

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaGameGuide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Instinske	August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	q-bic	1
1.3	quack shot	2
1.4	quackers	2
1.5	quadralien	2
1.6	quadrix	2
1.7	quartz	3
1.8	quest for glory 2	3
1.9	questfg2_komp	3
1.10	quest for glory 3	17
1.11	quicksilva	20
1.12	quik-thethunderrabbit	21
1.13	qwak	21

Chapter 1

AmigaGameGuide

1.1 Amiga Game Guide

"The Amiga Game Guide" by Stefan Instinske und Stefan Martens

Gehe zurück zum Hauptmenü

OZ Titel Bilder Karte Test(s)

Q Q-Bic

Quackers

Quack Shot

Quadralien

Quadrix

Quartz

Quest for Glory 2 Karten

Quest for Glory 3

Quick & Silva

Quik - The Thunder Rabbit

Qwak

1.2 q-bic

Spielname: Q-Bic

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 02429B - Leben

1.3 quack shot

Spielname: Quack Shot

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Nachdem man in Mexico alles aufgesammelt hat, kann man die dritte Fahne anfliegen. Dort ein Stück nach vorne laufen, die drei Gegner ausschalten und sich das Extraleben holen. Dann geht man wieder zurück, geht ins Menü und wählt dort wieder die dritte Fahne an. Und siehe da, das Extraleben ist wieder an der alten Stelle, und mit wenig Aufwand kann man sich satte 99 Entenleben holen.

1.4 quackers

Spielname: Quackers

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Spiel bringt einen <RIGHT MOUSE> zum nächsten Level.

1.5 quadralien

Spielname: Quadralien

Hersteller: Logotron

Genre: Knobelspiel

Level Codes:

1 170961

2 010655

3 610169

1.6 quadrix

Spielname: Quadrix

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

11 EARTH

21 SPARX

31 TRIPZ

41 TRAMZ

51 FLASH

1.7 quartz

Spielname: Quartz

Hersteller: Firebird

Genre: Shoot 'em Up

Hint:

Wenn die Energie mal in den Keller geht, einfach stehen bleiben und nichts machen, sie wird sich schon wieder regenerieren.

1.8 quest for glory 2

Spielname: Quest for Glory 2 - Trial by Fire

Hersteller: Sierra/Dynamics

Vertrieb: Bomico

Genre: Adventure

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 65 %

Sound: 55 %

Motivation: 72 %

Komplettlösung

Karten:

Raseir Town

Shapeir Town

Hint:

Wer bei diesem Spiel in Geldnöten ist, der sollte sich, nach dem altbekannten Sprichwort, ein Stück vom "Barte des Propheten" besorgen. Diese heilige Haarpracht läßt sich im Magic Shop beliebig oft verkaufen.

1.9 questfg2_komp

Komplettlösung - QUEST FOR GLORY II

Etwas merkwürdig erscheint der Titel dieses Adventures,wo doch der Vorgänger noch den Namen "Hero`s Quest I (So you want to be a hero)" trug, aber egal . . .

Man kann den Helden aus dem ersten Teil übernehmen, was aber nur zu empfehlen ist, wenn man mit ihm höhere Werte erringen konnte als die, die man am anfang vom zweiten Teil zugesprochen bekommt. Die Verwertung der Punkte für die einzelnen Eigenschaften erfolgt wie im Vorgänger, also so:

Kämpfer: Strength, Weapon Use, Dodge, Parry

Magier: Intelligence, Magic

Dieb: Luck, Stealth, Pick Locks.

Agility und Vitality sind für alle Charaktere besonders wichtig und sollten immer um einige Punkte erhöht werden.

Die folgende Lösung im 30-Tage-Schritt wird aus der Sicht des Kämpfers beschrieben, der es eigentlich am einfachsten hat. Die Ergänzungen für die anderen Helden werden natürlich auch eingebracht. Als Dieb sollte man den Zusammenstoß mit Monstern möglichst vermeiden (ständig abspeichern und fliehen, wenn es noch machbar ist).

01. Tag

Zu Beginn befinden wir uns im Katta`s Tail Inn, wo wir von Abdulla, der am Tisch sitzt, angesprochen werden (Abdulla ist der nette Herr, mit dem wir auf einem fliegenden Teppich von Spielburg nach Shapeir gereist sind). Wir setzen uns zu ihm (sit) und nehmen das servierte Mahl zu uns (order food), während er uns über die neuesten Ereignisse aufklärt: der Emir von Raseir ist verschollen und wir werden beauftragt, beziehungsweise gebeten, ihn heldenhaft zu retten. Außerdem rät uns Abdulla, uns zunächst in Shapeir näher umzuschauen. Ein Blick in unsere Geldbörse verrät uns, da wir noch 150 Goldmünzen aus Spielburg besitzen. Leider ist das Geld jedoch hier total wertlos, weshalb wir Abdulla nach der Währung in diesem Land und nach einer Art des Geldwechsels fragen (ask about money). Er erzählt uns von der in Shapeir ansässigen Geldwechslerin. Außerdem erfahren wir von ihm etwas über den spurlos verschwundenen Emir und seine Stadt. Wir verlassen nun den Gasthof und suchen die Geldwechslerin auf. Von ihr erhalten wir für die 150 Goldmünzen aus Spielburg zum heutigen Tageskurs stolze 105 goldene Dinar (give coins). Außerdem informieren wir uns bei ihr über die Stadt Raseir, den Sultan und Ferrari (nicht den Automobil-Hersteller!), vor dem sie uns warnt. Damit wir später als Dieb Aufträge von der guten Frau bekommen können, machen wir hier unser Erkennungszeichen (make thief sign). Wir kehren zum Ausgangspunkt, dem "Gate Plaza", zurück, wo wir am Stand von Ali Chica einen Kompaß und eine dazugehörige Karte kaufen (buy compass, buy map). Letztere betrachten wir auch gleich etwas näher (use map). Dabei stellen wir fest, daß wir durch einen Maus-Klick auf einen Punkt, einen Ort also, auf der Karte zu diesem gebeamt werden, was uns eine Menge Zeit ersparen kann. Leider werden einige Orte auf der Karte erst aufgeführt, wenn wir sie einmal gesehen haben, beziehungsweise dort waren. Wir besuchen nun Mirak, der auf der östlichen Seite des "Plaza of the Fighters" wohnt, und kaufen ihm preisgünstig einen Wasserbeutel ab, in dem wir verhandeln (bargain for waterskin). Von Kiram erstehen wir ein Säckchen. Auf der anderen Seite des Platzes befindet

sich der Eingang zur "Halle der Gilde" (Guild Hall), vor dem die Raubtier-artige Kreatur Rakeesh sitzt. Wir erkundigen uns über den Zustand seines Beines, über den Magier und über den Dämon. Wir betreten die Halle und unterschreiben - wie schon bei Hero's Quest I - im Buch, um registriert zu werden (sign the book). Anschließend lesen wir wie gewohnt die Anzeigen, die an die Tafel geheftet sind (look board). Im Zimmer hinten rechts üben wir (Kämpfer) mit Uhura den Kampf ein. Uhura sollten wir im Übrigen jeden Tag aufsuchen - denn Übung macht den Hero! Beim Kämpfen (wie im Handbuch beschrieben) müssen wir auf die Eigenschaften Parry (4, 5, 6), Dodge (1, 2, 3) und Attack (7, 8, 9) besonderen Wert legen. Sobald sie erhöht worden sind und dann der Stamina-Wert stark gesunken ist, geben wir auf (Uhura ist auch eh nicht zu schlagen). Vor der Tür der Guild Hall nerven wir Rakeesh erneut mit einer Frage, diesmal informieren wir uns über Paladin. Anschließend füllen wir die Wasserbeutel am Brunnen, der in der Mitte des "Fountain Plaza" steht, auf (fill waterskins) und kehren zum Katta's Tail Inn zurück, wo wir uns bis zum Abend aufs Ohr hauen. Die Betten befinden sich in der Ecke rechts. Am Abend stehen wir auf und stärken uns mit dem vorzüglichen Mahl, das uns an den Tisch gebracht wird (sit, order meal). Nach dem reichlichen Essen legen wir uns wieder ins Bett, wo wir bis zum nächsten Morgen schlafen (schlafen mit vollem Magen macht Spaß!).

02. Tag Wir stehen auf und erfahren von Shameen, daß Shema am Abend das Tanzbein schwingen lassen will. Nach dem ausgiebigen Frühstück (ein langer Tag steht uns bevor), sucht der Kämpfer Uhura in der Guild Hall auf, erlernt bei ihm erneut die Kunst des Schwertkampfes und besucht dann den an der Fountain Plaza lebenden Apotheker. Er soll uns einige Fragen beantworten (ask about . . .), und zwar über die Monster, die Potions und speziell die Dispel Potion, über die Frucht des Mitleids (fruit of compassion), die Zauberin Aziza (deren Adresse uns mitgeteilt wird) und den Greifvogel (griffin) und zuletzt über die diversen Pillen in seinem großen Angebot (poison cure, healing, vigor). Diese kaufen wir ihm durch Handeln möglichst billig ab (bargain for vigor pills, . . .). Als Zauberer informieren wir uns zusätzlich über die Mana-Pillen, als Dieb kaufen wir außer den genannten Pillen auch noch etwas Öl. Den Magier in seinem Geschäft, dem "Magic Shop", befragen wir nach der Kunst der Magie (ask about magic), was besonders für den Magier-Charakter wichtig ist. Als solcher befragen wir ihn auch noch über Aziza, die "WIT" und über Zaubersprüche, die wir uns, falls wir sie noch nicht kennen, zulegen (bargain for: razzle dazzle spell, levitate spell, force bolt spell). Außerdem geht das Gespräch über den Sultan, den Derwisch (dervish) und dessen Bart (whirl). Als Dieb erkundigen wir uns nach dem Preis des

magischen Seiles, das aber jetzt noch zu teuer ist (ask about rope). Im Geschäft im Süden des Platzes kaufen wir preisgünstig eine Lampe (handeln!). Nachdem der Dieb seinen Dodge-Wert bei Uhura erhöht hat, verlassen wir die Guild Hall wieder und treffen vor der Tür einen Seilak-roboter, der uns auffordert, eine Runde mit ihm auf dem Seil zu balancieren (take challenge, pay dinar, climb), was uns aber anfangs nicht so recht gelingt (nachher müssen wir allerdings ohne Probleme auf dem Seil spazieren können!). Falls unsere Gesundheit unter den ständigen Stürzen leidet, essen wir eine Healing-Pill (lecker!). In der Nähe des Gate Plazas werden wir von einem Verkäufer angesprochen, der uns ein Transport-Tier überläßt, das wir für den Marsch in der Wüste benötigen (ask about saurus, ask about price, bargain for saurus). Wir setzen uns auf das Tier (ride saurus), schlucken eine Pille (eat vigor pill) und machen uns auf den Weg in die öde Steppenlandschaft südlich von Shapeir. Unterwegs werden wir einigen Kämpfen ausgesetzt. Als Magier benutzen wir im Kampf den Flame-Dart-Spell. Nach dem Sieg über einen Skorpion hacken wir diesem den Schwanz ab, den wir dem Apotheker verkaufen können (take tail). Gewinnt man gegen einen Brigand, so durchsucht man ihm, denn er trägt oft eine Menge Geld mit sich (search body). In der Wüste ändert sich einmal die Richtung. Man reitet zwar immer noch nach Süden, muß aber statt von oben nach unten dann von unten nach oben galoppieren. Nach dem Wechsel geht es einmal nach oben und dann direkt nach links, um die Oase zu finden. Hier treffen wir den besagten Derwisch, dem wir ein Stück seines Bartes klauen (get off, get whirl). Beim Greifvogel im Westen finden wir unter dem Schutt eine Feder (examine debris, move rock, get feather). Der Zauberer kann die Steine jedoch nicht zur Seite rollen. Er muß zu einem Rundflug gen Raubvogel-Nest ansetzen (cast levitate, Cursortasten), um sich eine andere Feder zu schnappen. Als Dieb hat man es, wie gesagt am schwersten, denn hier kann man zum Beispiel die Feder nicht schon am zweiten Tag nehmen. Anschließend reiten wir noch etwas in der Wüste hin und her (go home), um einige Monster zu erledigen, wodurch man geschickter in der Kampfkunst wird und zusätzlich auch noch ein paar Punkte erhält. In Shapeir verkaufen wir den Schwanz des Skorpions gewinnbringend an den Apotheker und den Derwisch-Bart an den Magier, die beide am Fountain Plaza wohnen. Der Dieb übt anstatt noch mit Monstern zu kämpfen etwas Seiltanzen. Im Gasthof ruhen wir uns bis zum Abend aus, um uns dann an Shemas Tanz zu ergötzen. Anschließend essen und trinken wir und suchen dann erneut die heilige Schlafstätte auf. Als Dieb darf man sich jedoch noch nicht aufs Ohr hauen. Zuerst müssen wir uns bei der Geldwechslerin melden, die uns einen kleinen "Nebenjob" anbietet. Sie trägt uns auf, ihr ein silbernes Teeservice zu

beschaffen. Um an den Tatort des Diebstahls zu gelangen, müssen wir die Karte zu Rate ziehen. Auf dem Weg dorthin schleichen wir herum (sneak), um den Stealth-Wert zu erhöhen. Erst um Mitternacht wird die Tür mit der Brechstange geöffnet (pick lock). Sobald ein Knarrgeräusch des Bodens oder der Tür ertönt, bleiben wir kurz auf der Stelle stehen und warten. Im Regal an der linken Wand entdecken wir eine Teekanne, die wir natürlich einstecken. Erst nachdem wir die verräterischen Scharniere des Schrankes geölt haben (use oil on hinges), dürfen wir dessen Türen öffnen, um die Schlüssel zu entnehmen. Wir rollen den Teppich vor (roll carpet) und kurz danach erscheint ein Blinder, den wir passieren lassen. Wir öffnen die Falltür. Wenn wir eine Stimme aus dem Nebenraum hören, rollen wir den Teppich wieder zurück (unroll carpet) und verstecken uns im Schrank. Sobald dieses Individuum nicht mehr zu sehen ist, werfen wir einen weiteren Blick unter den Teppich und brechen die Truhe auf, aus der wir das ganze Geld nehmen. Wieder kommt ein Mann, vor dem wir uns im Schrank verstecken, nachdem der Teppich in seiner ursprünglichen Form auf dem Boden liegt. In der Truhe findet man nun einen wertvollen Dolch. Der Teppich wird zum letzten Mal zurückgerollt und wir verschwinden aus dem Haus und in den Gasthof, wo wir bis zum nächsten Tag ausschlafen.

03. Tag

Nach dem Aufstehen am Morgen gehen wir zum Astrologen, den wir nach der Zukunft und den Zeichen, sowie der Astrologie fragen. Wir erzählen ihm einen kleinen Schwank aus unserem Leben (tell about self), damit er auf andere Gedanken kommt. Er schickt uns weg, um über die Zukunft nachzudenken, bittet uns aber, ihn später noch einmal zu besuchen.

Inzwischen gehen wir zur Straße "Shmali Tarik", wo wir anklopfen. Nun müssen wir folgende Namen nennen: den Namen des Zauberers ("Keapon Laffin"), "Air" und den Namen der Zauberin ("Aziza"). Erst jetzt können wir etwas von Aziza über die Mitleids-Frucht und einiges über die Magie erfahren (ask about fruit of compssion, ask about magic). Wir verabschieden uns von der Zauberin (farewell) und gehen als Dieb und Kämpfer bei Uhura kämpfen. Der folgende Abschnitt beschränkt sich auf den Zauberer. Dieser benutzt den Kompass, um im Norden die Sackgasse Khalsa Darb zu suchen. Hier versuchen wir mit einem Zauberspruch, die magischen Pfeile zu finden (detect magic). Diese führen uns letztendlich zum "Wizard`s Institute of Technocery" (WIT). Wir treten ein (cast open) und werden einigen Fragen ausgesetzt. Wir sollen unseren Namen nennen, dann "Wizard" eingeben und zuletzt den Namen des Zauberers aus dem ersten Teil ("Erasmus"). Nun müssen wir die magische Glocke herausfinden und diese bimmeln lassen; was jedoch auch keine besondere Schwierigkeitshürde für uns darstellt! Wir suchen die korrekte Glocke (cast

detect magic) und ziehen sie zum Läuten hoch (cast fetch - auf magische Glocke, cast trigger - auf obere Glocke). Es folgt ein schwieriger Test im Spiel mit den vier Elementen Luft, Erde, Wasser und Feuer. Zuerst müssen wir einem sich schnell herannähernden Stab ausweichen, in dem wir über ihm schweben, bis er wieder verschwunden ist (cast fetch, cast levitate). Dann baut sich eine Mauer vor uns auf (cast trigger - auf die Mauer). Sie verwandelt sich und man klettert über drüber hinweg (cast dazzle, climb). Jenseits der Mauer verwenden wir wieder den beliebten Spruch (cast trigger). Wir versuchen, das Eis wegzuschmelzen (cast flame dart - auf das Eis). Dann machen wir uns den Weg frei, in dem wir den Eisbrocken zerbrechen (cast force bolt - auf den Riß im Eisblock). Wir öffnen die Tür (cast open) und eliminieren die Flamme (cast calm). Dann schließen wir die Tür (cast fetch) und bauen eine Brücke (cast force bolt - auf obere Tür-Kante). Wir begeben uns auf die andere Seite und lehnen das Angebot, die Schule noch weiter zu besuchen, höflich ab (no). Als Belohnung für die bestandene Prüfung erhalten wir einen neuen Zauberspruch. Wir (alle Charaktere) kehren nun zum Inn zurück, wo wir bis zum Abend schlafen, um dann die Gedichte Omars zu bewundern. Nach dem Essen kämpfen Magier und Kämpfer in der Wüste mit jeweiliger Art von Monsters, um die Kampfwerte und die Punktezahl aufzustocken. Der Dieb hingegen sucht die Geldwechslerin auf, die für die Teekanne und die silberne Schüssel zu löhnen hat (verhandeln!). Nach dem abgeschlossenen Geschäft gibt uns die Dame einen Tip, der uns verrät, das im Waffenladen am Plaza of the Fighters ein Safe versteckt ist. Wir schleichen also dorthin (sneak) und holen möglichst lautlos die Tür aus ihren Angeln (pick lock). Wir betreten das Haus, schließen die Tür und schmieren den Amboß mit dem Öl ein (use oil on anvil), um ihn zur Seite schieben zu können (push anvil). Es kann vorkommen, daß man den Amboß nicht direkt beim ersten Mal bewegen kann. Dann sollte man es noch einmal versuchen oder den Ort in einer der folgenden Nächte aufsuchen. Falls wir es sofort geschafft haben, öffnen wir die Falltüre und brechen das Schloß der Kiste auf. Wir schnappen uns den Inhalt, schließen die Truhe und die Falltüre, schieben den Amboß in seine richtige Lage und eilen hinaus und in Richtung Gasthof, wo wir uns ein paar Stündchen Ruhe gewähren.

04. Tag

An diesem Tag suchen wir direkt nach dem Frühstück die Zauberin auf und fragen sie nach den Elementen und deren Gegenelementen (ask about: air elemental, earth elemental, fire elemental, water elemental, container, contrary element). Danach bedanken wir uns höflich dafür, daß sie so viel ihrer kostbaren Zeit für uns geopfert hat (thanks) und gehen (farewell). Den

Apotheker fragen wir nach dem Feuer-Element, der Flamme und dem Weihrauch, den wir kaufen müssen (nur einen!), um später das Feuer-Element einfangen zu können (ask about fire elemental, ask about flame, ask about incense, bargain for incense). Bei Bedarf nimmt man ihm noch einige Pillen ab (siehe oben). Wir folgen nun der Bitte des Astrologen und besuchen ihn. Wir plagen ihn erneut mit der schwierigen Frage über die Zukunft (ask about future).

Nachdem wir Trinkwasser geholt haben, machen wir bei Uhura einen kleinen Abstecher. Nach dem Training überqueren wir den Platz der Kämpfer und treten in das Waffen-Geschäft ein. Den Besitzer fragen wir, ob er zu einer Partie Armdrücken bereit ist (ask about arm wrestling, bet). Nach einigen Fehlversuchen verabschiedet man sich von ihm (an den nächsten Tagen sucht man ihn jedoch öfters auf, um diesen Test zu bestehen). Als Dieb versuchen wir inzwischen noch Mal, ob wir über das Seil laufen können, ohne hinunter zu fallen. Falls es uns nicht gelingt, steigern wir unseren Agility-Wert bei Uhura weiter. Für den Zauberer ist heute Feiertag. Er läuft auf der Suche nach Monstern in der Wüste herum und tut etwas gutes für sein Punkte-Konto. Im Gasthof schlafen wir bis zum Abend, essen dann und kämpfen (als Kämpfer oder Magier) in der Wüste mit Monstern und elendlichen Dieben, bis die Lust uns verläßt.

05. Tag

Heute gilt es, nach dem Frühstück das Feuer-Element dingfest zu machen. Dazu verlassen wir den Gasthof und den Gate Plaza durch das hintere Tor, während wir die ganze Zeit über den Weihrauch sinnvoll einsetzen (use incense). Sobald der Weihrauch das Zeitliche gesegnet hat, stellen wir die Lampe auf den Boden (use lamp), um das Feuer anzulocken. Damit das Feuer in die Lampe hüpf, bespritzen wir es mit frischem Wasser. Als Ergebnis besitzen wir nun eine magische Lampe. Den Apotheker nerven wir auch jetzt noch (ask about: air elemental, earth elemental, earth). Auch der Magier in seinem Laden wird nicht vor Fragen geschont - wenigstens kriegen wir etwas von ihm (ask about earth elemental, ask about fooler`s earth). Aziza gibt uns zusätzlich noch kostenlose Tips über das Erd-, Luft- und Wasser-Element (ask about: earth elemental, air elemental, water elemental). Der Dieb schleicht zur Übung in der Stadt, wo er sich in Sicherheit wiegen kann, herum (sneak), um Erfahrungs- und Stealth-Punkte zu sammeln. Der Kämpfer und der Magier besiegen Monster außerhalb der Stadt. Ansonsten kann der Kämpfer noch mit dem Waffenhändler Issur Armdrücken, der Dieb Seiltanzen und alle Charaktere mit Uhura üben. Am Abend legen wir uns nach dem Essen im Katta`s Tail Inn ins Bett.

06. Tag

Auch diesen Tag können wir ohne Bedenken auf uns zukommen lassen. Einziges Mu ist heute für den Kämpfer, Issur im Armdrücken zu schlagen, um als Belohnung einen Blasebalg einzusacken. Anschließend füllt er bei Bedarf die Wasserflaschen am Brunnen auf und beseitigt noch einige Monster, die immer noch hinter den Stadtmauern ihr Unwesen treiben. Auch Uhura knöpfen wir uns vor (wie immer). Auch der Zauberer muß sich heute den Blasebalg besorgen. Er versucht es mit illegalen Mitteln, in dem er am Abend nach dem Essen vor die Tür Issurs schleicht (sneak) und sich in die Lüfte erhebt (cast levitate), denn über der Tür befindet sich der gewünschte Gegenstand. Tagsüber nehmen wir es mit den barbarischen Monstern vor der Stadt auf. Der Dieb besorgt sich den Blasebalg (Plagebalk?) erst später. Er verschläft den ganzen Tag bis zum Abendmahl. Dann schleicht er wieder herum (sneak) und begibt sich anschließend zur Nachtruhe.

07. Tag

Bei Rakeesh holen wir uns das Geld für die Eliminierung vom Fire Elemental als Belohnung ab und hören dann den Dichterkünsten Omars am Fountain Plaza zu. Anschließend verlassen wir den Platz für kurze Zeit, um dann zurückzukehren. Nun finden wir den Geldbeutel, den Omar verloren hat. Der Dieb nimmt das Geld aus dem Sack, die beiden anderen Charaktere jedoch rühren es nicht an, denn nur so kann man den ehrenvollen Titel als Paladin erhalten. Als Dieb suchen wir jetzt endlich den "Magic Shop" auf, wo wir das verzauberte Seil kaufen. Mit diesem können wir am Abend den Blasebalg vom Waffenhändler "für kurze Zeit entleihen" (sneak, use rope, get bellows). Nach getaner Arbeit schlüpfen wir ins Bett. Als Kämpfer oder Zauberer bekämpfen wir einige monsterhafte Gestalten, bevor wir zu Bette gehen.

08. Tag

Heute wollen wir das Luft-Element bezwingen! Vorher jedoch schenken wir dem Musiker eine Münze . . . Der Dieb bleibt in einiger Entfernung stehen und schmeißt die magische Erde in den Trichter (throw earth into funnel). Den Blasebalg benutzen wir zur völligen Besiegung des Earth Elemental (use bellows). Der Kämpfer hingegen tritt ganz nah an den Wind heran, was aber nur mit entsprechendem Strenght-Wert funktionieren wird. Er legt dann ebenfalls die Erde in den Trichter, aber "gefühlvoller" (drop earth in funnel). Dann benutzt auch er den Blasebalg. Der Zauberer schwebt über der "Windhose" (cast levitate), schüttet die Erde in den Trichter und benutzt den Blasebalg. Wenn wir nicht nahe genug an die Windhose herantreten können, stellen wir einfach den Action-Level auf "easy". Als Kämpfer legen wir uns beim Waffnenladen ein besseres Schwert zu (ask about sword, bargain for sword). Dann latschen wir noch durch die Wüste, üben bei Uhura und legen uns nach dem Essen zu Bett.

Der Zauberer kauft sich zwar kein Schwert, dafür verläuft der Rest des Tages für ihn genauso wie für den Kämpfer. Der Dieb übt bei Uhura und beim Seiltänzer . . .

09. Tag

Der Kämpfer und der Magier legen einen Ruhetag ein: sie üben bei Uhura und bekämpfen Monster in der öden Steppenwüste. Ansonsten kann man sich ja auch Mal ein Stündchen hinlegen . . . Der Dieb kauft sich im Waffenladen einige Dolche und reitet dann auf seinem Saurier durch die Wüste zum Greifvogel (dreimal nach Westen gehen und dann den Steinbrocken folgen). Beim Raubvogel klettern wir mit dem magischen Seil bis zum Nest hinauf und schnappen uns dort die Feder (use rope, take feather). Zurück in der Shapeir trainieren wir bei Uhura, essen und schlafen.

10. Tag

Dieser Abschnitt des Monats verläuft ebenfalls nicht nach dem hektischen Motto unserer heutigen Zeit! Als Kämpfer messen wir uns mit Uhura und schlagen Monster tot. Als Magier lautet unsere einzige Devise: vernichte die Monster bevor sie dasselbe mit Dir tun! Als Dieb tanzt man auf dem Seil, übt auch bei Uhura und legt sich am Abend wie alle anderen Charaktere mit vollem Magen schlafen.

11. Tag

Beim Frühstück sichern wir Shema Hilfe zu, ihren verschollenen Bruder Sharaf zu finden. Vom Saurier-Händler erfahren wir, daß die Karawane gen Raseir in sechs Tagen aufbrechen wird. Der Rest des Tages bis zum Abend verläuft wie üblich. Dann erscheint im Gasthof der Poet Omar, der eine kostenlose Probe seines Könnens gibt und uns zusätzlich die Belohnung für die Vernichtung des "Air Elemental" überreicht. Wir geben ihm als Dank dafür aber noch nicht seinen Geldbeutel zurück! Eher bedanken wir uns höflich bei ihm und gratulieren ihm zu seinem dargebotenen Werk. Der volle Punktezahl halber besuchen wir den einsamen Derwisch an seiner Oase, um ihn nach der Bestie zu befragen (ask about beast). Nach dieser genialen Information, aus der wir wirklich schlau geworden sind (. . .), reiten wir zum Inn zurück und gönnen uns ein paar Stunden wohlwollenden Schlaf.

12. Tag

Heute setzen wir uns zum Ziel, uns das Erd-Element zu unterwerfen. Dazu bitten wir als Kämpfer unseren Freund Rakeesh, uns sein Flammenschwert zu leihen (ask about nature, ask about flaming sword). Diesen Gefallen erfüllt er uns natürlich gerne (wo wir doch auch schon das "Fire Elemental" und das "Air Elemental" bezwungen haben!). In der Gegend des "Plaza of the Fighters" oder des "Fountain Plaza" suchen wir nun das besagte Element und finden es auch

schon bald. Wir bekämpfen es mit dem Flammenschwert und stecken es in den Beutel, den wir zu Beginn von Kiram erstanden haben. Als Zauberer sucht das Element direkt und besiegt es mit einem seiner wohlbekannten Zaubersprüche (cast flame dart). Als Dieb müssen wir uns zum Apotheker begeben, dem wir vom Erd-Element erzählen (tell about earth elemental), um "preisgünstig" ein Brennpulver zu bekommen. Hier können wir auch gleich noch etwas Öl kaufen. Um das Erd-Element zu vernichten, bewerfen wir es mit dem Brennpulver. Unser nächster Weg führt uns in die Wüste zu einem magischen Baum. Um dorthin zu gelangen, reiten wir von Shapeir aus immer weiter nach Osten an den Felsvorsprüngen vorbei. Um die Mitleids-Frucht zu erhalten, gießen wir den Baum zuerst mit dem Wasser aus dem Beutel (water tree). Dann erzählen wir ihm die spannende Geschichte von unserem Leben (tell about myself), geben ihm zusätzlich Erde (give earth) und erzählen ihm vom Zusammentreffen mit dem Earth Elemental. Nach einer herzlichen Umarmung (give hug) und der Mitteilung des Namens, den man von Aziza her weiß (tell tree her name), schenkt er uns die Frucht. Überglücklich reiten (bzw. gehen) wir zum Apotheker, dem wir die Frucht und die Feder des Vogels geben, wofür er uns eine Dispel Potion mischt, die wir ja schon von der Heilerin aus Spielburg kennen. Den Rest des angebrochenen Abends verbringen wir durch Üben bei Uhura (Dieb und Kämpfer), Seiltanzen (Dieb), Monsterbeseitigung (Magier und Kämpfer), Essen und Schlafen.

13. Tag

Nach dem Frühstück wandern wir durch die Wüste in Richtung Greifvogel. Ein Bild westlich von dem Tier schlagen wir den Weg nach Süden ein, bis wir auf einen Käfig stoßen, in dem das Biest eingesperrt ist. Wir tränken das "Fabelwesen" (give water) und bekommen als Gegenleistung ein Haar von ihm (get hair), das wir (automatisch) in der Zauberbühe vom Apotheker einlegen. Diesen Trank reichen wir der Bestie durch die Gitterstäbe hindurch (give dispel potion), worauf sie sich in den hübschen Jüngling Al Scurva verwandelt, der uns als Dank einige Informationen über den Obermagier Ad Avis, der in Raseir üble Werke treibt, überläßt. Anschließend reiten wir mit unserem treuen Saurier nach Shapeir zurück, wo wir den Rest des Tages mit Üben verbringen (siehe oben).

14. Tag

Auf dem Plan steht der Fang des letzten Elements, das noch übrig geblieben ist: das "Water Elemental"! Im Gasthof erkundigen wir uns darüber und marschieren dann frohen Mutes zum Brunnenplatz, wo wir einen Wasserbeutel auf den Boden legen (drop waterskin) und mit dem Luftzug im Blasebalg das Element einfangen (use bellows). Wenn wir nun im Besitz des Elementes sind

(take waterskin), holen wir uns die Belohnung in Form einer Saphirnadel ab, die uns auf dem "Plaza of the Palace" ausgehändigt wird. Als Kämpfer teilt man uns in der Guild Hall noch einige wichtige Dinge mit. Am Abend nehmen wir das Mahl zu uns und erlauben unserem ausgelauchten Körper, sich einige Stunden zu erholen.

15. Tag

Über die nächsten 24 Stunden dürfen wir uns als Magier und als Dieb ausruhen (also trainieren und kämpfen), nur der Kämpfer muß arbeiten (so haben wir wenigstens etwas zu tun!). Zuerst lesen wir erneut die Mitteilungen aus der Guild Hall. Hier erfahren wir, daß wir am Abend zum Ende der Askeri Darb kommen und in das Gebäude eintreten sollen. Nach dem Abendessen gehen wir auch dorthin und finden uns (man höre und staune!) an die Wand angekettet wieder. Nun müssen wir uns schnellstens befreien (break shackles) und dem anstürmenden Wächter nach rechts ausweichen (Taste des Zahlenblockes: 6), um an unsere Sachen zu kommen (automatisch). Mit dem Schwert verteidigen wir uns gegen den Wächter. Da wir aber Wert auf den Titel als Paladin legen, töten wir den Gegner nicht, nachdem dieser sich ergeben hat. Für diese großartige Leistung dürfen wir dem "Eternal Order of Fighters" beitreten. Nach einer langen Nacht finden wir uns am nächsten Morgen im Gasthof wieder.

16. Tag

Nach dem Essen statuen wir der Zauberin Aziza einen Besuch ab, um dort zu erfahren, daß wir ständig auf dem Rücken des Emirs von Raseir durch die Wüste geritten sind, der durch einen Zauber in die Gestalt des Sauriers verwandelt wurde. Als Kämpfer bringen wir Rakeesh dessen Flammenschwert zurück und üben mit ihm. Am Abend erscheint zum letzten Mal der Poet Omar und schenkt uns 100 Münzen zum Dank dafür, das wir die beiden Elemente Wasser und Erde bezwungen haben. Als Gegenleistung händigen wir ihm seinen Geldbeutel aus, den er vor ein paar Tagen verloren hat. Somit steht uns die Möglichkeit auf, später Paladin zu werden.

17. Tag

Heute bricht die Karawane gen Raseir auf, der wir uns automatisch anschließen. Die Reise dauert 10 Tage. Unterwegs sollten wir uns nicht die witzigen Sprüche der Begleiter entgehen lassen (Shift- und linke Maus-Taste).

27. Tag

Heute sind wir am Nachmittag in der Stadt Raseir angekommen, womit der Höhepunkt des Kampfes gegen das Böse erst richtig beginnt. Um ein Visum für die Stadt zu erhalten, antworten wir höflich (yes). Anschließend

treten wir in den örtlichen Gasthof (Blue Parrot Inn) ein, wo wir uns zu Ferrari an den Tisch gesellen. Wir bestellen einen frischen Kaffee und trinken diesen. Nach der Erfrischung spazieren wir durch die Stadt, um sie genauer kennenzulernen. Am Abend setzen wir uns wieder zu Ferrari. Von ihm erhalten wir nun einige wichtige Informationen über Raseir. Dabei fallen auch die Namen Khaveen, der in der Stadt für "Ruhe und Ordnung" sorgt, und Ad Avis, der Bösewicht und Boss Khaveens. Außerdem befragen wir Ferrari noch nach dem Gasthof, dem Emir und den zahlreichen Gerüchten. Von Ugarte erfahren wir gegen entsprechende Bezahlung auch einige Dinge (pay Ugarte). Als Dieb machen wir das übliche Zeichen (make thief sign). Den Rest des angebrochenen Abends können wir nur noch mit "Tourist spielen" verbringen. Als Dieb schleichen wir in der Stadt herum (sneak), um unsere Werte erneut zu erhöhen. Dabei können wir uns ruhig von den Wächtern erwischen lassen. Von ihnen werden wir dann zum Gasthof gebracht, wo wir uns ausruhen. Das Schlafgemach befindet sich in der Ecke hinten links.

28. Tag

Morgenstund' hat Gold im Mund'! Also laufen wir direkt nach dem Frühstück zum Brunnenplatz, wo wir sehen, wie Ugarte wegen Wasserschmuggels verhaftet wird. Leider können wir in dieser brisanten Szene nicht eingreifen. Armer Ugarte! Trotz allem gehen wir in Richtung Süden, benutzen unseren Kompaß und gehen dann nach Norden auf einer Gasse, die in Richtung Gasthof führt. Hier werden wir von einer Haremsdame nach rechts in einen schmalen Gang gewunken. Wir folgen ihr und treten durch die geöffnete Tür ein. Nun befinden wir uns im Harem von Raseir. Hier informieren wir uns über Khaveen, über Ad Avis, über die "Heirats-Sitte" (marrying) und den Harem, über die Kraft (power) und über die Magie (magic). Danach helfen wir der Dame, indem wir ihr unsere Kleidung und das Visum geben. Als Dank dafür schenkt sie uns einen schönen (und vor allem nützlichen) Spiegel. Am Abend kehren wir in den Gasthof zurück, wo wir uns als Kämpfer und als Magier schlafen legen. Als Dieb hingegen müssen wir (bekanntlich) auch in der Nacht arbeiten. Im Blue Parrot Inn treffen wir Ferrari, dessen Wunsch, einen Falken zu besorgen, wir gerne erfüllen wollen (yes). Also schleichen wir uns zum Brunnenplatz. Unterwegs demonstrieren wir den bestochenen Wächtern unsere "Gesinnung" (make thief sign). Am Brunnenplatz erkennen wir im Mondschaten oben rechts ein Fenster, das nicht mit Gittern gesichert ist. Diese Leichtsinnigkeit eines gutgläubigen Mitbürgers nutzen wir natürlich hemmungslos aus (use rope). Im Zimmer schleichen wir in die linke hintere Ecke. Falls der Fußboden einen verräterischen Laut von sich geben sollte, warten wir kurze Zeit ab. Wir schmieren die Scharniere der Glasvitrine mit Öl ein (use oil on hinges), um

dann die Türen öffnen zu können (pick lock, open door). Nun können wir den Falken entnehmen und ihn Ferrari bringen (sneak, give bird). Nach der Übergabe schöpfen wir im Bett neue Kräfte.

29. Tag

An diesem Tag dürfen wir das städtische Gefängnis von Innen besichtigen! Wenn wir am Morgen den Gasthof verlassen, werden wir von den Wächtern festgenommen und in den Kerker der Stadt Raseir geschleppt. Dort teilen wir mit Sharaf die Zelle. Nachdem wir sein Vertrauen erweckt haben (Saphirnadel zeigen), verrät er uns einige Informationen, wenn wir ihn danach fragen (ask about: sharaf, pin, escape, capture, underground, palace, Raseir, equipment). Nun ist es an der Zeit, die Flucht in Erwägung zu ziehen. Der Kämpfer läuft die Tür ein (force gate), der Zauberer benutzt sein Können (cast open) und der Dieb spielt mit der Nadel im Türschloß herum (use pin). Bevor wir jedoch den bereits zugängigen Weg einschlagen (enter passage), sammeln wir unsere Klammotten zusammen (take equipment). In dem Gang gehen wir nach links und dann "immer der Nase nach", bis wir auf den Obermiesling Ad Avis stoßen. Dieser führt uns zur verbotenen Stadt in der Wüste, wo es ihm jedoch nicht gelingt, das Eingangstor zu öffnen. Um in die Stadt zu gelangen, benutzen wir den Spiegel (use mirror). In den nun folgenden Räumen können wir die vier Elemente einsetzen. Zuerst zünden wir die Lampe an und verlassen den Raum dann nach links. Hier kommen wir zu einem kleinen Wasserfall, den wir über die rechte Seite erreichen. Wir betreten das Moos am Ufer und springen auf die Holzplatte, die mit dem Wasserfall heruntergeschwemmt wird (jump). Sobald wir in die Nähe der anderen Uferseite gelangen, springen wir wieder ab (jump). Aus der angrenzenden Höhle schießt ein sehr starker Luftzug hervor, an dem wir nicht ohne Weiteres vorbeigehen können. Deshalb stopfen wir als Kämpfer das Loch mit Felsen (use strenght), als Magier mit taktischer Anwendung des vorhandenen Könnens (cast force bolt) und als Dieb mit dem Werkzeugen, die wir so für allseitige Zwecke mit uns tragen (use tools). Nun kann man auch die Treppe ersteigen, den Wasserfall ohne Probleme passieren und letztendlich den Ausgang hinten rechts erreichen. Im folgenden Raum treten wir nicht zu nah an den Rand, da wir dort recht schnell ausrutschen könnten. Dann reiben wir unseren Körper mit Wasser ein (use water) und umkreisen vorsichtig die feuerspuckenden Geysire. Als vorerst letzte Naturgefahr erweist sich eine steile Klippe. Als Kämpfer springen wir einfach hinunter (jump), als Magier schweben wir sanft auf den Boden (cast levitate) und als Dieb seilen wir uns langsam ab (use rope). Damit haben wir eine verschlossene Tür erreicht. Um sie öffnen zu können, müssen wir den Namen der Macht eingeben, den wir in

unserem Handbuch finden. Bei richtiger Benennung öffnet sich die Tür und wir finden uns in einem Saal mit lauter Schatztruhen wieder. Obwohl wir nicht von Reichtum abgeneigt sind, lassen wir sie lieber stehen. Am Treppennende treffen wir unseren Freund Ad Avis wieder, der uns nun weniger gesonnen erscheint als vorher und uns einkerkert. In diesem dunklen Loch entdecken wir in der unteren rechten Ecke einen glänzenden Ring. Wenn wir ihn aufheben (take ring), will uns der eben erschienene Djinni drei Wünsche erfüllen.

Vorher informieren wir uns jedoch noch über einige wichtige

Dinge (ask about: wishes, ring, master, prophecy, prowess, health).

Nach dieser Auskunft nennen wir der geisterhaften Gestalt unsere drei Wünsche (wish for . . .). Als Kämpfer wählen wir zuerst Heilung und Stärke (healing, strenght), als Zauberer Heilung und Magie-Fähigkeit (healing, magic) und als Dieb Heilung und Behendigkeit (healing, agility). Zuletzt wollen wir natürlich alle frei sein, deshalb äußern wir auch unseren Wunsch Djinni gegenüber (teleport). Danach befinden wir uns wieder in Raseir, wo wir zum letzten Schlag gegen das Böse ausholen.

30. Tag

Als Kämpfer begeben wir uns zunächst zum Palast der Stadt, wo wir gegen die Wachen antreten (fight guards). Nachdem wir sie besiegt haben, reißen wir das Tor ein (force gate). Sobald der Wächter verschwunden ist, springen wir vom Balkon herunter (jump). Unten bekämpfen wir Khaveen. Wir müssen jedoch darauf achten, da er uns das Schwert aus der Hand schlägt (!). Wir holen es uns dann schnell wieder (take sword), schlagen als Rache Khaveen das Schwert aus der Hand und schnappen uns auch dieses, wonach unser Gegner aus Furcht vor der nahestehenden Erdolchung flüchtet. Wir heben möglichst schnell die obere rechte Tür aus den Angeln (force door) und werden nun von einer heranstürmenden Statue attackiert. Wir foppen sie (escape) und rennen nach links und um die noch nicht angezündete Kerze herum. Zur Besiegung von Ad Avis laufen wir ihm durch das Feuer hindurch entgegen und stürzen ihn in die Tiefe. Vom Magier wird nun das totale Beherrschen seines Faches abverlangt. Zuerst können wir die Wachen blenden (cast dazzle) und die Tür mit dem wohl bekannten Zauberspruch zwecklos machen (cast open). Auch hier warten wir, bis sich der Wachposten verzogen hat. Wir springen aber noch nicht vom Balkon, sondern zwingen erst Khaveen zum Gehen (cast calm). Danach schweben wir hinunter (cast levitate) und eilen (run) zur Treppe (cast reversal, cast open). Nachdem wir die Statue ausgeschaltet haben (cast trigger), beseitigen wir die Kerze (cast fetch). Nun senden wir einen Feuerball auf die linke Mauer unten rechts neben dem Eingang (cast force bolt). Dieser stößt von der Wand ab und prallt auf das Feuerbecken, das

umstürzt und Ad Avis unter sich begräbt. Als Dieb sind wir wieder etwas vorsichtiger. Wir schleichen (sneak) in den Schatten rechts. Das Bild springt dann um und wir befinden uns auf der linken Seite. Sofort werfen wir das Seil auf die Brüstung (use rope) und hetzen nach oben. Dort verschwinden wir nach links, bevor der Wächter rechts wieder auftaucht. Wir haben somit einen Harem betreten, wo wir mit Wohlgefallen der Filmszene beiwohnen. Sobald wir wieder in das Geschehen eingreifen können, schleichen wir nach links in das Eunuchen-Gemach und von dort aus hinter den Brunnen. Wenn sich der Eunuch nach links verzogen hat, kriechen wir zum Tisch hinüber. Wenn der Eunuch dann nach rechts verschwindet, schleichen wir zum Ausgang auf den Balkon. Vor uns liegt nun nur noch ein Abgrund, den wir mit dem Seil balancierend überqueren (use rope). Somit zählt sich auch das langwierige Trainieren beim Seiltänzer aus. Auf der anderen Seite eliminieren wir die Kerze mit einem gezielten Dolchwurf. Ad Avis will uns nun mit Feuerbällen ins Jenseits befördern. Er kündigt jedoch jeden Abwurf mit einer "Warnung" an, so daß es uns erleichtert wird, rechtzeitig auszuweichen (duck). Wir müssen zwischen den Angriffen den rechten Pfeiler erreichen, von wo wir den Elenden mit Dolchen durchbohren, bis er tödlich getroffen niedersinkt. Das Puzzle ist damit bis zum letzten Punkt gelöst und das Böse ist wieder einmal besiegt. Haben wir uns am Ende für den Rang als Paladin qualifiziert, so werden uns 50 Extrapunkte gutgeschrieben. Außerdem werden wir zusätzlich mit dem Flammenschwert von Rakeesh belohnt.

Autor: Nico Barbat

1.10 quest for glory 3

Spielname: Quest for Glory 3

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Komplettlösung - QUEST FOR GLORY III

Der Lösungsweg wurde mit einem Dieb, der auch Magiepunkte hat, durchgespielt.

Man sollte alle Personen nach allen möglichen Dingen befragen.

Willkommen in Tarna

Nach dem Intro kommt man in Tarna an. Zuerst begibt man sich auf den Marktplatz, wo man beim Geldwechsler den Dieb verfolgt. Nach der Zwischensequenz geht man zurück zum Geldwechsler und tauscht sein Geld in Royals und Commons um. Beim Lederverkäufer erwirbt man einen Wassersack und fünf Zebrahäute. Nun kauft man beim Wasserverkäufer den Speer und beim Honigverkäufer den Honig. Bei der Perlenverkäuferin erwirbt man eine Perlenkette, beim Seilverkäufer ein Seil,

beim Schnitzer eine Statue, beim Trödler eine Tinderbox und bei der Tuchverkäuferin eine Robe. Nachdem man beim Seilverkäufer das Diebeszeichen gemacht hat, sollte man sich von ihm Akrobatik beibringen lassen. Wenn man das gekaufte Seil an dem Haken befestigt hat, begibt man sich zum Apotheker und fragt auch ihn aus. Nun geht man zum Welcome Inn und kann dort essen oder direkt auf sein Zimmer gehen.

Am zweiten Tag kann man wieder eine Mahlzeit zu sich nehmen und dann die Stadt verlassen. Auch die Wachen werden befragt. Man geht zu einem kleinen Felsen, der südöstlich von Tarna liegt. Auf diesem Felsen sitzen fledermausähnliche Tiere.

Man wirft den Haken am Seil auf die fruchttragende Pflanze in der Mitte und bekommt so die Früchte.

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

Im Simbanidorf

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

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

Der Baum der Erkenntnis

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

Nun geht man zur oberen Höhle und gießt das Wasser aus dem Wassersack auf die

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

Wieder in Tarna

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

Am neunten Tag geht man zum Apotheker und kauft eine Dispel Potion. Obwohl man nur eine kauft, erhält man zwei, da man ihm einige der Zutaten geliefert hat.

Auf dem Marktplatz trifft man den Dieb wieder und willigt ein, sich mit ihm nachts auf dem Marktplatz zu treffen. Nun geht man zu Kreesha auf dem Marktplatz und macht das Diebeszeichen. Nachdem man sich mit ihm unterhalten und ihm zu essen gegeben hat, geht man zurück zum Welcome Inn und übernachtet dort. Sollten einem einmal die Rationen ausgehen, kauft man sich entweder beim Obsthändler Äpfel oder beim Metzger Fleisch und ißt regelmäßig davon.

Der Wasserfall

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

Nachdem man nach zwei Übernachtungen im Freien wieder im Simbanidorf ankommt, erfährt man, daß die Simbani einen Gefangenen gemacht haben. Man geht zum Käfig und redet mit der Wache. Danach redet man mit dem Häuptling. Sobald Uhura die Wache am Käfig hat, wirft man eine Dispel Potion auf den gefangenen Leopardman.

Nachdem sich dieser zurückverwandelt hat, geht man erneut zum Häuptling und berichtet ihm von der Verwandlung. Er hat den Brautpreis auf einen Speer, eine Robe und fünf Zebrahäute festgesetzt. Da wir diese Dinge bereits haben, suchen wir ihn sofort auf und "kaufen" die Gefangene. Wir gehen zum Käfig und geben der Gefangenen die Perlenkette und die geschnitzte Statue. Daraufhin lassen wir sie frei. Sie läuft weg und verschwindet vorerst über den Zaun. Man verläßt das Dorf und geht in Richtung Osten. Nachdem man übernachtet hat und sich im Dschungel befindet, fühlt man sich plötzlich beobachtet und ruft. Es erscheint Johari, die Leopardenfrau. Man führt ein Gespräch mit ihr. Nachdem sie wieder verschwunden ist, kehrt man zurück ins Simbanidorf und redet mit Uhura. Man übernachtet hier und geht am nächsten Tag nach Tarna. Hier redet man mit

Rakeesh, Kreesha und danach mit der Bedienung im Welcome Inn. Hier übernachtet man auch.

Tags darauf geht man wieder in Richtung Osten, wo man erneut auf Johari trifft.

Nach einem weiteren Gespräch verschwindet sie wieder. Nachdem man einige Zeit im Dschungel umhergelaufen ist, trifft man wieder auf Johari. Diesmal können wir sie überzeugen, uns mit zu ihrem Dorf zu nehmen. Vor dem Dorf fährt man noch ein Gespräch mit ihr.

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

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

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

Die verlassene Stadt

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

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

Nun tötet man den Damon mit einem gezielten Wurf des Hakens. Damit ist das Spiel gelöst und man kann den Abspann genießen.

Autor: Martin Lorenz

1.11 quicksilva

Spielname: Quick & Silva

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 04699B - Leben (Spieler 1)

04699C - Leben (Spieler 2)

1.12 quik-thethunderrabbit

Spielname: Quik - The Thunder Rabbit

Hersteller: Titus (1994)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 SILIRONE

3 FUNETOC

4 URODECOLE

1.13 qwak

Spielname: Qwak

Hersteller: Team 17 (1993)

Genre: Jump 'n Run

Hint:

Wenn man im Ein-Spieler-Modus einmal sterben sollte und keine Credits mehr hat, steckt man den Joystick in den Mausport und drückt den Feuerknopf.

Jetzt kann man an der Stelle weiterspielen!
