände, durch das der Spieler wandert. Auch wenn ab **Ultima II: The Revenge of the Enchantress** die Verliese in einer Art 3-D-Grafik gezeigt wurden (weiße Vektorlinien auf schwarzem Hintergrund), so stellte doch erst **The Bard's Tale** von **Interplay** den eigentlichen Urvater der 3-D-Rollenspiele dar. Hier wurde das Geschehen nicht mehr in der Draufsicht, sondern aus einer subjektiven Perspektive gezeigt, gerade so, als würde der Spieler durch die Augen seiner Helden in die Spielwelt hineinschauen.



Invasion der Monsterpflanzen

Drachen und Verliese

Angefangen hatte man im Hause **SSI** dagegen mit strategischen Kriegsspielen. Von der Schlacht um Stalingrad über den kompletten Rußlandfeldzug bis zum blutigen Scharmützel um die Brücke von Antietam reichte das schaurige Sortiment. 1986 begann das damals noch kleine Softwarehaus, das Sortiment mit Rollenspielen zu ergänzen. **The Eternal Dagger**, **Kings Crown**, **Rings of Zilfin** und die **Phantasie**-Serie erschienen und wurden finanziell schnell zu guten Erfolgen. Schon damals stellten die Rollenspiele zwar nur ein Fünftel des gesamten Titelsortimentes, jedoch über die Hälfte des Umsatzes von **SSI**. Davon ermutigt entschied man, in Zukunft noch stärker auf dieses Genre zu setzen und verfiel auf die Idee, sich bei **TSR** um eine Lizenz für eine Computerversion

GEWINNT ULTIMA!

Als Lord British und sein Haus- und Hof-Künstler Denis Loubet mal nicht gerade an einem neuen Teil ihrer fantastische Serie schrieben, machten sie sich daran, einige Exemplare von **Ultima VI** zu signieren. Fünf Exemplare dieser Edition, auf der die beiden Namenszüge in silber und gold prangen, könnt Ihr nun gewinnen!

Wir möchten von Euch wissen, wie *Lord British* mit bürgerlichem Namen heißt!

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte, vermerkt auch noch das Kennwort **Ultima** mit darauf und schickt es dann an:

**ASM-Special
Tronic Verlag
Postfach 870
3440 Eschwege**

Unter allen richtigen Einsendern werden die fünf **Ultima VI** verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und Einsendeschluß ist der

26.10.92

Es gilt das Datum des Poststempels.

Übrigens, warum denn in die Ferne schweifen, wenn die Lösung liegt so nah!



Zug um Zug entwickeln sich die Charaktere

des Rollenspiel-Klassikers **Dungeons & Dragons** zu bemühen. Der Deal klappte, und mit **Pools of Radiance** erschien das erste Spiel einer Serie, dem noch viele weitere Titel folgen sollten.

Die Abenteuer, die die Spieler hier bestehen mußten, entführten sie in die Phantasiewelt Krynn, zu den wilden Grenzen des Nordlandes und in andere Regionen des **Dungeon & Dragons**-Kosmos. Heute ist **Dungeons & Dragons** auf Computern mindestens ebenso populär wie als papiergebundenens Spiel.

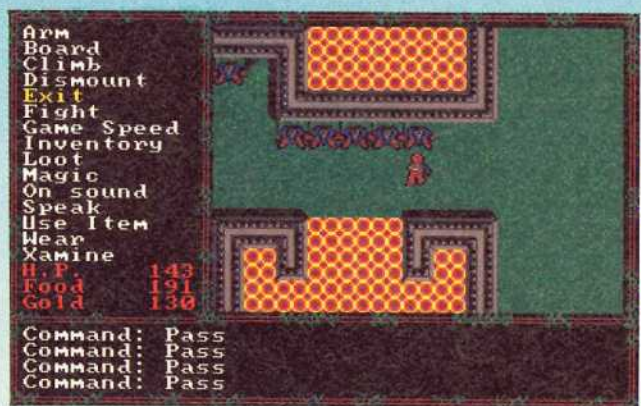
Neben den eigentlichen Rollenspielen, in denen ganze Landstriche zu erkunden und großangelegte Aufgaben zu erfüllen sind, hatSSI eine neue, mehr actionorientierte Serie gestartet. In **Eye of the Beholder** geht es darum, ein mehrstöckiges Verlies zu erkunden und von Monstern zu befreien. Hervorstechendste Unterscheidungsmerkmale zu den üblichen D & D-Spielen waren die 3-D-Perspektive und der Spielablauf in Echtzeit.

Zu den papiergebundenen Spielen tat sich spätestens ab diesem Zeitpunkt eine gewaltige Kluft auf. Zwar

steuerte der Spieler in Computer-Rollenspielen inzwischen ganze Heldengruppen, vom Gesellschaftsspiel-Charakter der ursprünglichen papiergebundenen Rollenspiele war jedoch nicht viel übriggeblieben.

Ausnahmen sind die Regel

Man kann Computer-Rollenspiele technisch in zwei verschiedene Kate-



Ein Spiel aus der guten alten Zeit

gorien einteilen: Spiele, die das Spielszenario in der Draufsicht darstellen, und Spiele, die eine subjektive 3-D-Ansicht des Geländes bieten. Auch inhaltlich können die Spiele in zwei Kategorien geteilt werden: Fantasy und Science-Fiction. Während die Unterteilung zwischen Fantasy und Science-Fiction sehr konkret ist, ist die technische Grenze fließend. Neben den reinen Vertretern der 3-D- und der Draufsicht-Spiele gibt es Hybriden, die Elemente aus beidem enthalten, z.B. solche, die Städte und Verliese in 3-D darstellen und bei Reisen über Land in eine Draufsicht-Perspektive umblenden. Andere Spiele verzichten auf beides und bringen unterirdische Gewölbe in einer Art Puppenstuben-Perspektive auf den Monitor. Man sieht das Geschehen, als würde man in einem 45-Grad-Winkel in die Gemächer schauen.

Im Rollenspiel wurde die Ausnahme zur Regel erhoben. Jeder Hersteller versucht, etwas Neues, Eigenes und Originelles in sein Spiel einfließen zu lassen - sei dies nun formal, technisch oder inhaltlich. Beliebter Tummelplatz der Experimentatoren sind die Magie-Systeme fantasy-lastiger Rollenspiele. Mal werden Zauber durch Runen gesponnen, die in spezieller Reihenfolge gruppiert werden müssen, mal durch



das Zusammenmischen besonderer In-
gredienzen.

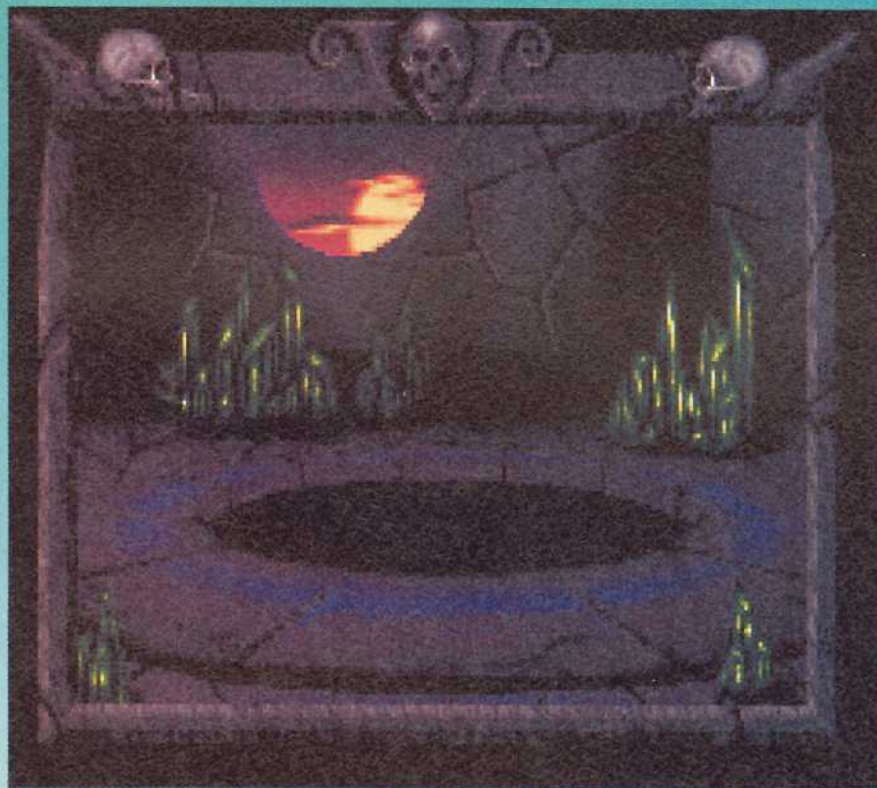
Dann gibt es noch eine ganze Reihe
von Spielen, die zwar ein Rollenspiel
sind, auf das klassische Charakterwer-
te-System jedoch komplett verzichte-
ten. **Pirates** zum Beispiel: Der Spieler
übernimmt den Part eines jungen Ge-
setzlosen, der die Karibik unsicher
macht. Neben dem Hauptziel, ge-
achteter Pirat zu werden, gilt es noch
diverse verlorene Schätze zu finden,
bösen Gouverneuren das Handwerk
zu legen und die eine oder andere
Meuterei niederzuschlagen. Im Scien-
ce-Fiction-Lager begegnen dem inter-
essierten Spieler **Star Flight**, **Space
Rogue** und **Planet's Edge**, hier gilt es
Raumschiffe zu steuern, Planeten an-
zufliegen und intergalaktische Missio-
nen zu erfüllen.



Ob Fantasy...



RETURN/KNOPF UM FORTZUFAHREN



... oder Science Fiction -
das Rollenspiel ist
überall zu Hause



Konfrontation mit Riesenratten
und Dämonen

Grundregel bleibt: Auch wenn die
Stories inhaltlich Anhäufungen populä-
rer Versatzstücke sind, im Detail ist das
Rollenspiel eines der experimentierfreu-
digsten Spiel-Genres überhaupt.

Die besten Computer Rollenspiele

Was steckt wo drin? Wie gut ist die-
ses, jenes oder das Spiel? Ist es Fantasy
oder Science-Fiction, und ist es auch
für Einsteiger geeignet? Oder nur für
Experten?

Natürlich können wir nicht alle Fra-
gen zu allen Spielen beantworten.
Die, unserer Meinung nach, besten
Computer-Rollenspiele möchten wir
jedoch vorstellen. Übrigens sind die
meisten der vorgestellten Titel auch
noch über den Fachhandel zu haben.

Ultima

Das Phänomen der Szene, eine er-
staunliche Saga, die inzwischen in sie-
ben Teilen vorliegt, muß natürlich den
Anfang bilden. In Ultima I -III geht es
um böse Mächte, die versuchen, die
Fantasy-Welt Britannia zu erobern. Der
Spieler tritt an, diese Gefahr zu ban-
nen.

Origin hat die ersten drei Teile, de-
ren Originale ursprünglich noch in Ba-



SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING
COMPUTER GAME, VOL. I

©1990, 1991 TSR, INC.
©1990, 1991 THE DILLE FAMILY TRUST
©1990, 1991 STRATEGIC SIMULATIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED



Copyright © 1990 by
SIR-Tech Software and David W. Bradley
All Rights Reserved

*Buck Rogers, D & D, Wizardry -
drei Klassiker des Genres*

sic programmiert waren, überarbeitet und als Trilogie in eine Packung gesteckt. Die Grafik ist schlicht, aber zweckmäßig und läßt der Phantasie des Spielers viel Platz zur Entfaltung. Unmengen von Örtlichkeiten warten darauf, erkundet zu werden, und Lawinen von Monstern stehen bereit, um dem Spieler das Leben schwer zu machen.

Die zweite Trilogie, also die Teile vier bis sechs, und auch Teil sieben schlagen inhaltlich eine komplett andere Richtung ein: Der Spieler muß nicht etwa wieder reihenweise Bösewichter besiegen, sondern zum Avatar werden. Das bedeutet nicht, der stärkste Held im Land zu werden, sondern Vollendung in Tugenden wie Ehrlichkeit und Hilfsbereitschaft zu erlangen. Der Avatar, wie ihn Lord British (so der Spitzname Garriotts, unter dem er persönlich in den Ultima-Spielen auftaucht) kreierte, hat etwas von jener Ritterlichkeit an sich, die aus den Legenden um die Ritter der Tafelrunde bekannt ist.

Beide Trilogien, die Teile I - III und IV - VI, liegen für PC und C-64 als preiswerte Sampler vor, die für wenig Geld wochenlanges Spielvergnügen garantieren. In absehbarer Zeit werden auch Versionen für Amiga und Atari ST herausgebracht.

The Bard's Tale

Was ganz bescheiden in der Stadt Skara Brae begann, weitete sich im dritten Teil von **Bard's Tale** zu einer wilden Hatz durch fünf Dimensionen aus. Von der Story her eher hausbacken (fieser Super-Bösewicht will alles erobern und muß daran gehindert werden), ist dieses Spiel das erste, das die subjektive 3-D-Perspektive konsequent über den Standard einfacher Vektorlinienmodelle hinaus entwickelte. Hier kam richtig Atmosphäre auf, und spielte man **Bard's Tale** im Dunklen, konnte man sich so richtig vorstellen, mitten im Geschehen in der Stadt Skara Brae zu sein. Aktionen und Kampfhandlungen in diesem Spiel laufen zugorientiert ab.

Auch in diesem Fall liegen die drei Teile (**Bard's Tale** I - III) als Sampler vor, der aber leider nur noch für PCs lieferbar ist. Alle diejenigen, die nach den drei Teilen immer noch nicht genug haben, können sich mit dem **Bard's Tale Construction Set** ihre eigenen Spiele und Dungeons zusammenbasteln.

Dungeon Master

Lord Chaos hat sich in die Tiefen der Katakomben zurückgezogen, und wacht dort eifersüchtig über seine Schätze. Eine klassische Story wurde hier auf atemberaubende Art präsentiert. 3-D-Perspektive und Echtzeit-Gameplay sorgten zusammen mit der innovativen Bedieneroberfläche für eine kleine Revolution. Hier befand man sich mitten im Geschehen. Standen die vier Helden, die der Spieler steuern mußte, vor einer Tür, und dahinter lief ein Monster auf und ab, konnte man dessen Schritte hören. Ja, das Tappen wurde sogar je nach Entfernung des Untiers lauter und leiser. **FTL** ließ diesem (zurecht!) hochgelobten und vielbesprochenem Spiel noch eine Quasi-Fortsetzung in Form einer Data-Disk folgen. Leider ist **Dungeon Master** nur noch schwer zu bekommen, das bedeutet jedoch nicht, daß auf 3-D-Echtzeit-Dungeon-Abenteuer verzichtet werden müßte. Inzwischen gibt es einige andere Spiele, die sich **Dungeon Master** zum Vorbild genommen haben.

Wizardry

Neben Ultima ist die **Wizardry**-Serie die dienstälteste und umfangreichste des Genres; sechs Teile liegen vor, der siebte, mit außerordentlich vielen Vorschußlorbeeren bedacht, steht kurz vor der Fertigstellung. Grafisch sehr zweckmäßig gestaltet, liegt der besondere Reiz der **Wizardry**-Serie im wesentlichen in der konsequenten Umsetzung klassischer Rollenspiel-Regeln. Ein weiterer großer Pluspunkt der Serie sind die Hintergrund- und Spielgeschichten, die hier erstaunlich gut sind. Die ersten fünf, grafisch sehr spartanischen, Teile sind zwar zum Teil noch erhältlich, allerdings wohl nur für den Hard-Core-Rollenspieler genießbar. Teil sechs, **Bane of the Cosmic Forge**, ist da schon ein ganz anderes Kaliber: Sechs Charaktere gilt es zu steuern, die neben ganzen Scharen von Monstern, die es zu bekämpfen gilt, auch noch einige kernige Rätsel lösen müssen. Übrigens kann das Spiel auf

BAUER REPORT



A, ABER HALLO! AUF DER GELBEN WIESE SIND O, ORKS... - UNSER FREUNDE! ICH G, GEH' GLEICH VÖ, VÖLLIG WAFENLOS HIN.....

D, DA, EIN ROTES SCHLOSS! - I, ICH BE - FEHLE MEINEN KAMPFRUMSCHIFFEN ALLES VÖ, VÖLLIG HIRNLOS PLATZKACHELN.....

(NERV!) DIE WIESE IST GRÜN UND DIE ORKS SIND UNSERE ERZFEINDE.....

(ABNERV!) DAS SCHLOSS IST GRAU UND IN DIESEM SPIEL SIND KEINE KAMPFRUMSCHIFFE !!



OH, GOTT... DA SITZT EIN WEISSES EICHHÖRNCHEN! - ICH BRINGE U, UNS BEIDE LIEBER GLEICH UM, BEVOR ES UNS VÖ, VÖLLIG HEMMUNGSLOS ZERFETZT!

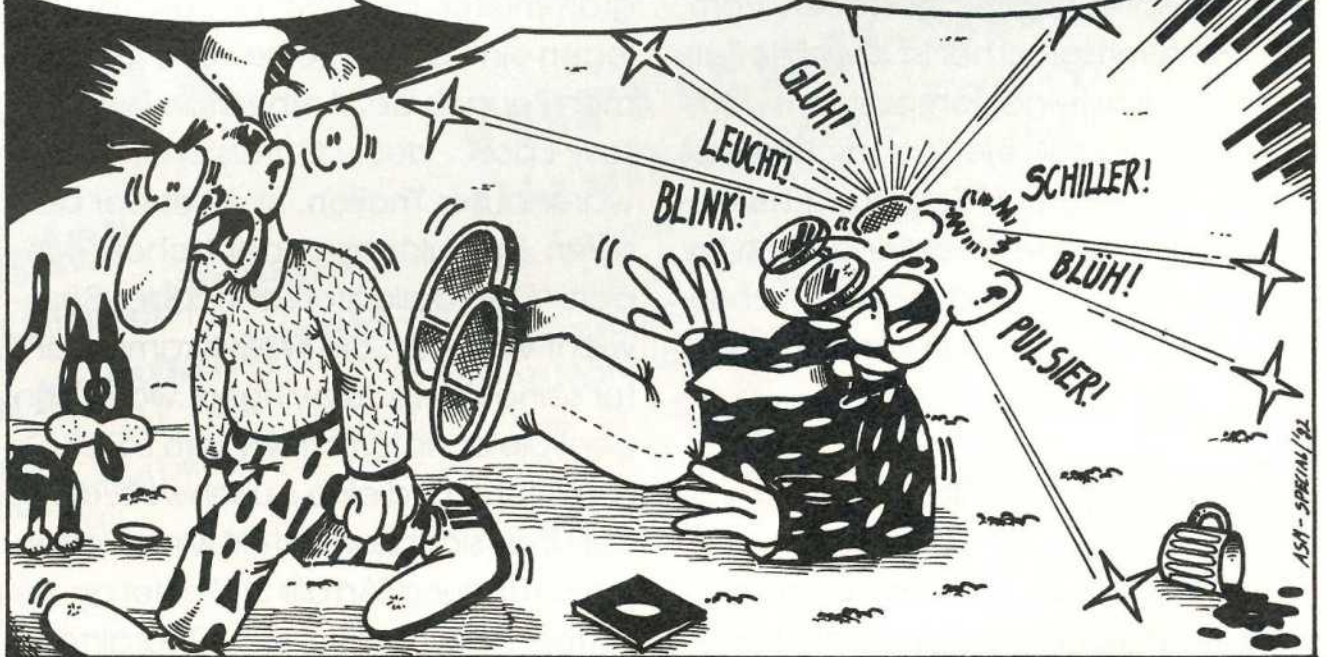
SAGT' MAL, JUNGS, WAS SPIELT IHR DA EIGENDLICH?

D, DAS BLAUE AUGE.....! EIN VÖLLIG BRUTALES UND REALISTISCHES BA, BALLER - SPIEL !!

(TOTNERV!) DAS EICHHÖRNCHEN IST BRAUN! AUSSERDEM GEHÖRT ES NUR ZUR DEKORATION UND IST FÜR DAS SPIEL TOTAL BEDEUTUNGSLOS!



DIESMAL HAT ER SOGAR IRGENDWIE RECHT GEHABT!



zwei verschiedenen Arten gelöst werden: friedlich und kriegerisch. **Wizardry 6, Bane of the Cosmic Forge** liegt für PCs und Amiga vor, ist komplett in Deutsch und ohne Probleme noch zu haben.

Dungeons & Dragons

Dieser Klassiker darf natürlich nicht fehlen. Neun verschiedene Titel, die alle auf einem Grundkonzept aufbauen, liegen bisher vor. Der Spieler steuert eine sechsköpfige Truppe durch ein wahlweise in 3-D oder Draufsicht dargestelltes Szenario. Kommt es zu Kämpfen, wird in ein spezielles Kampfszenario umgeblendet. Inhaltlich gibt es zwei Serien, **Forgotten Realms** und **Dragonlance**, die in zwei verschiedenen Regionen der **D & D-Fantasy-Welt** spielen.

Die **Dungeons & Dragons**-Spiele liegen für PC und Amiga vor, einige Titel wurden auch für den C-64 konvertiert und sind komplett auch in deutschen Versionen lieferbar.

Eye of the Beholder

Diese Spielserie, von der zwei Teile vorliegen, gehört zwar eigentlich zur **Dungeons & Dragons**-Serie, unterscheidet sich jedoch von dieser gründlich. Tatsächlich ist **Eye of the Beholder** eines der besten 3-D-Echtzeit-Dungeon-Adventures.

Die hier präsentierte Benutzeroberfläche ähnelt frappierend der von **Dungeon Master**. Das Programm spielt sich auch ähnlich, ist jedoch grafisch noch ansprechender gestaltet. Vom Schwierigkeitsgrad her ist der erste Teil auch für Einsteiger empfehlenswert, der zweite Teil sollte jedoch nicht ohne ein wenig Dungeon-Erfahrung betreten werden. Beide Spiele sind noch im Handel erhältlich und liegen auch in einer deutschen Version vor.

Der Herr der Ringe

Daß das Genre der Fantasy so populär ist, hat es nicht zuletzt einem litera-

rischen Klassiker zu verdanken. J. R. R. Tolkiens **Der Herr der Ringe** stellt mit seinen drei Bänden und über 1500 bedruckten Seiten nicht nur umfangmäßig ein echtes Schwergewicht dar. Bei **Interplay** hat man daraus ein famoses Rollenspiel gemacht. Die Erfahrungen, die man dank der **Bard's Tale**-Serie mit 3-D-Verliesen hatte wurde jedoch nicht genutzt. Vielmehr wurde aus **Herr der Ringe** eine dreiteilige Serie, die das Geschehen in der Draufsicht präsentiert. Bisher sind die ersten beiden Teile auch in deutsch erschienen und liegen in Versionen für PC und Amiga vor.

Ishar

Lange hat es gedauert bis **Silmarils** der große Wurf gelungen ist. Mit **Ishar** hat es schließlich geklappt. Das 3-D-Spektakel präsentiert feinste Grafik und eine gute Story voll Zauberei und Intrigen. Es gilt, eine geheimnisumwitterte Festung zu erobern. Um dieses Bauwerk zu betreten, müssen die Helden jedoch erst einmal durch ein gefährliches Tal. Vom Schwierigkeitsgrad etwas höher angesetzt, ist **Ishar** dank seiner durchdachten Benutzerführung durchaus auch für Einsteiger gedacht. Auch dieses Programm ist in einer eingedeutschten Version für Amiga und PC erhältlich.

Amberstar

Daß Rollenspiele hier in Deutschland nicht nur beim Spieler beliebt sind, sondern auch alemannische Programmierer inspiriert haben, davon legen eine ganze Reihe von Programmen Zeugnis ab. **Amberstar**, das Fantasy-Epos des Gütersloher Softwarehauses **Thalion**, ist eines der besseren Produkte aus deutschen Landen. Der obligatorische Über-Bösewicht versucht, die Welt Lynamion unter seine Knute zu zwingen, woran ihn der Spieler natürlich hindern soll. 3-D-Labyrinth und eine Außenwelt, die in der Draufsicht dargestellt wird, warten auf Erkundung. An die Stelle der generierten Party treten hier Charaktere,

die der Held erst im Laufe des Spieles kennenlernt, und deren Vertrauen er im Gespräch gewinnen muß.

Das Schwarze Auge

Dungeons & Dragons ist international unangefochten das populärste Rollenspiel überhaupt. In Deutschland jedoch konnte es sich trotz wiederholtem Anlauf nicht so recht durchsetzen. Weit beliebter wurde **Das Schwarze Auge**, ein Rollenspielsystem, das von der Firma **Fantasy Productions** entwickelt und von **Schmidt Spiele** aufgelegt wurde. Bestanden die **D & D**-Welten zum größten Teil aus Elementen der angelsächsischen Mythologie, die mit adaptierten Figuren aus der klassischen Fantasy-Literatur durchsetzt war, präsentierte sich **Das Schwarze Auge** eher als eine Ansammlung kontinentaleuropäischer Elemente mit zum Teil deutlichem nordischen Einschlag.

Die Frucht der Zusammenarbeit zwischen Fantasy Productions und **Attic Entertainment**, einer kleinen, aber feinen Softwareschmiede aus Süddeutschland, war eine ausgezeichnete Computerversion des **Schwarzen Auges**. Das Spiel **Die Schicksalsklinge** entführt den Spieler in die Region um die Hafenstadt Thorwal, auf dem Kontinent Aventurien, der auch der Hintergrund des papiergebundenen Rollenspiels ist. Ein Aufstand der Bergorks droht; eine riesige Armee schickt sich an, die Länder um Thorwal zu erobern. Die einzige Rettung scheint ein legendäres, jedoch verlorenes Schwert zu sein: die Schicksalsklinge!

Das Schwarze Auge gibt es für PC und Amiga, und ist, wie sollte es anders sein, komplett in Deutsch.

Wie gesagt, fast alle der vorgestellten Programme sind noch lieferbar. Sollte jedoch noch nicht das richtige dabei gewesen sein, hilft eventuell die folgende Marktübersicht weiter, die jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

Heiner Stiller



BAZAR

... macht das Unmögliche noch preiswerter

Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von



Mehr als nur Olympia

Amiga **79,95**

Buck Rogers-Pack *Buck Rogers 1+2*

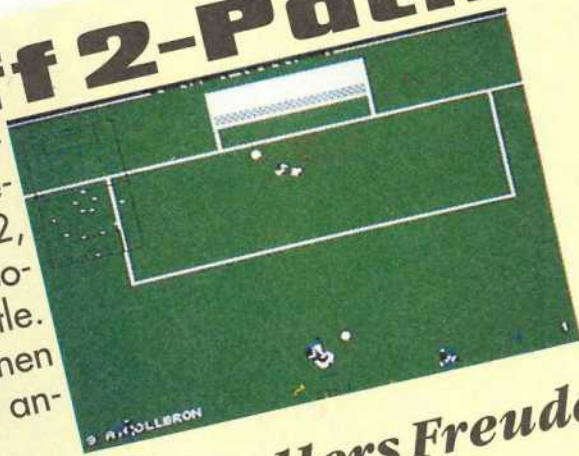
Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspielen kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).



nur **99,-**

Kick Off 2-Pack

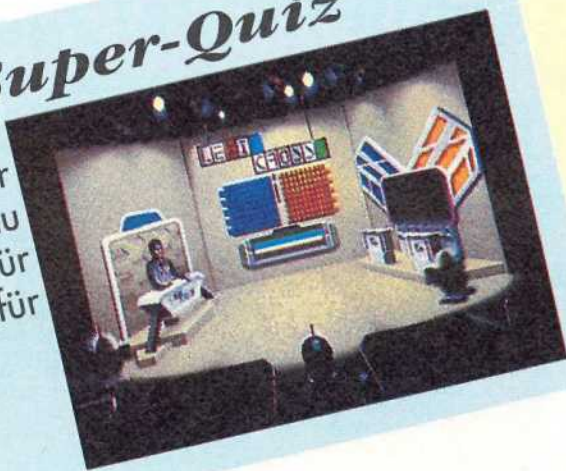
Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.



Amiga **59,95** Fußballers Freude

Lexicross *Das Super-Quiz*

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.



nur **29,95**

Jetzt zugreifen!

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

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-902

Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis
Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ...“ wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult“ zum Hit.



PC (5,25") nur **89,-**

Achtung! EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!
Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Mindestpreis:

nur **23,95**

(Auslieferung erfolgt ab dem 1.9. Jetzt vorbestellen!)

Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!
Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95



Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Rettet die Lemminge! Amiga, ST **39,95**

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis
Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:
(Amiga)



nur **69,95**

Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Pulse ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)



Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang



Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

ELECTRONIC ARTS®

nur **79,95**

10er Disk-Quader

Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Diskquader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,95** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95



Amiga-RPG-Pack Der Bestseller!

Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds (Amiga)



nur **29,95**
AUSVERKAUFT!
Bitte nicht mehr bestellen.

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Monster Business (Amiga/Atari ST) **29,95**

Loopz (Amiga, PC 5,25") **29,95**

Block Out (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **49,95**

Super Off Road (C64, Atari ST) **49,95**

ASM-Space-Rat-Shirt (Top-Qualität, M, L, XL) .. **20,-**

Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) **25,-**

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) inkl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

NCC-1701-A fürs Regal!

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!
 Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computereck unentbehrlich!



Vorderseite Rückseite
NEU! nur XL, nur **28,95**
 Auslieferung ab 3. 8. '92!

EXKLUSIV BEI ASM: APIDYA SOUNDTRACK



Chris Hiilsbecks neue CD!

soundtrack

5:14
4:41
4:37
4:24
5:18
4:06
6:01
4:41
4:55
4:15
6:45
5:06
6:01
6:26
73:19

Special Bonus Tracks:
 9. DEVOTION:
 10. POINT ONE:
 11. OVERDUB:
 12. 3RD DIMENSION:
 13. MERLAND:
 Excerpt from 'Das Schwarze Auge':
 14. DAS SCHWARZE AUGE: Blade Of Fate

Total playing time:

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke. Über 70 Minuten feinsten Musik!
 Nur bei uns.
nur 24,95

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



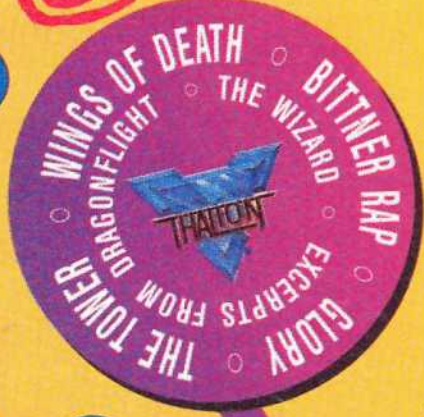
NUR 23,95 DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Shades 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

JOCHEN HIPPEL

Give it a try
 CD



NUR 16,95 DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.

Ultima I-VI



Epischer Umfang! Sechsmal Ultima!
 Zu diesem Happen müssen nun wirklich keine großen Worte verloren werden. Wer es noch nicht hat, sollte zuschlagen. Wer es noch niger Geld hat es selten gegeben.

C-64 Disk **99,-**

Amiga-RPG-Pack 2 Hammerpreis-Superpack

Nach dem Erfolg des ersten Amiga-RPG-Pack nun das: Abandoned Places & Heroes of the Lance! Zwei Spiele, ein Preis. Wieder ein Schnäppchen, wie man es nur manchmal bekommt.



nur **39,95**

TRONIC
 VERLAG GMBH & CO. KG

Rollenspiel Marktübersicht

Titel	Hersteller	System
Amberstar	Thalion	PC, Amiga, Atari ST
B.A.T.	UBI-Soft	PC, Amiga, Atari ST
Bard's Tale Construction Set	Interplay	PC, Amiga
Bard's Tale Trilogie	Interplay	PC, Amiga
Bloodwych	Imageworks	PC, Amiga, Atari ST
Bad Blood	Origin	PC
Buck Rogers - The Doomsday Laser	SSI	PC, Amiga, C-64
Buck Rogers - Matrix Cubed	SSI	PC, Amiga
Champions of Krynn	SSI	PC, Amiga, C-64
Curse of the Azure Bonds	SSI	PC, Amiga, C-64
Der Herr der Ringe I - Die Gefährten	Interplay	PC, Amiga
Der Herr der Ringe II - Die zwei Türme	Interplay	PC, Amiga
Death Knights of Krynn	SSI	PC, Amiga, C-64
Dragon Wars	Interplay	PC, C-64
Drakkhen	Infogrames	PC, Amiga, Atari ST
Dragonflight	Thalion	PC, Amiga, Atari ST
Elvira - Mistress of the Dark	Accolade	PC, Amiga
Elvira II - The Jaws of Cerberus	Accolade	PC, Amiga
Eye of the Beholder	SSI	PC, Amiga
Eye of the Beholder II	SSI	PC, Amiga
Gateway to the Savage Frontier	SSI	PC, Amiga, C-64
Ishar	Silmarils	PC, Amiga
Key to Maramon	Mindcraft	PC, Amiga
Kings Bounty	New World Computing	PC, Amiga
Kult	Infogrames	PC, Amiga, Atari ST
Legend	Mindscape	PC, Amiga, Atari ST
Legend of Faerghail	ReLine	Amiga
Magic Candle	Mindcraft	PC
Magic Candle II	Mindcraft	PC
Megatraveller I	Entertainment Int.	PC, Amiga
Megatraveller II	Entertainment Int.	PC, Amiga
Martian Dreams	Origin	PC
Might & Magic II	New World Computing	PC, Amiga
Might & Magic III	New World Computing	PC, Amiga
Might & Magic IV	New World Computing	PC, Amiga
Obitus	Psygnosis	PC, Amiga, Atari ST
Pirates	MicroProse	PC, Amiga, Atari ST
Pool Of Radiance	SSI	PC, Amiga, C-64
Pools of Darkness	SSI	PC, Amiga
Savage Empire	Origin	PC
Space 1889	Entertainment Int.	PC, Amiga, Atari ST
Secret of the Silver Blades	SSI	PC, Amiga, C-64
Spirit of Adventure	Starbyte	PC, Amiga, Atari ST
Starflight	Interplay	PC, Amiga
Starflight II	Interplay	PC, Amiga
Storm Master	Silmarils	PC, Amiga, Atari ST
Shadow Sorcerer	SSI	PC, Amiga
Shadowlands	SSI	PC, Amiga, Atari ST
Tunnels & Trolls	New World Computing	PC
The Dark Queen of Krynn	SSI	PC
Ultima Trilogie I - III	Origin	PC, Amiga, Atari ST, C-64
Ultima Trilogie IV - VI	Origin	PC, Amiga, Atari ST, C-64

Der Mars macht mobil...

— Leder, Lust und Laster —

Welchen Weg der geneigte Spieler geht, sei ihm selbst überlassen. Als Barth hat er in der Anfangsphase nur einfache Sammelarbeit zu leisten, die Wege von Lydia und Zeke laufen weitgehend gleich ab, nur mit dem kleinen Unterschied, daß Macho Zeke wesentlich mehr Möglichkeiten hat, diverse "Beziehungen zu vertiefen" - obwohl das für das Spiel nicht unbedingt wichtig ist. Im letzten Drittel des Spiels treffen sich dann alle Wege wieder.

Lydia und Zeke können in Atom City einige Aktionen tätigen, die für die Lösung des Spiels nicht unbedingt nötig sind, etwa den Stadtplan mit dem Heftklammernentferner organisieren, sich ein Hotelzimmer besorgen oder sich diverse unwichtige Gegenstände aneignen. Was sie auf jeden Fall tun sollten, ist mit allen Leuten zu reden und auch mal einen Blick durch Sandler's Teleskop zu riskieren. Im Folgenden beschränken wir uns daher auf die Hauptaktionen der beiden menschlichen Helden.

Medizinmänner und -frauen

Im Gespräch mit Lydias Bruder wurde schnell klar, daß der gestrandete Alien gleich doppelt Hilfe benötigte - und zwar sowohl in Sachen medizinischer Versorgung als auch in Form eines kleinen radioaktiven Snack. Die Zutaten für die Medizin waren schnell aufgetrieben: Beim Besuch der Tankstelle konnte ein Gummischlauch be-

Eine Invasion der Erde durch interplanetarische Lustmolche ist nicht unbedingt jedermanns Geschmack, und um sie zu vereiteln, greift man notfalls schon mal auf die Hilfe eines Alien zurück - auch wenn der nicht unbedingt dem herrschenden Schönheitsideal entspricht. Was dabei sonst noch so abgeht, sei nun erzählt.



Leather Goddesses ...

schlagnahmt werden, den Zoe gerade aus dem Wagen von General Wedge-fellow geschraubt hatte. Im Innern des Wagens fand sich auch ein kleiner Handsender, der ebenfalls den Besitzer wechselte.

Weitere Zutaten wie Schwefel und Alkohol fanden sich im Schrank im Hause des Doktors, allerdings war die Flasche mit dem Hochprozentigen leer, so daß an anderer Stelle nach Ersatz gesucht werden mußte. Der fand sich schließlich in der Bar, im Diner lag dann noch eine Schüssel herrenlos herum, die hervorragend als Mischgerät zu benutzen war. Dies war noch die einfachere Übung, die Beschaffung der radioaktiven Isotope erwies sich schon als etwas schwieriger, da diese von der Army unter Verschluss gehalten wurden. Und die Army hatte für grünhäutige Aliens allenfalls einige Kugeln übrig, aber kein angereichertes Uran...

Join the Army!

Um in das Armeecamp zu kommen, mußte ein Hintertürchen genommen werden. Dazu war es zunächst notwendig, die Regenmaschine in Professor Slanders Keller zu aktivieren. Der kühle Schauer sorgte dafür, daß der örtliche Fluß etwas Wasser führte, und mit dem Boot, das hinter der Absturzstelle des Raumschiffs bislang auf Trockendock lag, konnte das Hinterland des Camps erkundet werden. Dort war praktischerweise ein Loch im Zaun, und der Weg war frei. Die Uniform im Spind der Barracke diente fortan als Verkleidung, und so konnte die Umgebung problemlos erforscht werden.

Im Hauptquartier fand sich in der Schublade des Schreibtischs ein kleiner Schlüssel, danach wurden der Reaktorraum und das Laboratorium untersucht. Im Laboratorium wurde schnell klar, daß ohne einen zusätzlichen Code kein Zugriff auf die Isotope möglich war. Die Bildschirme im Reaktorraum gaben jedoch Aufschluß über den einen Korrekturfaktor für den Zugriffscode, gleichzeitig war auf

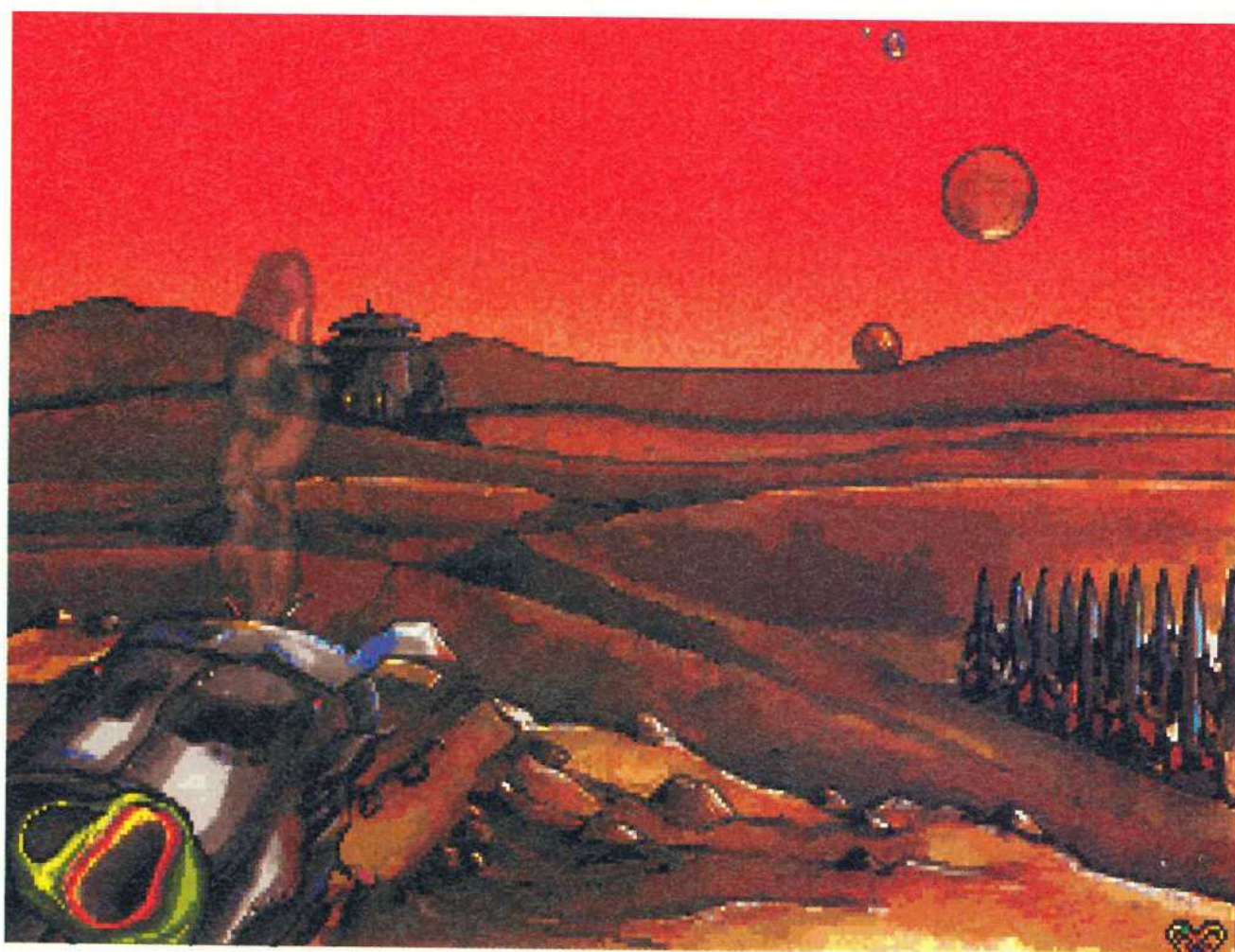
ihnen auch der Code für den Transmitter abzulesen. Da hier vorerst nicht mehr viel zu tun war, ging es zurück in die Stadt.

Atom City bei Nacht

Dort wurde der Schlüssel am Schreibtisch in der Privatwohnung des Generals ausprobiert, und es kam ein recht aufschlußreicher Brief einer im horizontalen Gewerbe tätigen Dame



Willkommen auf Planet X
Crash auf Phobos



zum Vorschein. Diese wurde im entsprechenden Etablissement aufgesucht, mit dem Brief konfrontiert - dafür gab es eine Mappe, auf der das Paßwort für die Isotope notiert war. Also wurde nochmals die Uniform bemüht, das Camp betreten und die Isotope "beschlagnahmt".

Nachdem alles erledigt wurde, traf man sich im Diner und erfuhr dort von dem angekündigten "Freundschaftsbesuch" der Leder-Göttinnen und den angeblichen Invasionsplänen von Barth. Letzteren trafen die beiden menschlichen Helden auf dem Grundstück von Dealer Dan, wo sie die Medizin mischten und Barth versorgten. Inzwischen hatte die Armee das Kommando übernommen und hielt die drei Freunde fest, mit dem Sender (und



dem Code aus dem Reaktorraum) konnte jedoch Verwirrung gestiftet werden. Die Flucht gelang, und nachdem das Raumschiff repariert war, ging es los in Richtung Planet X, der Heimat von Barth.

Do the Barth, Man!

Benutzen wir die Zeit, die unsere Helden für den Flug zum Planeten X benötigten, um genauer zu schauen, was Barth auf der Erde alles an Vorarbeiten zu erledigen hatte. Seine Aufgabe bestand darin, jene acht Gegenstände zu suchen, die zur Reparatur des Raumschiffs notwendig waren. Oder die zumindest ersatzweise dazu dienen konnten, denn Ersatzteilhändler für Space-Junk-Raumschiffe waren zu dieser Zeit auf der Erde nicht sonderlich oft zu finden. Aber glücklicherweise fand Barth einige zwar seltsame, aber kompatible Gegenstände:

Die ersten beiden Teile, ein **Straßenkegel** und einige **Trauben**, waren kein größeres Problem, sie lagen bei dem eingestürzten Tunnel und im Diner einfach so rum und konnten eingesackt werden. Um an die anderen Objekte zu kommen, mußte sich Barth allerdings des öfteren seltsamen irdischen Ritualen unterwerfen. Anfangs half noch brutale Gewalt, etwa um an das seltsame **rote Verkehrschild** zu gelangen: Ein Schuß mit dem Blaster löste das Problem. Der Blaster half Barth auch aus dem Gefängnis, in das er beim Versuch, ein Stück **Seife** zu ergattern, gesperrt wurde. Zwar war der Blaster nun entladen, aber glücklicherweise benötigte Barth das Teil auch nicht mehr und konnte es bei Jim gegen das **Bügeleisen** eintauschen.

Als nächstes zog es Barth zum Indianerreservat. In der Mülltonne im Zelt fand er eine leere **Flasche**, aus dem Getränkeautomat konnte er auch noch eine Münze organisieren. Diese verhalf ihm im Krämerladen dann zu einem **Kürbis**. Es fehlte jetzt nur noch ein Teil, das Barth schließlich in der Kneipe fand: Nachdem im Billardraum die beiden Bälle eingelocht waren,

hatte Barth wie von Wunderhand plötzlich freie Auswahl - und entschied sich für die **schwarze Billardkugel**.

Weiteres Umherirren und diverse Experimente mit der Zeitung oder dem Stadtplan brachten nichts mehr, und so begann Barth mit der Suche nach Freunden, die für Nahrung und Medikamente sorgen konnten. Bis auf wenige Ausnahmen wurden seine Kontaktversuche mit den Einheimischen sehr unfreundlich begrüßt, doch bald traf er an der schon bekannten Stelle auf Lydia und Zeke, die ihn versorgen konnten. Was dann geschah, das haben wir schon vernommen, schauen wir nun, wie es weiter ging.

Kurz zu Gast auf Planet X

Die Zeit für den Flug zum Planeten X vertrieben sich unsere drei Freunde mit Smalltalk, und schon bald war alles klar zur Landung. Vom dortigen Raumhafen ging es zunächst ins örtliche Hotel, und nachdem sie mit dem Kommunikator ihre Anwesenheit gemeldet hatten, wurden Lydia, Zeke und Barth vor den Rat des Planeten gebracht.

Der dortigen langen Reden kurzer Sinn: Das Trio sollte weiter nach Phobos fliegen und die Invasion der Leder-Göttinnen vereiteln. Zur Unterstützung gab es neben einigen guten Wünschen des Rates auch einen Unsichtbarkeitsgürtel und eine selbstaufnehmende Schallplatte. (*Und Zeke konnte im Gespräch mit Largonna-9, der Ratsvorsitzenden, die interplanetarischen Beziehungen noch etwas "vertiefen"...*) Barth stattete einer alten Freundin in der lokalen Bibliothek noch einen (*unwichtigen*) Besuch ab, danach ging es mit dem Raumschiff weiter nach Phobos.

Willkommen auf Phobos

Die dortige Landung war etwas unsanft, Barths kleine Weltraumschaukel nur noch schrottreif, und die Raumflotte der Leder-Göttinnen scharf bewacht. Einfach dürfte sich die spätere

Flucht nicht gestalten, aber unsere Helden verdrängten dieses Problem auf einen späteren Zeitpunkt. Zunächst galt es, genauere Informationen über die Pläne der wertigen Damen zu bekommen.

Also wurde deren Hauptquartier etwas genauer untersucht. Von der Küche aus kamen die drei Freiheitskämpfer in eine Vorhalle, der gerade Weg von dort führte in einen Kerker. Dessen Insassen wurden befreit und boten voller Dankbarkeit an, bei der späteren Flucht behilflich zu sein. Aus dem Kerker ging es wieder in die Vorhalle und von dort in den linkerhand gelegenen Harem der Göttinnen - allerdings erst, nachdem der Unsichtbarkeitsgürtel aktiviert wurde.

Im Harem konnten dann einige wichtige Informationen belauscht und mit der Schallplatte aufgezeichnet werden, anschließend ging es zurück zur Raumflotte, wobei die befreiten Gefangenen für etwas Ablenkung sorgten. Barth konnte den Sicherheitsmechanismus des Flaggschiffes außer Kraft setzen, anschließend versteckten sich unsere Helden in der Besenkammer des Raumschiffs.

Grande Finale

Nach einer extrem langen Wartezeit (*irgendwie muß man ja den langen Spielpaß auch zeitlich spüren können*) landeten die Leder-Göttinnen auf der Erde und wurden von der Bevölkerung freudig begrüßt. Irgendwie mußten die Leute von den wahren Plänen der Invasoren unterrichtet werden, und dazu bot sich die Schallplatte mit den erlauschten Plänen geradezu an. Fehlte nur noch das passende Massenmedium, aber das hatte man ja in Form der örtlichen Rundfunkstation. Also schlich sich einer der Helden von der Menschenmenge weg, betätigte sich als Diskjockey - und schon war das riesige Happy End gesichert. Die Invasoren wurden verjagt, Zeke bekam seine Lydia, und Barth konnte den Heimflug antreten. Und wenn sie nicht gestorben sind... □

Michael Anton

A photograph of a cave interior. A large, textured rock pillar stands in the center-left. To the right, a dark cave opening is visible, with a vertical rock formation protruding from the wall. The scene is lit with warm, yellowish light, creating deep shadows and highlighting the rough textures of the rock.

Ultima Underworld

Fahr' zur Hölle,
Avatar!

”Bringe mir meine Tochter zurück, und Deine Unschuld sei bewiesen. Kehrst Du ohne sie wieder, wirst Du mit dem Leben bezahlen!” Das sind Baron Almrics Worte, der Euch, den ‘Avatar’, in der ‘Abyss’ einschließen läßt, nachdem seine Tochter Ariel dorthin entführt wurde. Diese Abyss ist ein gewaltiger Höhlenkomplex, die Unterwelt Britannias. Einst hatte der edle Sir Cabirus versucht, die Abyss für Wesen unterschiedlicher Rassen bewohnbar zu machen in der Hoffnung, sie würden dort in Frieden zusammenleben. Dieses Projekt scheiterte...



Jetzt ist die Abyss isoliert, nur Schwerstverbrecher werden noch eingeschleust, niemand kommt hinaus. Findet Ihr Arial nicht, wird die lebensgefährliche Unterwelt unweigerlich Eure letzte Ruhestätte sein. Im Folgenden könnt Ihr nachlesen, wo man Arial findet, wie man in der Abyss überlebt und wie die unzähligen Puzzles gelöst werden, die über die insgesamt acht Ebenen von **'Ultima Underworld'** verteilt sind. Die Karten zu jedem Level helfen Euch bei der Orientierung. Dort sind auch Personen und Gegenstände eingezeichnet, die im Spielverlauf von Bedeutung sein werden.

Mit Verlaub gesagt kann man davon ausgehen, daß **'The Stygian Abyss'** im Prinzip mit jedem Vertreter einer beliebigen Charakterklasse zu durchspielen ist. Garantiert gilt das für den Druiden, mit welchem wir sogleich unsere Abenteuer bestreiten werden. Etwas nervenaufreibend gestaltet sich die Geschichte hinsichtlich der etwas geringen Tragkraft meines Recken. Hier hilft kein Zauber, vielleicht eine Rüstung oder einen sonstigen Gegenstand leichter zu machen. Apropos: Dinge, die von Euch zurückgelassen werden müssen, werden erfahrungsgemäß von keinem anderen Bewohner der Abyss angerührt.

Die Siedlung der Verbannten (Level 1)

Mit lautem Knarren schlagen die schweren Flügeltüren hinter mir zu. Ich bin Gefangener der Abyss...

Im Westen des ersten Levels existiert eine Menschensiedlung. Bragit, ein

Allgemeines zum Überleben

...in der Abyss: Der Avatar muß regelmäßig essen, um wieder zu Kräften zu kommen. Ergo: alles Eßbare aufschleppen und mitschleppen, denn die Nahrung ist über die acht Ebenen ungleichmäßig verteilt. Ihr solltet auch daran denken, daß ein paar Personen für einen Gegenstand aus ihrem Besitz mit Nahrungsmitteln bezahlt werden wollen. Besonders elegant kann man sich mit dem 'Create Food'-Zauberspruch versorgen, mit dem man sich bei Bedarf sein Essen aus dem Nichts herholen kann. Beim Betreten eines Levels sollte man zunächst die auf der entsprechenden Karte vermerkten Türschlüssel bergen, um sich freibewegen zu können.

Nur die wenigsten Türen können eingeschlagen werden (woher im Übrigen Eure Waffe großen Schaden nehmen kann). An manchen Wänden befinden sich Hebel, Knöpfe oder Zügringe, welche das Bedienen von Türen erleichtern. Fallgitter müssen von einigen 'Fallen' vom zuständigen Wachposten (die sich gern überreden lassen) geöffnet werden. Beinahe so wichtig wie Schlüssel sind - zumindest

für Magier - Runensteine, denn: ohne sie kann man nicht zaubern (vgl. Karten!). Während des Spiels stößt man ab und zu auf Pergamentrollen mit Zaubersprüchen, die im Handbuch nicht aufgeführt werden (vgl. Tabelle!). In jedem Level existiert mindestens ein Schrein. Spricht man dort ein gültiges 'Mantra', verbessert sich eine bestimmte Eigenschaft des Avatars, vorausgesetzt Ihr habt ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt. Die Mantras stehen auf Pergamentrollen oder in Büchern und sind über die gesamte Abyss verteilt. Teilweise erfährt man sie auch im Gespräch mit Personen (vgl. Tabelle!).

Drei Mantras beeinflussen zugleich mehrere Eigenschaften: 'Summ Rah' (Attack, Defense, Unarmed oder Unwaffen), 'Mu Ahm' (Casting, Mana) und 'Om Cal' (per Zufall ermittelte Auswahl von mehreren Eigenschaften). Auf einigen Ebenen der Abyss befinden sich Rätselfammern, die dem Avatar zu weiteren Erfahrungspunkten verhelfen und Zugang zu seltenen, meist magischen Gegenständen verschaffen können. ■

Vorposten, verrät mir nebst einiger allgemeiner Tips den Weg. Ich muß über einen schmalen Graben springen und alle auf meinem Weg liegenden Schlüssel einstecken (siehe Karte). Ganz in meiner Nähe liegt ein herrenloser Schlafsack, den ich von nun an mein Eigenenne. Während meiner Gespräche mit den Bewohnern dieser Siedlung, deren Anführer übrigens Hagbard ist, erfahre ich von einem verborgenen Schrein im Osten (auf den ich später noch eingehen werde). Und Hagbard kann mir den ersten wichtigen Anhaltspunkt zu Arians Entführung geben: Sie sei von einem Troll in eine der unteren Ebenen gezerrt worden. Hagbard schlägt vor, meine Nachforschungen bei den Goblins im Norden fortzusetzen.

Den Trollen an den Fersen...

Die Goblins - es gibt graue und grüne - führen einen erbitterten Krieg gegeneinander. Im Gespräch werde ich unbedingt den Eindruck vermeiden, auf der Seite des jeweiligen Gegners zu stehen. Ketchaval, König der grauen, weiß von 'Navrey Night-Eyes', einer großen Spinne. Ich müsse sie erlegen, um an ein paar ihrer drahtseilartigen Spinnweben heranzukommen die sollte ich später benötigen. Bei den grünen Goblins bekomme ich von Leibwächter Lanugo das Rezept für eine kulinarische Spezialität seiner Mutter:

Wurmeintopf. König Vernix teilt mir sein Wissen über die acht verschollenen Talismane des Sir Cabirus mit (*Ring of Humility, Wine of Compassion, Taper of Sarifice, Book of Honesty, Standard of Honor, Shield of Valor, Sword Caliburn und Cup of Wonder*). Man muß ihm ein wenig schmeicheln, sonst rückt der mit gar nichts heraus. Letztendlich kann ich aus dessen Träumen schließen, daß ich die besagten Talismane finden muß, um Arial retten zu können. Na denn...

Das Grab von Korianous (Rätselfammer)

Es ist nur ein sehr kleiner Raum im Osten, bestückt mit vier Schaltwerken, die dem Zifferblatt einer Uhr ähneln. Ich stelle die Schaltwerke (von Osten nach Westen) auf 13.30 Uhr, drei Uhr, halb fünf und auf sechs. Dadurch verändert sich die Höhe der vier Steinsäulen im Nebenraum, und ich kann bequem von der einen auf die nächste springen. So gelange ich also zur Grabstätte eines gewissen Korianous, der hier ein paar Schätze hinterlassen hat.

Die silberne schimmernde Pflanze (*Silver Sapling*) in der Nähe des Schreins verwandelt sich in einen Samen zurück, sobald ich sie pflücken will und verhilft mir zu einem zweiten Leben (genau dort, wo ich den Samen vergrabe, werde ich auferstehen, sobald mir jemand mein Licht ausgepustet hat!).

In der kleinen Kammer noch weiter östlich befindet sich ein Orb (ein magischer Stein). Ich merke mir den Hinweis auf den grünen Pfad, den ich hier erhalte! Dann suche ich - wie übrigens gelegentlich immer wieder - den kleinen Brunnen im Norden auf, denn sein Wasser zeugt von heilender Wirkung.

Das Zwergenvolk (Level 2)

Außerhalb der eigentlichen Zwergensiedlung haust Ironwit. Er bittet

Absolut
Cooler
Sonderpreis!

•••• Bitte Bestellkarte benutzen ••••

DAS MEGA-PACK DER 30 JAHRE-ANNA

89
nur 60,- DM*

90
nur 60,- DM*

91
nur 66,- DM*

* nur solange
der Vorrat
reicht!!!

inkl.
1 Sammelordner

•••• Bitte Bestellkarte benutzen ••••



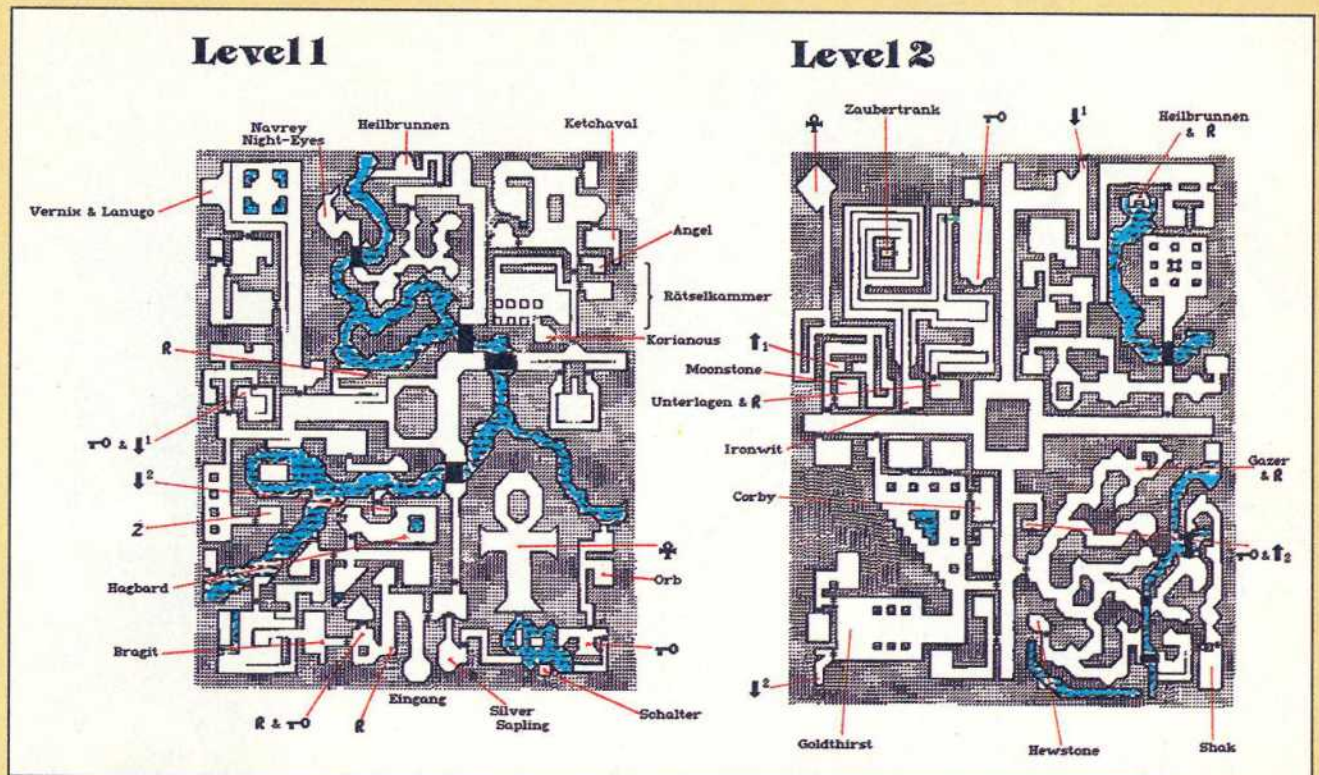
Ultima Underworld

mich, ihm ein paar wichtige Notizen zu bringen, die er im angrenzenden Labyrinth verloren hatte. Ich folge also dem gelben Weg, springe über den eingezeichneten Graben (*grüner Pfeil auf der Karte*) und besorge den Schlüssel, mit welchem ich die kleine Kammer im Westen öffne. Dort finde ich einen Zaubertrank, mit dem man für kurze Zeit wie ein Vogel fliegen kann. Na wunderbar! Denselben benutzend erreiche ich eine andere Kammer im Südosten, wo ich auf die gesuchten Notizen stoße. Dieser Ironwit schenkt mir dankbar eine weitere Bottle Zaubertrankes, die ich nach Belieben einsetzen kann.

Innerhalb der Zwergenmine treffe ich Shak. Er informiert mich über den 'Shield of Valor' und das 'Sword of Justice' (*dieses Schwert ist entzwei gebrochen und wird von den meisten 'Caliburns Schwert' genannt*). Allerdings vermag er nicht zu sagen, wo die beiden Talismane verborgen liegen. Shak bietet mir an, meine Waffen gegen einen bestimmten Geldbetrag zu reparieren. Bevor ich darauf eingehe, muß ich bedenken, daß Shak je nach Zustand der Waffe bis zu einer halben Stunde daran zu arbeiten hat. Für diese Zeit sollte ich mich nach einer geeigneten Ersatzwaffe umsehen. Dieses Problem stellt sich nicht, erstehe ich eine nagelneue Ausstattung (*die aber freilich um ein Vielfaches teurer sein wird*).

Zak (Level 3)

Im Nordosten lebt ein Mann namens Zak. Er hortet Lampen, Kerzen und Laternen und verscherbelt sie dann. Ich kaufe ihm die große weiße Kerze ab (*Taper*). Der Großteil der Bewohner dieser Ebene sind 'Lizardmen'. Ähnlich wie bei den Goblins gibt es auch hier grüne und graue. Die grünen sprechen ihre eigene Sprache. Ein Gefangener der Lizardmen namens Murgo kann sie mir Wort für Wort beibringen (*vgl. Vokabelliste!*).



Der Gefängniswärter heißt Sseetharee - wie auch immer man das ausspricht. Ich gebe mich ihm gegenüber als Freund der Lizardmen aus und bitte ihn höflich, den Gefangenen zu begnadigen. Ja, jeder hat seinen Preis, und so kaufe ich Murgo gegen ein paar meiner Nahrungsreserven frei. Ishtass, Häuptling der hochentwickelten grauen Lizardmen, beauftragt mich, ihm die sterblichen Überreste von Ossika zu bringen. Die Ruhestätte dieses Lizardmen-Helden befindet sich ganz in der Nähe, ist aber nur zu erreichen, indem ich den Kanal

durchschwimme. Also bringe ich Ishtass den Schädel, die Knochen, das Buch und ein Stück Pergament. Er belohnt mich mit einem Zauberstab, dessen Wirkung dem Zauberspruch 'Lightning' entspricht. Noch bedeutender sind seine Hinweise zur Klinge von 'Caliburns Schwert'. Ich entdecke sie (*die Klinge*) ganz im Südosten: Mit einem versteckten Hebel läßt sich das Wasserbecken leeren, welches direkt vor der verborgenen Kammer liegt. Hier werde ich fündig.

Mein neues Ziel ist es, in den Ritterorden aufgenommen zu werden. Dazu un-

terhalte ich mich mit einem der Ritter, bei welcher Gelegenheit ich bescheiden anmerke, daß ich nur dann das Schwert erhebe, wenn es wirklich notwendig ist. Mit dieser Einstellung befindet man mich für würdig, so daß der Aufnahmeprozeß ablaufen kann.

Im Ritterorden der Crux Ansata (Level 4)

Vor Sir Dorna, dem Oberhaupt des Ordens, bezeichne ich mich als armes Kind, bejahe seine übrigen Fragen und trinke von dem Gesöff, sobald ich dazu aufgefordert werde. Ich gestehe - voller Aufrichtigkeit - meine Angst, Gift getrunken zu haben, werde aber sogleich von Sir Dorna beruhigt (*es war Wasser*). Ehrlichkeit war angesagt, das war der erste Streich.

Teil zwei der Prüfung lautet, Sir Dorna ein historisches Schriftstück, die 'Writ of Lorne', zu beschaffen. Es gilt, in die Schatzkammer der friedlichen Trolle einzudringen, und den Schatzmeister mittels eines roten Edelsteins (*GEM-Fundort siehe Karte!*) zu bestechen. Locker, sag ich Euch!

Weniger locker gestaltet sich dann der dritte Akt: "Bringe die güldene Tafel aus dem Labyrinth

Kartenlegende

r0	Schlüssel
⊕	Tür/Fallgitter
	Brücke
R	Runenstein
Z	Zauberformel
⚡	Schrein
↓↑	Treppe
	Wasser
	Lava

Eigenschaft	Matra
Acrobat	fal
Appraise	hunn
Attack	ra
Axe	gar
Casting	sol
Charm	un
Defense	anra
Lore	lahn
Mace	koh
Mana	imu
Missile	fahm
Picklock	aam
Repair	lon
Search	lu
Sneak	mul
Swimming	ono
Sword	amo
Track	sahf
Traps	romm
Unarmed	ora

im Norden!" Den Schlüssel zum Labyrinth trägt ausgerechnet der gefürchtete Rodrick, ein abtrünniger Ritter, am Mann. Auf meinem Trip komme ich an zwei Grabsteinen vorbei. Bei näherem Hinsehen fällt mir doch auf, daß die i-Punkte der Inschriften teils golden, teils silbern gefärbt sind. Etwas weiter begegne ich Ritter Biden. Er selbst hatte versucht, Rodrick den Garaus zu machen, mußte aber verwundet fliehen und hofft nun, daß ich erfolgreicher sein werde und so seine Ehre wieder hergestellt sein wird...

Nun, das Nonplusultra jedenfalls scheint der Abtrünnige auch nicht zu sein, und so habe ich Rodrick schneller erledigt, als ich anfangs glaubte. Später im Labyrinth finde ich eine verriegelte Tür. Um sie zu öffnen, aktiviere ich die silbern und golden glänzenden Hebel in den angrenzenden Wänden, entsprechend der Abfolge der jüngst erwähnten i-Punkte (*erst den silbernen, dann zweimal den goldenen, zweimal den silbernen und zum Schluß noch einmal den goldenen Hebel, alles klar?*). Sesam öffnet sich und vor mir liegt die güldene Tafel für Sir Dorna.

Ich gebe sie also ab, werde prompt zum Ritter geschlagen, und bekomme vom Sir die 'Standard of Honor', einen Talisman Sir Cabirus', überreicht. Darüber hinaus läßt Dorna die Waffenkammer öffnen. Nun darf ich mich mit den hochwertigsten Schwertern und Rüstungen wappnen, wie es sich eben für einen Ritter seines Ordens gebührt. Ebenfalls weniger von Pappe: das Wissen meiner Ordensbrüder: Von Meredith, Cecil, Doris und Kyle erfahre ich Mantras, die meine Qualitäten im Kampf verbessern. Derek (*dela Fuente?*) äußert seinen Wunsch nach besseren Werkzeugen für sein Handwerk (*er bearbeitet Edelsteine*). Ree erzählt von einem künstlichen Monster, dem Golem, das von den Zauberern erschaffen wurde und als Trainingsmaschine für Ritter dient. Ritter Trisch berichtet von einem kuriosen Diebstahl. Jemand habe massenweise Kerzen und Laternen gestohlen, darunter auch die wertvolle 'Taper of Sacrifice'. Es ist wohl kein Akt des Zufalls, daß die

weiße Kerze, die von Zak bekommen habe, tatsächlich besagte 'Taper of Sacrifice' und somit ein weiterer Talisman Sir Cabirus' ist. Trisch begutachtet sie für mich.

Ochsenfrosch

Es war ein Zwerg, der dieser Rätselkammer den denkwürdigen Namen gab. An der Südwand sind zwei Schaltwerke und zwei Knöpfe installiert. Ich stelle beide Schaltwerke auf 10.30 Uhr und drücke dreimal den oberen Knopf. Resultat: Der Boden im Nordosten der Insel wird angehoben, und ich kann jetzt bequem mit ein paar Sprüngen den Geheimgang erreichen (*vgl. Karte*).

Jeder Hebel innerhalb des Raumes löst bei Betätigung eine Plattform aus, die sich aus dem Boden erhebt. Knackpunkt hier: Die Dinger (*die Hebel*) sind sehr hoch angebracht, so daß sich eine Angelrute hier als gutes Instrumentari-

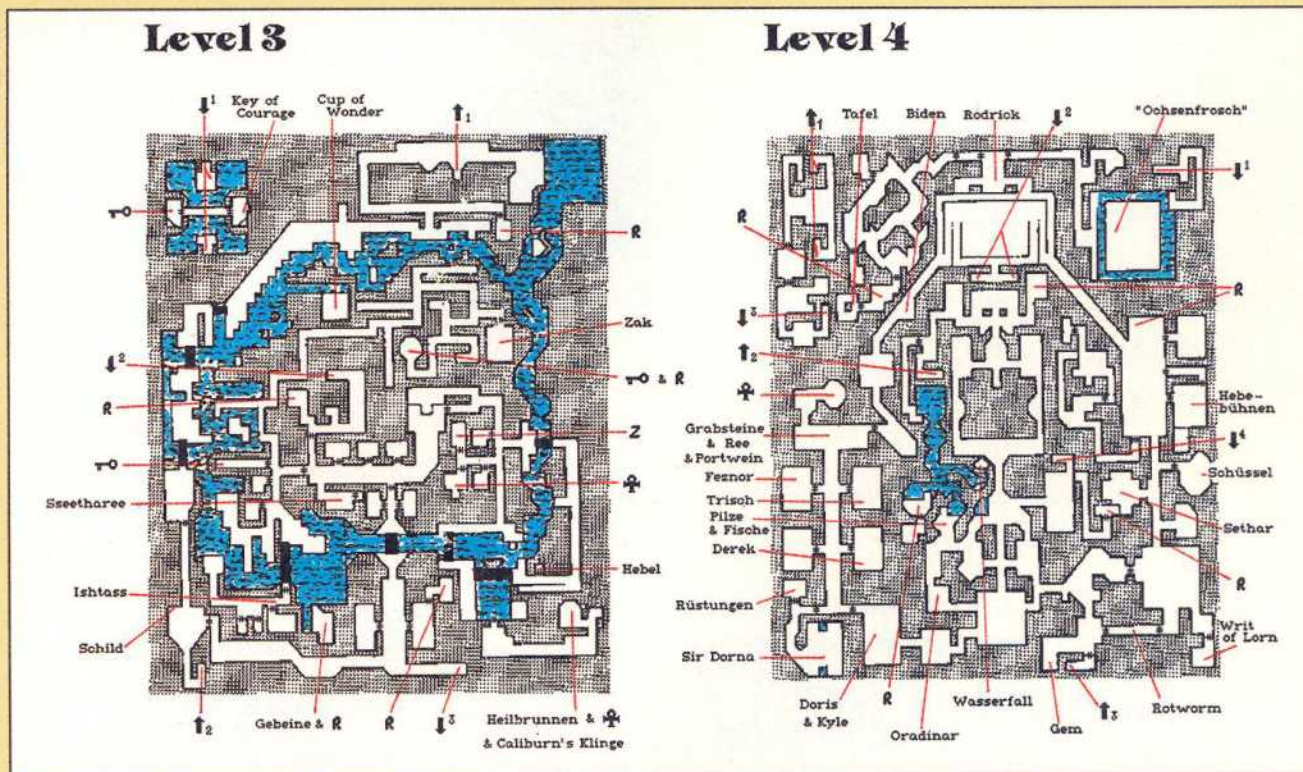
ihn von Süden her ansteuern, benötigte ich die Zauberformel 'Levitate' oder 'Fly'. Von Norden ist er u.a. mit dem Zauberspruch 'Walk on Water' erreichbar. Hier finde ich ein exzellentes Kettenhemd.

Die Trollsiedlung

Für eine Portion Wurm-eintopf gibt mir Troll Sethar einige Drachenschuppen, die ich schon bald benötigen soll: Die Zutaten (*Schüssel, Portwein, ein toter 'Rotworm' und Pilze*) besorge ich mir alle innerhalb dieses Levels (*siehe Karte!*). Sind dieselben in der Schüssel, ziehe ich mir Lanugos Rezept zurate und fertig ist der Leckerbissen.

Bevor ich die Treppen zum nun folgenden Level hinabsteigen werde, leihe ich mir von Oradinar eine Angel aus. Damit fange ich mir (*an der auf der Karte vermerkten Stelle*) insgesamt zehn Fische.

Grüne Lizardmen	Übersetzung
bica	hallo
'click	nein
eppa	besuchen
isili	mich
ossli	genug
sel'a	geben
sor'click	Fremder
sorr	Feind
sseth	ja
sstresh	helfen
thit	brauchen
tosa	du
yeshor'click	Freund
yethe	töten
zekka	Nahrung



um erweitert. Alle Plattformen zusammen bilden eine überdimensionale Treppe, die vor einem kleinen Raum endet: Meine Arbeit wird mit einer Goldkette und 'nem Zauberstab entlohnt.

Ein weiteres Phänomen auf ebendieser Ebene ist der Wasserfall: Will ich

Sir Cabirus' Grab (Level 5)

Zerlumpte Menschenwesen, weit-aus freundlicher als sie aussehen, beherrschen diese Ebene der Abyss. Marrowsuck fertigt aus meinen Drachenschuppen unter Zugabe der Spinnenseide (*aus dem ersten Level*) ein Paar

Ultima Underworld

feuerfeste Stiefel. Die haben dann etwas, wenn ich den Lavastrom, der sich durch den Südteil des Levels windet, zu überwinden gedenke. Es dauert nur eine halbe Stunde, bis die Stulpen, die mich wieder lediglich ein paar Nahrungsmittel kosten werden, fertiggestellt sind. Inzwischen unterhalte ich mich mit dem Anführer Shanclick. Dieser hat den wunderbaren Vorschlag, den Griff von Caliburns Schwert im Nordosten zu suchen, dort, wo sich auch Sir Ca-

Undokumentierte Magie

Armageddon	A K K
Curse	F 4
Jump higher	7 K
Summon	A B X
Sheet Lightning	A K B
Harm Undead	I 4
Protection	A K
Walk on Water	

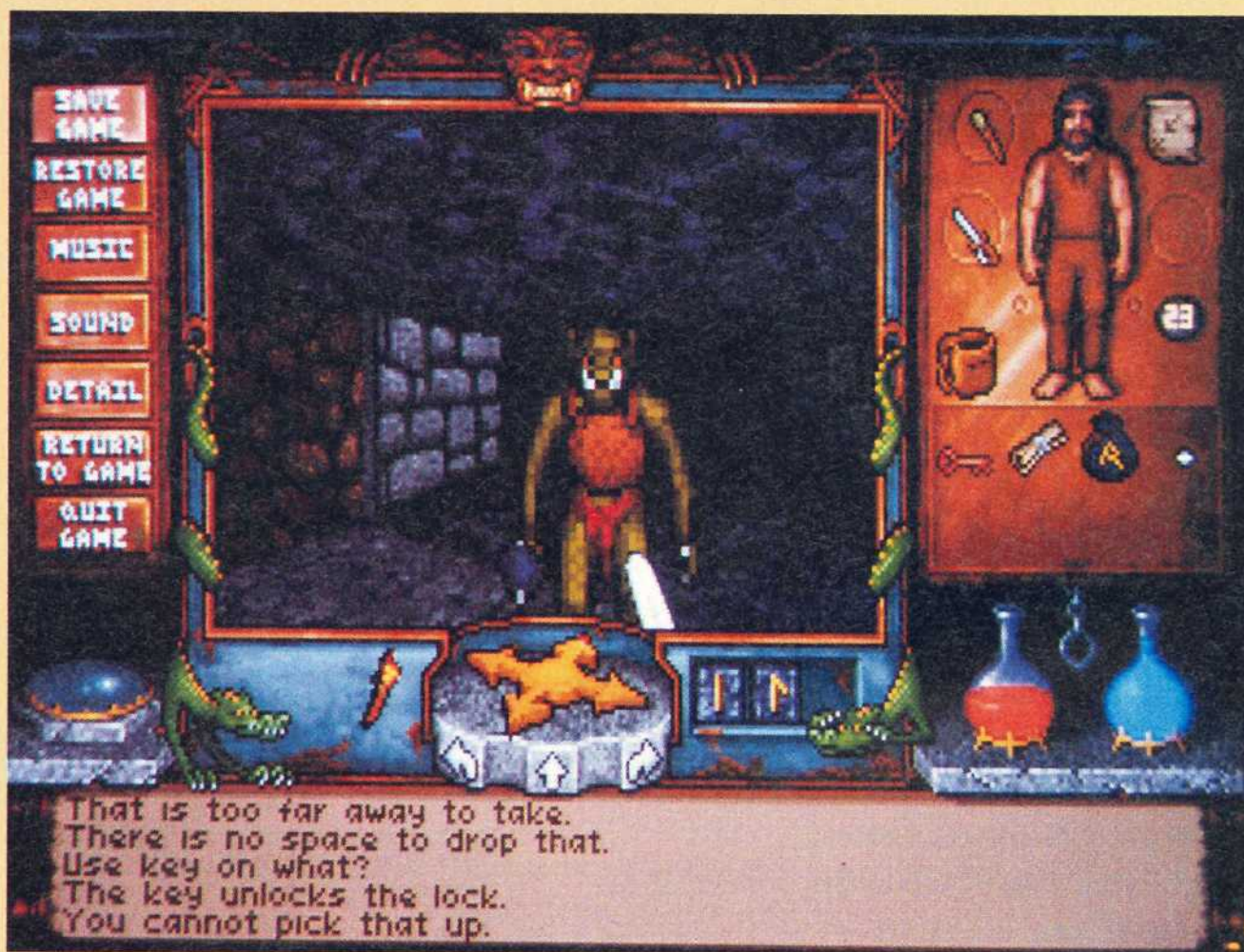
birus' Ruhestätte befindet. Eine Geheimtür führe mich direkt in die Katakomben, sagt er.

Die Zanium Mine

Auf der Karte ist ein sogenanntes Schwertheft eingezeichnet. Ich führe mir selbiges zu Gemüte und besuche daraufhin Anjor, einen Alchimisten (spätestens jetzt brauche ich die feuer-

festen Schube). Anjor beauftragt mich, ihm achtzig Zaniumsteine aus der Mine, die südwestlich im Level liegt, zu besorgen.

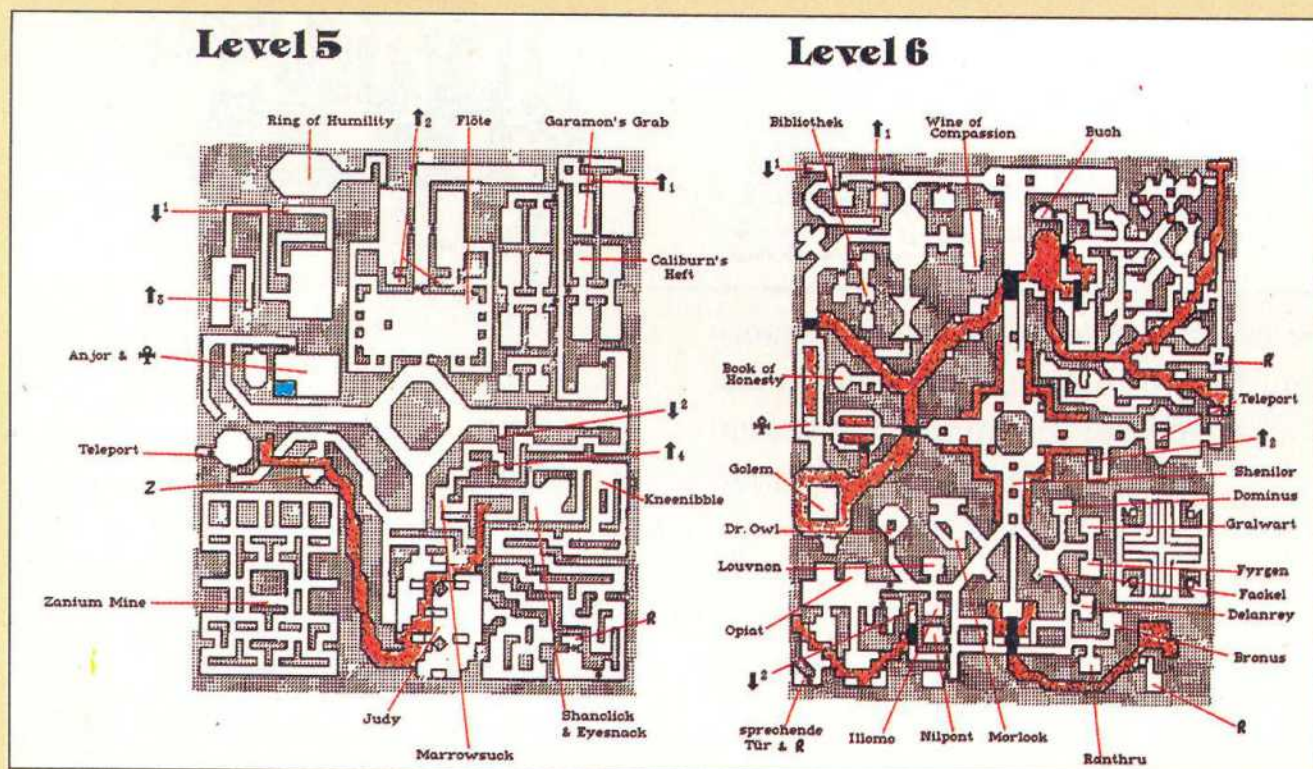
Die Mine ist nur durch eine Teleportkammer erreichbar, und die wiederum ist durch ein Zahlenschloß verriegelt. Ein gewisser Kneenibble gibt die Geheimkombination gegen zehn Fische preis. Ich stelle die Schaltwerke in der Wand der Teleportkammer von links nach rechts auf 10.30 Uhr, drei Uhr und auf neun. Ein Zug am Hebel öffnet das Fallgitter.



Der Schädel, die Knochen, das Buch...?

Auf dem Boden hier finde ich eine Pergamentrolle. Allein durch das Lesen des Textes werde ich in den zweiten Level (zum 'Moonstone', etwas westlich von Ironwits Behausung) teleportiert. Doch bevor ich mir diesen Effekt zu Nutze mache, durchkämmte ich noch eben die Minenschächte (das Aufsammeln der Zaniumsteine erinnert irgendwie an Pac Man 3D).

Mit den Steinchen in der Hand kehre ich schnell zu Anjor zurück, der verspricht, mir binnen einer Stunde einen großen Goldklumpen daraus machen zu können. Was der auch tut, und was



mir Zeit gibt, eine Flöte aus der großen Halle im Zentrum zu organisieren. Es ist der Musiker Eyesnack, der mir 'Mardins Song of Wonder' beibringt...

Der Gazer (Level 2)

Jetzt statt ich den Zwergen einen weiteren Besuch ab. König Goldthirst klagt über ein garstiges Monster, einen Gazer, welches die Goldmine im Osten seit geraumer Zeit verunsichert. Daher haben die Zwerge den Höhlengang, der zum Aufenthaltsort des Monsters führt, mit Felsblöcken versperrt.

Ich muß also diese mit der Spitzhacke zerkleinern, die ich aus dem Quartier des Zwerges Hewstone bekomme. Alsdann besiege ich den Gazer und lasse mich von König Goldthirst mit einem wertvollen Messer, welches zum Bearbeiten von Edelsteinen taugt, belohnen.

Ring of Humility (Level 5)

Für zwanzig Goldstücke repariert Shak Caliburns Schwert. Er benötigt dazu eine Stunde. Das Messer von König Goldthirst schenke ich Ritter Derek (*Level 4*). Dankbar verrät mir dieser, wie ich an den 'Ring of Humility' herankomme...

Ich besuche einen Raum im fünften Level, in welchem (*mal wieder*) vier Hebel installiert sind. Man betätige diese Hebel in der Reihenfolge Nordwesten, Südosten, Nordosten und zum Schluß Südwesten. Ich bewege mich dabei direkt an der Wand entlang, da sich in der Mitte des Raumes ein magisches Kraftfeld befindet. Durch das Bedienen der Hebel verschwindet das Kraftfeld, und auf einem Sockel erscheint ein silberner Ring. Ist dies wirklich der 'Ring of Humility'?

Das Reich der Magier (Level 6)

Die sechste Ebene der Abyss wird von Magiern und Zauberern bewohnt, die ihre Quartiere im Süden 'des Landes' haben. Ich besuche zunächst die Magierin Louvnon. Diese weist mich darauf hin, daß Schreine nicht ausschließlich dazu dienen, die Charaktereigenschaften zu verbessern. Es gäbe da bestimmte Mantras (*sie kann mir allerdings keines nennen*), durch welche ich von einem Schrein sogar Gegenstände und/oder Informationen bekommen könne.

Zauberer Ranthru bittet mich, nach einem bestimmten Buch innerhalb der Höhlengänge im Nordosten zu suchen. Besagtes Buch wird von einem Gazer bewacht, und wenn es mir gelänge, ihm jenes Buch zu beschaffen, könnte mir Ranthru meine magi-

schen Kräfte (*Manapunkte*) erhöhen. Von einer sprechenden Tür am Südwestende dieser Ebene kann ich den undokumentierten 'Sheet Lightning'-Zauberspruch erlernen, der beim Bekämpfen von Monstern durchschlagenden Erfolg verspricht. Diese sprechende Tür war vor langer Zeit übrigens ein Magier, der sich von einem Leben als Tür einfach mehr versprach (*sowas soll es geben*).

Ich begeben mich auf direktem Wege zu Magier Dominus. Für zehn Goldstücke identifiziert der beliebige Gegenstände. Dominus versichert, daß der Silberring tatsächlich der 'Ring of Humility', also einmal mehr ein Talisman von Sir Cabirus sei. Nebenan erfahre ich bei Gralwart von der 'Vas Rune', der mächtigsten aller Zauberrunen, die ganz in der Nähe verborgen liege. Ich teile ihm mit, daß ich meine magischen Fähigkeiten verbessern möchte, und er weiht mich prompt in das Geheimnis der 'Vas Rune' ein (*wenn auch in Form mystischer, schwer verständlicher Umschreibungen*).

Im Osten erblicke ich zwei Banner, auf denen jeweils ein Auge abgebildet ist. Ich laufe gegen die dazwischen liegende Wand, um per Teleport in einen separaten, quadratischen Raum zu gelangen. Der Raum ist in drei Ebenen unterteilt. Ich befinde mich auf der untersten dieser Ebenen. Hier finde ich ein paar Smaragde, von welchen ich vier Stück einstecke. Nun springe ich auf die zweite und dritte Ebene, stelle mich in eine der äußeren Ecken und wende meinen Blick dann zur Mitte des Raumes, direkt auf einen schmalen Sockel.

Einen der Smaragde werfe ich auf den Sockel. Er bleibt darauf liegen. Dasselbe geschieht nun von den drei übrigen Ecken aus, so daß ich mich dann zurück auf die unterste Ebene bewegen kann. Ich drücke auf den grau umrandeten Knopf, die 'Vas Rune' erscheint am Boden. Drücke ich den anderen Knopf, werde ich aus dem Raum hinausteleportiert. Erst wenn die 'Vas Rune' in meinen Besitz übergegangen ist, kann ich die mächtigen Zauberformeln aus dem sechsten

Kreis und darüber anwenden (*vorausgesetzt, man hat als Avatar den erforderlichen Charakterlevel erreicht...!*).

Von Golems und Zauberern

Zauberer Nilpont erläutert mir den Weg zum Golem (*Ritter Ree hatte dieses Synthetik-Monster bereits erwähnt*). Ich fordere den Golem heraus, der schon nach einigen harten Treffern aufgibt (*bin ich ein Held!!*) und mir den 'Shield of Valor' überreicht. Den Talisman nehme ich an, lasse aber den Golem großmütig am Leben.



Pixel-Panorama

Nachdem ich nun dem Magier Morlock den Gefallen getan habe, ihm ein wichtiges Buch (*nicht öffnen!*) seines Kollegen Bronus zu überbringen, möchte sich der mit einer Belohnung erkenntlich zeigen. Mich auf die Probe stellend fragt er, ob ich nicht derjenige gewesen sei, der die Zauberer von einer achtköpfigen Hydra befreit hatte und daher das doppelte an Lohn verdiene. Nun, ehrlicherweise gebe ich zu, daß ich mit alledem nichts zu tun habe, und das macht sich bezahlt: Morlock verrät mir den Weg zum 'Book of Honesty'. Der Talisman verbirgt sich hinter einer Geheimtür (*vgl. Karte!*). Man überquere nur noch den schmalen Lavastrom, bis man dem Ziel nahe kommt.

Den entscheidenden Hinweis über den Verbleib des 'Wine of Compassion', einem besonders edlen Tropfen, bekomme ich später von Dr. Owl, zum Dank für die Befreiung seines Dieners Murgo (*zur Erinnerung: Murgo war Gefangener der Lizardmen im dritten Level*). Außerdem schenkt er mir einen Runenstein. Ich wende mich einem

Ultima Underworld

Raum in der alten Akademie zu, der im Ostflügel auf seinem Boden mit einem Schachbrettmuster versehen ist (*Zauberer Shanilor kennt den Weg dorthin*). Wie Dr. Owl verlauten ließ, verbirgt sich die Weinflasche unter der südöstlichsten Bodendiele des Raumes.

6) lasse ich mir wieder die Echtheit meines Fundes bestätigen, wie auch weitere, bis dato noch nicht identifizierte Talismane (z.B. *Wine of Compassion*).

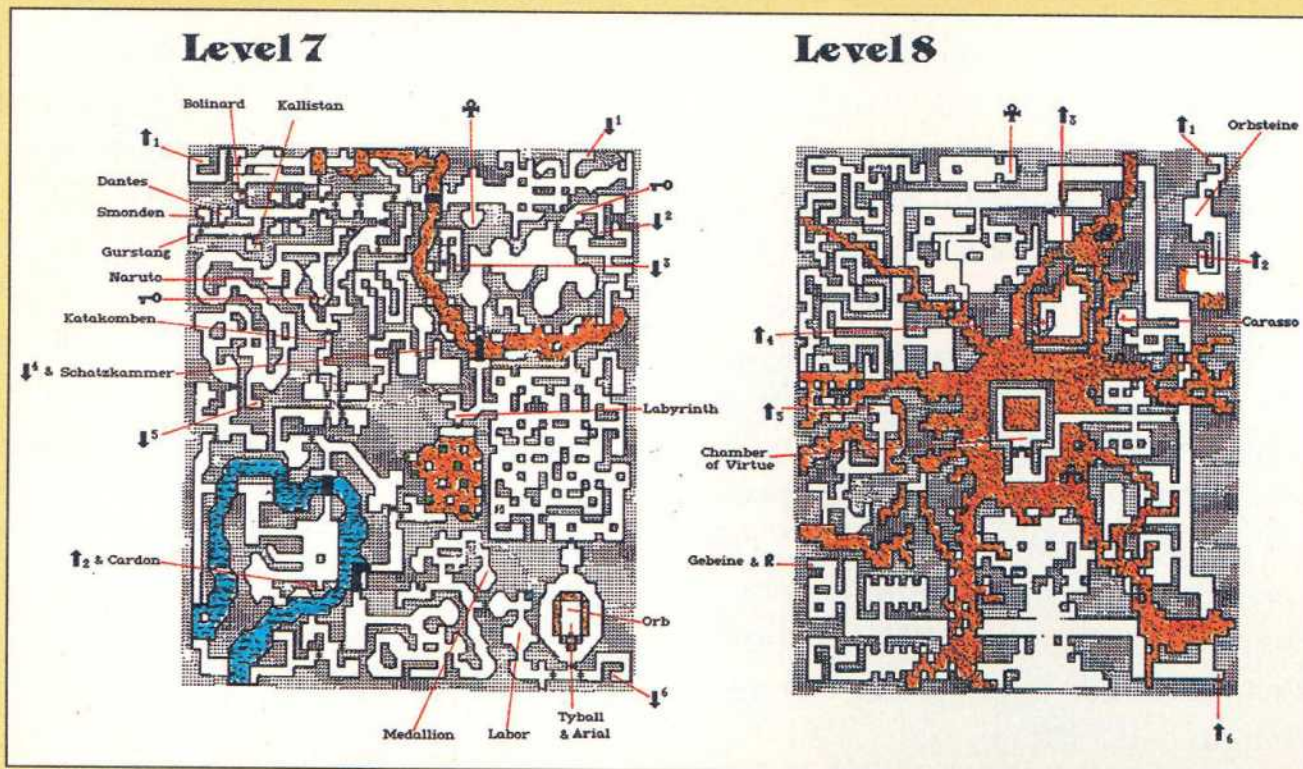
Ich erreiche die vorletzte Ebene, das Reich des Hexenmeisters und Obersturken Tyball. Die amüsanteste Beschaffenheit dieser Ebene ist die Wir-

Habe ich das Medallion endlich um den Hals, begeben mich Richtung Westen und folge dann dem langen Gang nach Norden. Die Wachen lassen mich unbehelligt durch. In einem der Gänge treffe ich auf Magier Naruto. Er erklärt mir, daß Tyballs magischer Orb daran schuld ist, daß nur dessen eigener Zauber hier unten anspricht, ja, und so ein Orb kann nur mit dem Material zerstört werden, aus welchem er selbst besteht. Naruto erwähnt außerdem Tyballs Labyrinth und eine magischen Krone, welche mir zum sicheren Weg durch die Gänge verhelfen wird.

Es ist dessen toter Gefährte, der einen Schlüssel bei sich hat, ohne den man an besagte Krone (*sie liegt in einer Schatzkammer*) nicht herankommt. Der Ärmste sei, so sagt man, den Riesenspinnen - etwas nördlich - zum Opfer gefallen. Den Schlüssel aber hätte sie wohl nicht angefressen. Denn man tau!

Ich befolge Narutos Vorschlag, die Gefangenen aufzusuchen. Der Gefängniswärter sperrt mich unerwarteter Weise in einem Vorraum ein. Gegen einen Edelstein (*oder ähnliches*) öffnet der das Fallgitter zu den Zellen. Einige lassen sich mit Gewalt öffnen. Der gefangene Zwerg Kallistan schenkt mir seinen Zauberkristall, nachdem ich bei allen Tugenden schwor, ihn nicht zu mißbrauchen. Der Zwerg warnt vor einem hinterlistigen Monster, das bei den Gräbern seiner Vorfahren lauert, und ein Gefangener namens Dantes befürchtet, daß Tyball niemals bezwungen werden kann. Dieser hat einen Gang aus dem Gefängnis gegraben, doch der angrenzende Lavastrom hindert ihn an

der Flucht (*da es ihm wohl an feuerfesten Drachenschuhen mangelt!*)



Dämonen in Sicht

Bei Magier Fyrgen kann ich beobachten, wie er sich mit mystischen Dämpfen in Trance versetzt, um seine Vision zu bekommen. Er faselt (*dummes Zeug und...*) etwas von einem gewaltigen Dämon, der von einer anderen Dimension in die Abyss gelangen will, um von dort über ganz Britannia herzufallen. Die nötige Grundsubstanz um die Dämpfe zu erzeugen - ein Opiat - finde ich in der Nähe. Das Abbrennen dieser Substanz mit einer Fackel ruft eine Vision von einer Mantrasilbe hervor. Ich wiederhole diesen Vorgang insgesamt dreimal und setze die einzelnen Silben rückwärts (!) zusammen. Dies ergibt das Mantra 'Insahn'.

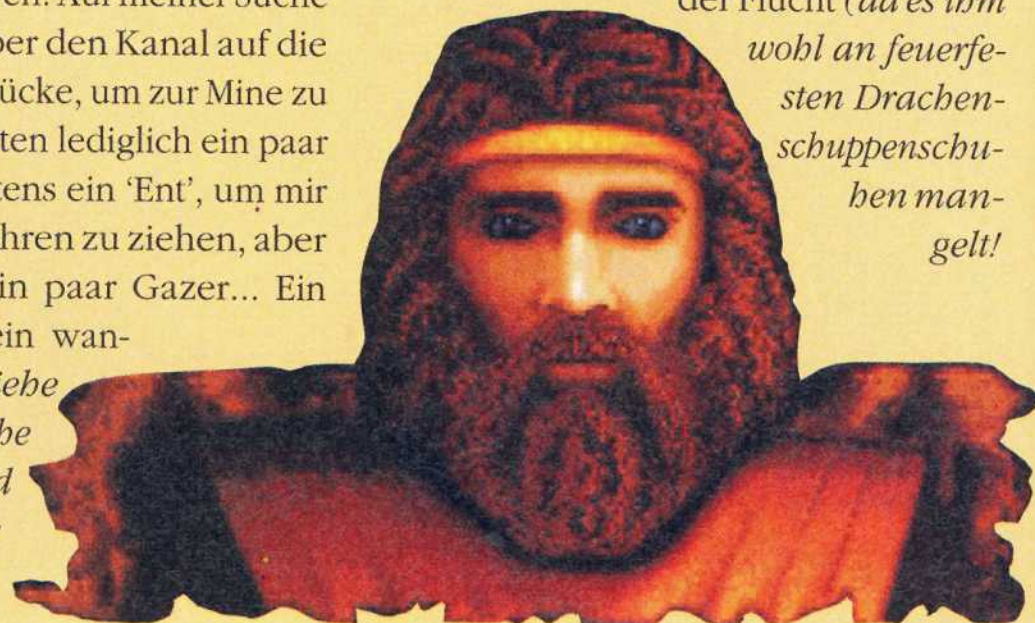
Spreche ich das Mantra vor einem Schrein aus, verrät mir dieser den Standort der 'Cup of Wonder' unter Berücksichtigung meines derzeitigen Aufenthaltsortes. Ich befrage einen Schrein nach dem anderen und lande so in einer abgelegenen Kammer in...

Level drei. Hier spiele ich 'Mardins Song of Wonder' (Tasten: 3,5,4,2,3,7,8,7,5,Esc) sowie die 'Cup of Wonder', so daß auch der achte und letzte Talisman in Erscheinung tritt. Bei Dominus (Level

kungslosigkeit aller Zaubersprüche. Alle Anzeichen deuten darauf hin, und die Herren Zauberer im vorherigen Level waren sich einig: Tyball hat Arial entführen lassen und hält sie gefangen. Aber warum?

Zauberkrone und Orbgestein (Level 7)

Gleich bei den Treppen begegne ich dem Abenteurer Cardon bei der Suche nach seinem Bruder. Er weiß von einem Medallion zu erzählen, welches als Erkennungsmarke dienlich sei, um an Tyballs Wachposten vorbeizukommen. Tyball habe es in den südöstlich gelegenen Minen verloren. Auf meiner Suche springe ich also über den Kanal auf die östlich gelegene Brücke, um zur Mine zu gelangen. Hier warten lediglich ein paar Gazer und mindestens ein 'Ent', um mir das Fell über die Ohren zu ziehen, aber was sind schon ein paar Gazer... Ein Ent hingegen ist ein wandernder Baum (*siehe J.R.R. Tolkien "The Two Towers", Band 2 der Trilogie "Der Herr der Ringe"*).



Zwei Möglichkeiten stehen nun zur Wahl, um den Gang mit der nach unten führenden Treppe (Nr.3, vgl. Karte!) zu erreichen: der direkte Weg entlang des Lavastroms (dabei muß ich einige 'Fire Elementals' - extrem gefährliche Monster aus Feuer - besiegen), oder der Umweg durch die Katakomben der Zwerge (der Zauberkristall öffnet eine Geheimgtür).

Zahlreiche Geheimgtüren befinden sich in den Katakomben. In einer abgelegenen Kammer entdeckte ich die Hinterlassenschaft der Zwerge - und ein 'Shadow Beast',



Agieren, nicht reagieren!

ein Monster, das Kallistan erwähnte. Wenngleich sich das Monster zeitweise unsichtbar macht, ist ihm doch relativ einfach beizukommen. Einige der Grabbeigaben sind ein magischer Helm, der ewig Licht spendet, ein guter Schild und ein verzaubertes Schwert. Der Weg lohnt sich also! Zugang zur Treppe verschaffe ich mir mit dem Schlüssel von Narutos Gefährten. Die Treppe führt zu einem kleinen Raum im untersten Level. Von dort gelangt man über eine weitere Treppe nach oben direkt zur Schatzkammer.

Bedauerlicherweise liegt hier nicht nur keine Krone. Den Hinweis des geflügelten Kobolds befolgend entscheide ich mich für die kleine mit dem einzelnen weißen Edelstein. Alle übrigen Schätze lasse ich besser liegen, um Streß mit den beiden Golems, die hier Wache schieben, zu vermeiden (die magische Krone überlassen sie mir übrigens gern). Nun gehe ich den Weg bis zum Gefängnis zurück, um mein nächstes Ziel, die Treppe am Nordostende dieser Ebene, in Angriff zu nehmen. Auch diese Treppe führt hinab in den achten Level, wenngleich in einen anderen Sektor. So gelange ich in die Minen mit dem Gestein, aus dem Tyballs magischer Orb gefertigt wurde. Ich stibitze ein Stück des herumliegenden Orbgesteins, und steige die nach oben führende Treppe, etwas südlich,

hinauf. Unter einem Totenschädel entdeckte ich den Schlüssel zu Tyballs Labyrinth. Einmal mehr muß ich den mühevollen Weg zurückgehen und dann Kurs auf das Labyrinth nehmen, dessen Eingang ungefähr im Zentrum des Levels zu finden ist.

Der Eingang zum Labyrinth wird von einem Lavafeld mit einigen Steinsockeln abgeschottet. Der ein oder andere Sockel ist mit Fallen versehen (vgl. Karte, grün markiert!) - also Vorsicht! Bevor ich das Labyrinth betrete, nehme ich meinen Helm ab und setze

die Krone auf. Ich erspähe einen braunen Pfad, der mich zu Tyballs Aufenthaltsräumen führen wird. Gegen Ende des Pfades mache ich mich kampfbereit (Helm wieder aufsetzen!) und

stürme den Saaahlh...

So schnell wie möglich muß ich die Saalmitte erreichen, denn hier ist der Orb aufgerichtet. Mit meinem Stück Orbgestein schlage ich diesen entzwei, sodaß meine eigenen Zaubersprüche wieder funktionieren. Ehe ich mich versee, gilt es, mit Tyball abzurechnen. Der droht, Arial dem Dämonen 'Slasher of Veils' (Ihr erinnert Euch an die Vision des Magiers Fyrgen?) zu übergeben, damit der ihre Gestalt annehmen könne. Der Dämon, von Tyball in der Abyss festgehalten, könne so ausbrechen und in Arians Gestalt ganz Britannia vernichten.

Schalten wir den Dämon aus! Tyball hinterläßt zwei Schlüssel, die ich natürlich an mich reiße. Dann löse ich Arians Fesseln, was sie mir von Herzen dankt. Mir noch viel Glück wünschend zaubert sich das Mädels mittels eines magischen Amuletts zurück zu ihrem Vater.

Das wäre geschafft. Ich ruhe mich erst einmal aus und schlafe alsbald ein...

In meinem Traum erscheint Garamon, Tyballs ehrbarer Bruder. Wie's scheint, will er mir helfen, sobald ich

RUBIK
hätte seine
Freude dran.

Ihr
auch!

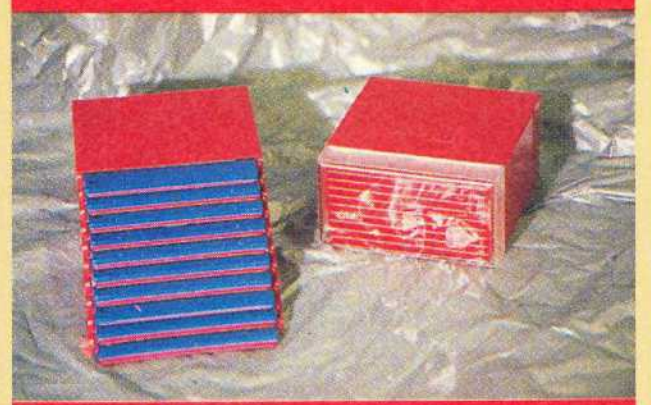
SUPER

Disk-Quader für 10 Disks

nur 9,90 DM

inkl. 10 3,5" Disks

nur 24,95 DM



seine Gebeine begraben habe. Finden soll ich sie im Südwesten der untersten Ebene, als letzte Ruhestätte schweben ihm scheinbar die Katakomben im fünften Level vor.

The 'Final Keydown'

Bevor ich mich nun um Garamons Wunsch kümmere, nehme ich Tyballs Schlüssel, um die restlichen Gefängniszellen zu öffnen. Mit den Gefangenen unterhalte ich mich ein wenig, und Bolinard überläßt mir das Portrait eines gewissen Tom. Der Zwerg Smonden wurde eingesperrt, weil er den 'Key of Courage' suchte. Von ihm bekomme ich einen Schlüssel. Auch Gurstang, ein Magier, suchte einen Schlüssel, den 'Key of Truth'. Er verrät mir ein Kennwort, welches ich seinem Kollegen Illomo gegenüber erwähnen soll (*wie die meisten Zauberer wohnt auch der im sechsten Level*).

Der 'Key of Courage' ist nur über mehrere Treppen erreichbar, die im Nordwesten der siebten Ebene beginnen und im dritten Level enden. Mein Weg wird durch Begegnungen mit zahlreichen Monstern aufgehalten. Richtig fies wird es aber erst in dem Raum, in welchem sich der 'Key of Courage' verbirgt. Hier finde ich zwei abgeschlossene Kammern vor, die durch einen Laufsteg verbunden und mit Wasser umgeben sind (*auf dem Laufsteg patrouilliert ein Ent, im Wasser lauern Riesenkraken!*). In der westlich gelegenen Kammer liegt ein von mehreren 'Shadow Beasts' bewachter Schlüssel, der die gegenüberliegende Kammer zum 'Key of Courage' öffnet. Ich benötige ersteren nicht, da ich die 'Open'-Zauberformel beherrsche (*andernfalls schütze man sich durch Zaubersprüche wie 'Freeze Time' oder 'Invisibility' vor den 'Shadow Beasts', reiße sich in einer Blitzaktion den 'Key of Courage' unter den Nagel und stürze dann Hals über Kopf die Treppe hinunter*).

Übrigens: In Tyballs Labor sowie an einigen Stellen im achten Level finde ich Zaubertränke vor, deren Wirkung den oben genannten Formeln entspre-

chen. Sie wären für mich vor allem dann interessant, würden mir die magischen Kräfte oder die notwendigen Runensteine fehlen.

Ich kümmere mich um Garamons Gebeine (*Level 8*), die von einem 'Stone Golem' (*der hat's schon drauf!*) bewacht werden. Neben den Knochen liegt ein goldener Ring, der mir zur Unsichtbarkeit verhilft. Befinde ich mich auf dem Weg zum fünften Level, statte ich erneut den Magiern auf Ebene 6 einen Besuch ab. Wie Gurstang mich angewiesen hat, erwähne ich bei Illomo das Kennwort 'Folanae'. Illomo, der nun weiß, daß ich den 'Key of Truth' begehre, gibt mir den Tip, in der Bibliothek der alten Akademie nach einem Buch zu suchen, dessen Titel mit besagtem Kennwort beginnt...

Ohne langes Stöbern kann ich das Buch finden und benutze das zweite Wort aus dem Titel (*'Fanlo'*) als Mantra am Schrein (*im gleichen Level*). Der 'Key of Truth' erscheint. Was fehlt? Der 'Key of Love', welchen ich wiederum im fünften Level bekomme (*Judy das Portrait des gewissen Tom geben!*). Judy und Tom waren einst verlobt, daher fängt sie an zu weinen. Eine ihrer Tränen fällt in den Lavastrom und verwandelt sich in - na? - richtig, den 'Key of Love'!

In den Katakomben im Nordosten (*gleiches Level*) finde ich bereits einen Grabstein mit Garamons Namen vor. Habe ich dort seine Gebeine begraben, spricht der Kerl plötzlich wie ein Lebendiger zu mir, und gemeinsam beraten wir über die Vorgehensweise gegen den 'Slasher of Veils'. Wie ich erfahre, wird der Dämon zur Zeit im 'Chamber of Virtue' festgehalten, der sich mittels eines dreiteiligen Schlüssels von außen öffnen läßt. Dieser Schlüssel ist der 'Key of Infinity'. Er entsteht beim Verbinden des 'Key of Courage' mit dem 'Key of Truth' und dem 'Key of Love'.

Garamon will versuchen, den 'Slasher of Veils' mit Hilfe eines gewaltigen Energiestoßes in jene Dimension zu verbannen, aus denen er einst gekommen ist. Doch wie soll diese Energie erzeugt werden? Ich schlage vor, die magischen Kräfte, die von Talismanen

ausgehen, freizusetzen, indem wir selbige im Vulkan (*Level 8*) einschmelzen (*Garamon die Stichworte 'Talisman' und 'Volcano' geben!*). Auch Garamon hält das für eine gute Idee und drängt, jenen Plan schnellstmöglich umzusetzen.

Ich begeben mich wieder in den achten Level der Abyss. Zugang zum 'Chamber of Virtue' besteht von Osten und Süden. Um ihn von Osten her zu erreichen, sollte man sich einen speziellen Schlüssel bei Carasso besorgen. Auf dessen Quartier stößt man im Nordosten. Der Tunnel zum 'Chamber of Virtue' ist voll mit Golems und 'Fire Elementals'. Ich kann ihn umgehen, indem ich den 'Chamber of Virtue' eher vom Süden her anvisiere. Auf diese Weise muß ich lediglich einen schmalen Lavastrom überwinden. Der 'Key of Infinity' öffnet das Schloß. Ich eile zum Lavabecken in der Mitte, dem Herz des Vulkans, und werfe einen Talisman nach dem anderen hinein. Sobald der achte in der glühenden Lava versinkt, passiert es: Ein 'Moongate' öffnet sich und ein gewaltiger Sog zieht den Dämon und mich hinein...

Ich finde mich in einer anderen, bizarren Dimension wieder. Der 'Slasher of Veils' greift sofort an. Von Tyball und Garamon weiß ich nur allzu gut, daß er unverwundbar ist, und so bleibt mir nur die Flucht. Aber wohin? Nun, da vertraue ich auf die Prophezeiung des Orbs aus Level 1 und folge dem grünen Pfad (*um keinen Preis stehenbleiben, denn der Dämon hat sich an meine Fersen geklammert!*). Erst ganz am Ende des langen Pfades steht das rettende 'Moongate', welches mich zurück nach Britannia bringen wird. Der Dämon erreicht es zu spät, bleibt auf Verderb in der anderen Dimension gefangen.

Nur noch im Nachspann kann ich verfolgen, wie sich Baron Almruc beim Avatar entschuldigt und sich für die Rettung seiner Tochter bedankt. Auch Garamon gratuliert. Er hat sich indes darum gekümmert, daß die tugendhaften Rassen der Abyss evakuiert werden, denn im Innern des Vulkans rumort es verdächtig... □

Hannes Kruppa/mats



Inserentenverzeichnis

Heidak 22,23
Tronic-Verlag 11,17,19,21,27,33,51,57,
 63,71,73,99,111-113,121,127,130



General- karte

1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (03) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (040) 339926.
KONSOLE MIO, Charly Kulesa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322) 54081.

4000
ASCAN, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Vermolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.

EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFTE, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Eldorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a,

6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ethlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Kirchenplatz 2, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliner Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

ASM

FÜR 6,60 DM?

DAS ASM KURZ ABO

6x ASM für ein halbes Jahr!

KLARO

★!★

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

nur für abonnenten!
jeden Monat eine Lösung
GRATIS

(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per Abo erhältlich.

100% PREISWERT

100% SCHNELL

DESHALB

100% KOMPLETT

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.





Gutschein
 Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschicken an:
 KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
 Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet. ASM

**Star Trek
 25th
 Anni-
 versary**



Beam me up Scotty, ins NES!
 Logbuch Captain Kirks. Sternzeit 2831.3. Ein Riß im Raumzeit-Gefüge. Die Enterprise schleudert mit Überschall-Geschwindigkeit hinter die neutrale Zone in eine fremde Galaxie.
 Du bist Captain Kirk. In vier Leveln mußt Du Dein Schiff zurückfliegen, um den Schaden zu reparieren. Kämpfe mit alptraumhaften Monstern unbekannter Planeten stehen Dir bevor.

Für 1 Spieler; 4 übergalaktische Level im 4-Meg-Game System: NES

Kampf den Klingonen im GAME BOY

Ein gigantischer Planetenkiller rast durchs Universum: die Schicksalstag-Maschine. Nur der Enterprise-Disrupter kann den Killer stoppen. Doch: Die Klingonen haben ihn gestohlen und in Einzelteile zerlegt. Sammel' die Disrupter-Teile ein. Klingonen-Kriegsschiffe machen Deine Mission zu einem Abenteuer auf Leben und Tod.

1 Spieler; 4 Level System: GAME BOY

Sati(e)risch guter GAME BOY-Knaller!

Tintenfisch Parodius macht sein Raumschiff klar – und schießt los. „Gigastark“ urteilt das Spielmagazin ASM 6/91. „... das wohl bisher stärkste aller Game-Boy-Games!“ Und: „... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden.“ VIDEO GAMES 6/92 meint dazu: „Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe ...“

87% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Für 1 Spieler; 9 Level System: GAME BOY



Kußmünder und Kraken im NES

Schreckensbild in der Universums-Zeitung: ein Bild von der bösen Krake Oktopus. Sie will die Welt vernichten. Doch die Rettung naht: Parodius in seinem Raumschiff. Auf dem Weg zu Oktopus: jede Menge Kußmünder, Clown-Horden und eine komische Bauchtänzerin. Oktopus' Minuten sind gezählt!

Für 1-2 Spieler; 7 Level System: NES

THE SPIRIT OF F-1

Heißes Rennen auf 4 Reifen ...!

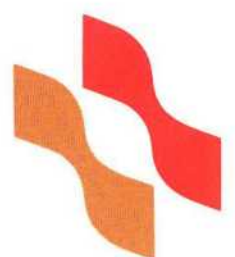
Die Reifen quietschen – der Motor heult auf. Das Grand-Prix-Feeling packt Dich. Preß' Dich in Deinen Schalensitz. Hol' Dir die Weltmeisterschafts-Trophäe. Du steuerst Deine Rennkiste aus der Vogelperspektive über die 25 besten Formel-1-Rennstrecken der Welt. Nach der Test- und Qualifikationsrunde die Herausforderung: die Vergleichsfahrt mit den weltbesten Profis. Such' Dir für Deine halsbrecherische Fahrt einen von drei Rennern aus. Tune den Motor, check' das Getriebe, die Spoiler oder zieh' Reifen Deiner Wahl auf. Beim Boxenstop kannst du Deinen Wagen wieder auf Hochtouren bringen. Unternimm alles für Deine F-1-Karriere!

3 Herzflatter-Level; 25 verschiedene Kurse Für 1 Spieler Mit dem Vier-Spieler-Adapter für bis zu 4 Spieler System: GAME BOY

NEU ab Dez. 92



KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß



Weitere Informationen:
 KONAMI (Europe) GmbH
 Postfach 560180
 6000 Frankfurt 50
 Telefon D-069/950812-0
 Telefax D-069/950812-77

Marlboro Lights

