

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaGameGuide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Instinske	February 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	k 240	2
1.3	kaiser	2
1.4	kangy	3
1.5	karamalz cup	3
1.6	karate kid 2	3
1.7	kargon	3
1.8	kargon_ukn	4
1.9	kargon_hugo	6
1.10	kargon_igor	10
1.11	katakis	12
1.12	Die Kathedrale	13
1.13	keef the thief	25
1.14	kellogs land	26
1.15	kellogs_igor	26
1.16	kgb	28
1.17	kick off	34
1.18	kick off 2	34
1.19	kick off expansion	35
1.20	kid chaos	35
1.21	kidc_schuessler	35
1.22	kid gloves	36
1.23	kid gloves 2	36
1.24	killing cloud	37
1.25	The Killing Game Show	37
1.26	kings of the beach	37
1.27	kings quest 1	38
1.28	kq1-karte	41
1.29	kings quest 3	42

1.30	kings quest 4	49
1.31	kings quest 5	54
1.32	kq5_komp	54
1.33	kings quest 6	60
1.34	kingsq6_lübke	60
1.35	kq6_komp	61
1.36	Kiro's Quest	72
1.37	klawz the cat	72
1.38	klax	72
1.39	knax	73
1.40	knax_alfers	73
1.41	nightmare	75
1.42	knuckle head	75
1.43	kreuz ass poker	75
1.44	kreuzweg	76
1.45	krustys fun house	76
1.46	krypton egg	77
1.47	kwix	77

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)

K K 240

Kaiser

Kangy

Karamalz Cup

Karate Kid 2

Kargon Bilder Test(s)

Katakis

Kathedrale, Die

Keef the Thief

Kellogs Land Test(s)

KGB

Kick Off

Kick Off 2

Kick Off Expansion

Kid Chaos (CD32) Bilder Test(s)

Kid Gloves

Kid Gloves 2

Killing Cloud Bilder

Killing Game Show, The

Kings of the Beach

Kings Quest 1 Karte

Kings Quest 3
Kings Quest 4
Kings Quest 5 Bilder
Kings Quest 6 Karten
Kiro's Quest
Klawz the cat
Klax
Knax Test(s)
Knightmare
Knuckle Head
Kreuz Ass Poker
Kreuzweg
Krustys Fun House
Krypton Egg
Kwix

1.2 k 240

Spielname: K 240

Hersteller: Gremlin (1994)

Genre: Strategie

Cheats:

<RETURN> drücken und folgendes eingeben:

"LOADSADOSH" 100.000 Punkte

"WIDGET" Pläne von Sci-Tec

"ICEMAX" vereist jeden Asteroiden(zweimal für auftauen)

"SKYSCRAPER" nicht mehr warten bis die Gebäude fertig sind

Hint:

Lade ein abgespeichertes Spiel und lasse die Diskette 2 im Laufwerk. Nun kann man eine Position namens Babylon 5 laden wo man auf einen sehr starken neuen Gegner treffen wird.

Freezer: C368D7 - Geld

1.3 kaiser

Spielname: Kaiser

Hersteller: Creative (1988)

Genre: Wirtschaftssimulation

Cheat:

Zum Ansehen der Krönungssequence muß man mit <CTRL>-<D> die Startup-Sequence unterbrechen, dann <RETURN> drücken, danach "Kroenung" eintippen und nochmals <RETURN> drücken.

1.4 kangy

Spielname: Kangy

Hersteller: ?

Genre: Jump 'n Run

Levelcodes:

2 RINGWORM

3 HAUNTING

4 MASSACRE

5 BREAKAGE

6 PAVEMENT

7 VALIDITY

8 CRITICAL

1.5 karamalz cup

Spielname: Karamalz Cup

Hersteller: Karamalz Sports

Genre: Sportspiel

Hints:

Wenn man auf das Tor zuläuft, wird der Torwart immer nach rechts rennen.

Das nutzt man aus, schießt nach links und trifft auch.

Im Zweikampf um den Ball hilft es ungemein <FIRE> gedrückt zu halten und den Ball in die gewünschte Richtung zu steuern.

1.6 karate kid 2

Spielname: Karate Kid 2

Hersteller: Micodeal

Genre: Beat 'em up

Cheat:

In den Highscores "MYAGI" eingeben und im Game <P> drücken um ein Level zu skippen. (funktioniert auch im 2 Playermodus)

1.7 kargon

Spielname: Kargon

Hersteller: APC & TCP (1997)

Vertrieb: APC & TCP

Genre: Action

Wertung (Amiga Games)

Gameplay: 84 %

Grafik: 74 %

Sound: 68 %

Motivation: 81 %

Gesamt: 84 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

??

Hugo

Igor Vucinic

Screenshots:

1 11 21

2 12 22

3 13

4 14

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

Cheats

Drückt "P" um das Spiel anzuhalten und gebt folgendes ein:

MORTALSAREOUT ihr werdet unsichtbar

MRMAGIC Unendliche magische Energie

TAXIDRIVER Probiert es aus!

1.8 kargon_ukn

Kargon

Kargon ist eines der neueren Spiele die sich im Bereich Rollenspiel bewegen. Kargon ist ein Spiel an das man sich schnell gewöhnen kann und unheimlich schnell zur Sucht werden kann.

Ziel des Spiels ist es zu überleben und alle Gegner zu töten. Nach dem Start des Spiels wird man von einem Intro-Bild mit schöner Begleitmusik überrascht. Umständlich und

im Hanbuch nicht beschrieben, ist, wie man hier weiter kommt. Mit ESC gehts aber weiter zum Hauptmenue wo man als erstes die Optionen ansteuern sollte oder Das Trainingsmodus aktivieren sollte. Im Trainingsmodus kann man die Meisten Zaubersprüche ausprobieren und die Steuerung des Spiels über Tastatur usw. üben.

Unter dem Punkt Optionen gibt es das Übliche wie Musik ein bzw. ausstellen usw. unter dem Punkt Credits bedankt man sich bei den Leuten die Geholfen haben und unter dem Punkt Intro Findet man eine Bildergeschichte zu dem Spiel wie es zu demn Tumult kam.

Unter dem Punkt Kampf beginnt das Spiel. Als Nächstes nach dem Starten des Hauptmenuepunktes Wird nach dem Namen, und dem Steuerungsgerät (Joystick usw.)sowie der Anzahl der Spieler gefragt. Nun wird noch eine Charactere Ausgewählt und die Zaubersprüche ausgesucht bevor man sich in den Dungeons den Gegnern Gegenüber sieht und im Wahrsten sinne des Wortes um sein überleben Kämpft.

Alles in allem ist diese neue Genremixtur ein Interessantes und Gutes Spiel um seine Langeweile zu vertreiben. Die Anleitung zum Spiel ist in Schwarz weiß bei mir gelandet und nicht gerade das Was man das Goldene vom Ei nennt. Dennoch ist die Anleitung Hilfreich.

Ausgeliefert wird die Getestete Version 1.0 von Kargon auf 2 Disketten anbei liegt eine Anleitung.

|||

| Festplatteninstallation | JA |

| _____ | _____ |

|||

| Zweitlaufwerk | Ja |

| _____ | _____ |

|||

| Disketten | 2 |

| _____ | _____ |

|||

| Deutsch | komplett |

| _____ | _____ |

|||

| Speicherbedarf | Mind. 1 MB |

| _____ | _____ |

|||

| Dauerspass | 65 % |

| _____ | _____ |

|||

| Grafik | 71 % |

| _____ | _____ |

|||

| Sound - FX \ Musik | 63 % |

| _____ | _____ |

|||

| Handhabung | 59 % |

| _____ | _____ |

|||

| Animationen und Zwischengrafiken | 69 % |

| _____ | _____ |

|||

| Gesamt | 65 % |

| _____ | _____ |

1.9 kargon_hugo

(05.08.96) (Hugo)

Endlich ist es soweit. Der APC&TCP hat endlich wieder ein neues Game auf den Markt gebracht. Nach dem etwas enttäuschendem Jaktar erwartet uns jetzt:

K A R G O N

Ob karges Gameplay oder Megahit, werdet ihr in meinem Test erfahren.

Zur Vorgeschichte sollte man sagen, daß der Untertitel des Games auch "Kampf um die Krone" oder ähnliches heißen könnte, denn man muß den Titel des Kargons (= König) erreichen.

Früher war das Land von Kargon eine starke Macht. Der Kargon regierte sein Reich hart, aber gerecht, so daß es zu einem prosperierendem und mächtigem Land wurde. Jeder war zufrieden mit seinem starkem Herrscher, doch

dieser hatte noch einen Bruder. Als zweitgeborener hatte dieser keinen Anspruch auf den Thron. Wegen seinem Neid verschrieb er sich der schwarzen Magie und wurde böse. In einem hinterlistigem Mordplan gegen seinen älterem Bruder rief er einen mächtigen Dämon aus einer anderen Dimension hervor, welcher ihm dienen sollte. Dieser grauenvolle Dämon überraschte den Kargon in einer dunklen Nacht. Nach einem unerbitterlichem Kampf, tötete der Dämon den Kargon und kehrte zu seinem Meister zurück. Als dieser versuchte, ihn wieder in seine Dimension zurückzubringen, merkte der Dämon, daß er für seine Zwecke ausgenutzt wurde. Der Dämon packte seinen Meister in einem unerwartetem Moment und riß ihn mit in seine Dimension. Dieser war jetzt dazu bestimmt, bis in alle Ewigkeit in einer Dimension voller Dämonen zu leben.

Da das Land nun Führerlos war, und einen neuen Kargon brauchte, beschlossen die Klügsten des Landes, denjenigen zum neuem Kargon zu krönen, der in einem harten Wettbewerb als Einziger übrigblieb. Tausende von Magiern aus dem ganzem Reich stömten zu diesem Wettbewerb, doch nur zehn blieben nach vielen Tagen des Wettbewerbes übrig. Einen dieser zehn musst du übernehmen.

Nachdem man das Spiel gestartet hat, kommt man zu einem Optionsscreen mit sechs Optionen. Dort kann man den Kampf beginnen, sich einem Training unterziehen, sich nochmal die Credits anschauen, ins Optionsmenü gehen, sich das Intro anschauen, oder einfach aussteigen. Im Intro wird nochmal die Geschichte mit ansprechenden Bildern erzählt. Um das eigentliche Spiel zu starten, muß man sich in das Menü "Kampf" begeben. Dort wählt man zunächst die Anzahl der Menschlichen Spieler. Diese kann maximal vier sein. Sollte man nur einen menschlichen Spieler gewählt haben, so kann man dann die Anzahl der Computer-Gegner anwählen. Hat man dies Getan, wählt man die Anzahl der Kämpfe an. So, nun darf man sich seinen Magier aussuchen.

Zur Auswahl stehen eine ganze Menge skuriler Gestalten: Flint, ein weiser Magier der es allen Jungmagiern noch einmal zeigen will.

Rose, eine göttliche Abgesandte, die eigentlich Gewalt

verabscheut, aber unbedingt an die Macht will, um gutes zu tun.

Kevin, ein böser Magier, der den Wettbewerb als einzige Chance sieht, einen ehrlichen Weg einzuschlagen.

Tiger, ein Engel, der vom Himmel gefallen ist, und sich aufgrund seiner Vorliebe für Raubkatzen zu solch einer hat umoperieren ließ :-).

Szsh, ein Mitglied eines kriegerischen Echsenstammes, der seine Magiekunst von einem gefangenem Druiden erlernte, den er als Gegenleistung frei gelassen hat.

Tacar, der Herrscher des Dämonenreiches. Sollte er siegen, so würde er seine Macht wahrscheinlich zu bösen Zwecken nutzen.

Pimpf, ein Gnom aus dem Sumpf, der eigentlich eher aus Versen auf die Liste kam.

Tanis, ein Elf, der mit seinen über 100 Jahren ein Verhältnismäßig junger Vertreter seiner Rasse ist.

Viola, eine Amazone. Diese emanzipierte Powerfrau wird von den anderen Teilnehmern eher belächelt, doch ist eine ernstzunehmende Konkurrentin.

Und schließlich Gundl, eine hässliche Hexe, mit einer Begabung für Verwandlungsmagie.

Als nächstes folgt der Zauberauswahlscreen. Hier darf man sich seine Zaubersprüche aussuchen. Jeder der Charaktere hat seinen Spezialspruch, den nur er hat. Die normalen Sprüche reichen vom Feuerball über Teleport, bis hin zum erschaffen von Monstern.

Wieviel Zaubersprüche man sich aussuchen darf, hängt von den Spruchpunkten ab, von denen jeder Charakter unterschiedlich viele hat.

Hat man all die erledigt, beginnen die Kämpfe. Dazu bekommt jeder Spieler sein eigenes Feld. Die 3D-Grafik schaltet leider schrittweise um und ist recht einfach gehalten, so etwa wie Dungeon Master 1. Die Gewölbe ändern sich leider nie.

Im Kampf gibt es nur ein Ziel: Finde deinen Gegner und vernichte ihn!

Die effektivste Methode ist wohl noch das entgegenschleudern von Feuerbällen, doch auch der Dungeon selbst birgt Gefahren

in sich:

Da gibt es zum Beispiel Bomben, Löcher oder Monster, die der Gesundheit schaden können. Aber es gibt auch andere Felder, die weniger schädlich sind, wie zum Beispiel Drehfelder, Teleporter, Anti-Magie Felder, Eisfelder, auf denen man schlittert, oder Stacheln auf der Decke, die die Anwendung des "Fliegen" Spruchs verhindern. Im Dungeon befinden sich aber auch Tränke, die Gesundheit und Zauberpunkte stärken, und auch Goldstücke.

Sollte man sich im Gewölbe nicht zurechtfinden, so ist man glücklich darüber, daß das Spiel auch ein Automapping hat, in welchen alle Spezialfelder und sogar Gegenstände und Monster eingezeichnet sind. Leider nicht die Gegner, die sehr hinterlistig sein können. Besonders der Computergegner, dessen Stärke einstellbar ist, ist recht intelligent.

Wenn er merkt, daß die Lage kritisch wird, teleportiert er sich aus dem Schlachtgetümmel einfach weg und regeneriert seine Zauberpunkte. Leider regenerieren sich die Lebenspunkte nicht von alleine.

Also, wie schon gesagt, man muß seine Gegner besiegen.

Allerdings muß man aufpassen, daß man selbst nicht vernichtet wird, sonst gibt es weniger Punkte. Die Punkte sind wichtig, denn wer am Ende aller Spiele die meisten hat, wird der neue Kargon. Aber es kann auch unentschieden geben. Nachdem nur noch ein Spieler übrigbleibt, ist ein Kampf vorüber. Nach dem Zwischenpunktstand kann man im Shop einkaufen, sofern man Geld besitzt. Zu kaufen gibt es eine ganze Reihe interessanter Gegenstände, wie z.B. Lebensenergetränke für den Kampf, Karten, oder verschiedene Zauberstäbe. Nach allen Kämpfen wird dann derjenige, der die meisten Punkte hat, zum neuen Kargon gewählt.

GAME OVER

Nun zur technischen Seite:

Wie schon gesagt, ist die Dungeon-Grafik etwas einfach, aber recht hübsch. Die Grafiken im Intro sind aber sehr schön. Die wenigen Musikstücke dudeln eigentlich recht angenehm daher und passen gut zur Situation. Die SFX Geräusche sind aber eine Nummer zu simpel. Animationen

gibt es leider nur sehr wenige :-).

Dafür ist das Spiel aber Bugfrei, lediglich der Sound spinnt ab und zu etwas. Außerdem agieren die Computergegner häufig etwas dumm, vor allem, wenn sie auf Drehfelder gelangen.

Alles im allem, macht sich Kargon recht gut. Es macht richtig Spaß, den Gegner Fallen zu stellen und sie in einen Hinterhalt zu locken.

Fazit: Kargon ist eine klasse Mischung aus Bomberman und Dungeonmaster, welche sich vor allem mit ein paar Freunden zur Mordgaudi entwickeln kann!

Genre : Multiplayer-Action

Disks : 2

Rambedarf: 1 MB

Kickstart: mindestens 1.3

HD : möglich, aber nicht nötig

Preis : ca 49.95 DM - Rabatt

Bezug : Beim APC&TCP oder im Fachhandel (meist billiger:-)

Konrad Brylla

Also, holt euch das Game, und zwar SOFORT!!!!!!!

Bis denne, euer

Hugo

1.10 kargon_igor

Kargon ist das neueste Spiel aus dem Vertrieb APC&TCP, der für seine vorherigen Produkte wie z.B. Databench, Marblelous oder Jaktar bekannt ist. Das Spiel wird auf zwei Disketten geliefert und läuft eigentlich auf jedem Amiga. Lediglich ChipRAM-schwache Besitzer sollten die Musik ausschalten, da die lustige Runde sonst durch Fehlermeldungen gestört werden könnte. Oh, und Festplattenbesitzer können sich freuen - Kargon kann auf HD genietet werden. Benutzt wird hierfür der hauseigene Easy Installer von Eric Hambuch. Und hier gleich mal ein kleiner Kritikpunkt, der beim Updaten berücksichtigt werden sollte: Dummerweise wird das angegebene Zielverzeichnis mit haufenweise Kargon-Files zugeschüttet. Wieso wird das Spiel nicht in eine eigene Schublade kopiert? Naja, wie auch immer... Doch, worum geht es in Kargon eigentlich? In einem fernen Land lebten die Menschen friedlich miteinander. Ihr

Herrscher war Loli-Dama Deus, der Kargon. Doch er hatte einen furchtbar eifersüchtigen Zwillingbruder - Lo-Dama Deus. Dieser war zwar nur einige Minuten später geboren worden, als Loli, trotzdem wurde er für das Amt des Kargon, das von Generation zu Generation weitergegeben wird, ausgeschlossen. Das machte besagten Lo rasend vor Eifersucht, und so beschloß dieser, seinen verhaßten und privilegierten Bruder zu beseitigen. Er forderte Hilfe von der dunklen Seite an. Doch Ober-Bösewicht Pan-Terra war leider anderweitig mit bösen Taten beschäftigt, so daß seine Aushilfe namens Roi-Eff als Mörder herhalten mußte. Nachdem der arme Bruder gestorben war, wollte Lo gerade sein Amt besetzen und den Dämonen wieder zurückschicken, als dieser bemerkte, daß er ausgenutzt wurde. Seine Rache war furchtbar, zog er Lo doch mit in die Tiefe auf die dunkle Seite...

Da nun niemand mehr für den Posten des Kargon verfügbar war, wurde kurzerhand ein Turnier ausgeschrieben. Tausende Anwärter kamen, doch bereits nach kurzer Zeit waren nur noch zehn von ihnen übrig. In die Rolle einer dieser zehn Bewerber schlüpft nun der Spieler und tritt dann um den Titel des Kargon an.

In der Praxis sieht das Ganze dann so aus, daß sich ein bis vier Spieler gegeneinander oder gegen den in der Stärke beeinflussbaren Computer in ein Verlies begeben, um sich dort nach bester Raufboldmanier solange mit Zaubersprüchen, Fallen, Blitzen und Monstern zu bewerfen, bis alle außer einem keine Lebensenergie mehr auf dem Konto haben. Je nach Rundenanzahl wird dann derjenige mit den meisten Punkten zum Gewinner und zum neuen Thronbesetzer gekürt. Die Dungeons sind aus der Sicht des Spielers zu sehen. Es wird allerdings nicht dem Trend folgend gescrollt, sondern schrittweise bzw. in 90°-Schritten umgeblättert. Einerseits erinnert das an gute alte "Waxw..ks" oder "Dungeon Master"-Zeiten, andererseits steckt in einer 3D-Engine a la "Alien Breed 3D II" vielmehr Arbeit und Technik-Know-how. Es wäre also nicht möglich gewesen, Kargon einer so breiten Masse von Usern zugänglich zu machen.

Die computergesteuerten Kontrahenten verhalten sich in puncto Intelligenz und Fiesheit je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger hinterhältig. In jedem Fall aber zucken sie wie Heuschrecken durchs Labyrinth, was auf die Art der Grafikdarstellung zurückzuführen ist. Hat man die Feinde letztendlich erspäht, zeigt sich, wie gut man zuvor mit der Auswahl der Zaubersprüche kalkuliert hat. Setzt man seinem Widersacher ein Schleimmonster in den Weg, kann das auch in die Hose gehen - dann nämlich, wenn das Vieh auf einen selbst zustürmt und so

1.12 Die Kathedrale

Spielname: Kathendrale

Hersteller: Software 2000

Genre: Adventure

Komplettlösung - DIE KATHEDRALE

Da das Spiel äußerst umfangreich ist, werde ich in meiner Beschreibung lediglich die für die Lösung der Geheimnisse notwendigen Schritte beschreiben. Für jedes gelöste Geheimnis erhält man 25 Punkte, also insgesamt 375. In der von mir gespielten Amiga-Version gab es an einer Stelle nur 15 statt 25 Punkte.

Um überhaupt Geheimnisse lösen zu können, benötigt man Hinweise auf diese. Dazu sind im Spiel an drei verschiedenen Stellen drei Schriftstücke versteckt, die jeweils auf fünf Geheimnisse Hinweise geben.

Lösungsweg

Zu Beginn des Spieles erscheint meine alte Freundin Dani, mit der man dann in der Kathedrale eingeschlossen wird. Man folgt ihrem Rat, nach Osten zu gehen, die Nische zu untersuchen, das Bündel zu nehmen und zu lesen. Die Absätze eins bis fünf des Pergamentes enthalten Hinweise auf die ersten fünf Geheimnisse.

Geheimnisse ohne Ende

1. Geheimnis

Ich begeben mich zunächst in die Sakristei, wo ich das Glas der Vitrine zerstöre und das äußerst nützliche Lexikon mitnehme. Man kann nur jeweils eines dieser Bücher bei sich tragen. Will man ein anderes Buch lesen, muß das erste abgestellt werden.

Am Ostportal untersuche ich den Opferstock und finde eine Kerze und ein Talglicht. Da ich im Spiel in den dunklen Geheimgängen Lichtquellen benötige, gehe ich zum Westportal und entzünde das Ewige Licht mit der Kerze. Wenn die Kerze später mal ausgeht, kann ich sie immer wieder am Ewigen Licht neu entzünden.

Nun begeben mich an das Ende der Ostbalustrade. Über die morschen Treppenstufen springt man einfach hinüber. Nun untersuche ich die Säulen und die Kapitelle und entdecke einen Drehmechanismus. Ich drehe am Kapitell, und ein Geheimgang nach Norden öffnet sich. In der Steinfratze untersuche ich die Löcher und lese die Tafel: V.M. 1. Juni 1434. In der Kathedralenchronik auf Seite 58 finde ich den ganzen Namen des Baumeisters. Ich suche im Lexikon unter seinem Nachnamen und erfahre, daß er verborgene Geheimfächer angelegt hat. Also öffne ich die Tafel, untersuche den Hohlraum, nehme den roten Edelstein und das Schriftstück und untersuche beides.

Aus dem Schriftstück erfahre ich, daß zur Zeit des Sonnenuntergangs ein roter

Lichtstrahl den bösen Dämon erweckt und ein weißer Lichtstrahl diesen vernichtet. Ich lege nun den Edelstein nacheinander in beide Löcher. Er wirkt wie eine Lupe und ich schaue in den Mittelpunkt des großen Rosettenfensters. Mit dem Edelstein begeben sich nun auf den Balkon der Hauptempore. Hier untersuche ich die Treppe, das Holz und die Astlöcher. Den gefundenen Knopf drücke ich, woraufhin sich ein weiterer Geheimgang öffnet. Nun gehe ich bis ganz nach oben in die Nabe des Rosettenfensters. Ich untersuche das Glasmosaik und finde einen Rubin, der mit seinem roten Licht den Dämon erweckt hat. An die Stelle des Rubins lege ich nun den weißen Edelstein in das Loch. Die Steinfratze wird zerstört, und das erste Geheimnis ist gelöst.

Der Trick mit der Kerze

2. Geheimnis

Das Pergament enthält einen Hinweis auf das Weihwasserbecken, das sich am Ostportal befindet. Ich untersuche es und die Schale, die sich bewegen läßt. Man muß es schaffen, daß sich die Schale mit Wasser füllt und durch den Druck ein geheimer Mechanismus ausgelöst wird. Es gibt aber zwei Probleme:

Erstens: Das Wasser tröpfelt nur in die Schale. Zweitens: Die Schale hat ein Überlaufloch, so daß das Wasser immer wieder abfließt.

Mit Hilfe der Kerze, die man in die Schale legt, ist das Loch verstopft. Um den Fluß des Wassers zu beschleunigen, gehe ich vom Ostturm aus in den Keller. In der Werkstatt finde ich als weitere Lichtquelle eine Petroleumfunzel. Aus dem Schrank nehme ich den Schraubenschlüssel und die Kette. Da meine Kerze ja zur Zeit im Weihwasserbecken liegt, entzünde ich die Funzel am ewigen Licht.

Am Ende der neuen Krypta untersuche ich die Wasserleitung, die defekt ist, und die ich mit Hilfe des Talglichts flicke. Jetzt ist der Wasserdruck wieder normal, und der geheime Mechanismus wird ausgelöst: Die Wand vor mir verschwindet.

In der kleinen Kammer untersuche ich die Basreliefs und finde einen Hinweis auf Kathaura. Dani und das Lexikon geben mir die Information, daß es sich um einen Grabwächter handelt, dessen Geist darauf wartet, jedes Lebewesen, das Licht bei sich trägt, zu vernichten. Ich bitte nun Dani, zum Weihwasserbecken zu gehen (" Dani, geh zum Weihwasserbecken "). Ich warte, bis sie dort ankommt und automatisch die Kerze aus der Schale nimmt. Die Wand im Süden senkt sich wieder, woraufhin sich die Wand im Norden hebt und den Zugang zur Grabkammer freilegt. Hier untersuche ich den Sarkophag, lösche die Funzel, öffne den Sarkophag und finde die Mumie von Kathaura. Beim Versuch, sie zu nehmen, zerfällt diese zu Staub. Das zweite Geheimnis ist eigentlich gelöst, bis auf den Rückweg.

Dies ist sehr einfach: ich klettere in den Sarkophag, schließe den Deckel, warte und werde automatisch in die neue Krypta befördert

Die acht Säulen

3. Geheimnis

Zur Lösung des dritten Geheimnisses muß ein in einer der acht Säulen versteckter Geheimgang gefunden werden. Um diesen zu finden, untersuche ich alle acht Säulen und die jeweiligen Standbilder nacheinander und notiere mir die Namen der Männer auf den Bildern, sowie die Jahresangaben. Jeder Mann trägt einen Gegenstand bei sich, den ich an mich nehme.

Um alle acht nehmen zu können, gebe ich meine anderen Dinge, mit Ausnahme der Funzel, Dani zur Aufbewahrung. Nachdem ich alle Säulen untersucht habe, trage ich einen Stab, ein Schlüsselchen, einen Spaten, ein Kästchen, einen Hammer, ein Zepter, ein Büchlein und ein Schwert. Um herauszufinden, welche Säule den Geheimgang enthält, sortiere ich die acht Namen in der Reihenfolge der Geburtsjahre. Wenn ich jetzt den jeweils ersten Buchstaben der Vornamen nacheinander lese, erhalte ich den Namen JAKOBIUS. Also ist Säule vier unter der Ostempore die gesuchte Säule. Um herauszufinden, wie ich die Säule öffnen kann, sortiere ich die Namen der acht Männer, nach dem Lebensalter, in der Reihenfolge von jung nach alt. Wenn ich jetzt die Anfangsbuchstaben der Nachnamen lese, erhalte ich das Wort DREHFUSS. Ich drehe nun also am Fuß von Huisemann (Säule vier) und gelange über eine Wendeltreppe in eine kleine Kammer.

Um von hierweiterzukommen, müssen jetzt die acht Gegenstände logisch eingesetzt werden.

Die verschlossene Tür läßt sich mit Hilfe des Zepters öffnen. In der zweiten Kammer versperrt ein Fallgitter den weiteren Weg. Ich untersuche hier aber zunächst die Wände und die Mauernische und finde ein Buch, in dem ich etwas über Magiersteine finde. Um die richtige Buchseite zu finden, untersuche ich das Büchlein und die Gravur, die mir die Zahl 203 offenbart. Also lese ich im Buch die Seite 203. Ich erfahre, daß der gefährlichste der Magiersteine, der " Affenstein ", durch vier tödliche Mechanismen geschützt ist, und daß er nur mit den Werkzeugen von acht heiligen Männern neutralisiert werden kann. Ich öffne nun das Fallgitter und stütze es mit dem Stab, damit es sich nicht wieder schließt. Im Tunnel versperrt ein Tau den weiteren Weg, das ich mit dem Schwert zerstöre.

In der dritten Kammer finde ich einen Steinblock, auf dem sich der Abdruck eines Hammers befindet. Ich lege also den Hammer in den Abdruck und gelange in die vierte Kammer, in der sich der gefährliche " Affenstein " befindet. Ich öffne das Kästchen mit dem Schlüsselchen, nehme den Stein mit dem Spaten und lege ihn in das Kästchen, das ich dann wieder verschließe. Die Gefahr des " Affensteins " ist gebannt, und das dritte Geheimnis ist gelöst.

Das gefälschte Gemälde

4. Geheimnis

Zunächst gilt es herauszufinden, welches der 12 Kardinalgemälde eine Fälschung ist. Ich betrachte jeweils die 6 Porträts auf der Ostempore und auf der Westempore. Das Gemälde des Kardinals von Klausenburg muß die Fälschung sein, da er 1432 starb, im Bild aber vor der Kathedrale steht, die aber erst 1437 fertiggestellt wurde. Ich nehme die Kerze als Lichtquelle und von Dani die Kette, die ich ihr vor Lösung des 3. Geheimnisses gegeben habe und begeben mich in die Kardinalgruft. Hier untersuche ich die Särge und die Decke und finde eine Winde. Ich klettere nun auf den Sarg, befestige die Kette an der Winde und am Sarg von Klausenburg und drehe an der Winde. Im Sarg ist ein Geheimgang nach unten versteckt.

In der Kaverne untersuche ich die Fäden, die ich auf keinen Fall berühren darf. Wenn man sie berührt, wird ein Monster freigesetzt, das den Spieler vernichtet. Also gehe ich nach Norden, untersuche die Gewächse, gehe wieder nach Norden, untersuche den Ast, gehe nach Westen, untersuche die Eidechsen, das Moos und das Muster, gehe nach Süden, untersuche die Wasserpfützen, das Gehölz und die Oberfläche, gehe nach Westen, untersuche das Holz, gehe nach Norden, untersuche die Schlucht, gehe wieder zurück nach Süden, krieche nach Süden, untersuche die Korallenbäume und gehe nach Osten. Hier an der Felswand finde ich eine Ritterrüstung, eine Muskete und eine Schriftrolle.

Ich nehme die Schriftrolle und die Muskete an mich, in der sich noch Pulver befindet. Jetzt klettere ich zweimal an der Felswand nach oben, bis ich mich in 10 Metern Höhe befinde. Hier untersuche ich die Risse und finde einen Spalt, in den ich das Pulver aus der Muskete und die Schriftrolle lege. Ich entzünde die Schriftrolle mit der Kerze und werfe die Muskete nach unten. Sie berührt die Fäden und läßt das Monster erscheinen. Bevor meine Dynamitladung explodiert, klettere ich schnell nach oben in 20 Meter Höhe. Die Explosion sprengt Felsbrocken ab, die das Monster unter sich begraben. Damit ist das vierte Geheimnis gelöst. Ich kehre auf dem gleichen Weg in die Kathedrale zurück.

Wortspiele & Zeitsprünge

5. Geheimnis

Um das fünfte Geheimnis zu lösen, muß der richtige Beichtstuhl gefunden werden, in dessen Holz die Namen von Schreckensgöttern geritzt worden waren. Im Beichtstuhl des Heiligen St. Hesekiels untersuche ich den Sitz, das Fach, wische die Staubschicht weg und finde den Teil eines Blattes, das ich lese. Auf dem Blatt stehen untereinander die Worte EHE, IUS, Leerzeile, LUKAS. Die Seitenzahl lautet 157.

Ich begeben mich in die Neue Krypta und untersuche den Sarg des Priesters, der mit dieser Geschichte zu tun hatte (in der der Spielpackung beiliegenden

Chronik auf Seite 50). Ich öffne den betreffenden Sarg, untersuche das Holzbein und finde ein Testament, auf dessen Seite 157 ich lese (" lies Testament Seite 157). Hier finde ich untereinander die Buchstaben ZI, BONIFAT, UND ANDREAS, UND. Nun verbinde ich diese Worte mit denen auf dem Blatt und erhalte den Text: ZIEHE BONIFATIUS UND ANDREAS UND LUKAS. Nun begeben sich wieder in den Beichtstuhl des Heiligen St. Hesekiels, untersuche die Heiligenfigürchen und gebe den Befehl, so wie oben erwähnt, ein. Jetzt muß ich nur noch die Namen zerstören und habe somit das fünfte Geheimnis gelöst.

Nun gilt es ein neues Pergament zu finden. In einer Vision erhalte ich die Zahl 200. Also begeben sich in das Kirchenschiff/Mitte, untersuche die Gebetbänke und die Sitzbänke, klappe Sitz 200 auf und nehme das neue Pergament an mich. Dieses lese ich Abschnitt für Abschnitt. Es enthält Hinweise auf die Geheimnisse sechs bis zehn. Inzwischen bin ich vom Jahre 1992 in das Jahr 1881 versetzt worden, und Dani hat sich in den Butler Jasper verwandelt.

Niggurath & Glockenklang

6. Geheimnis

Die einzigen Hinweise, die ich habe, sind der Name eines Dämons " Schab Niggurath " und die Tatsache, daß ein sehr tiefer Ton schreckliche Auswirkungen haben soll. Der Hinweis auf einen dunklen Ort im Westen der Kathedrale führt mich ans Südende des Kellergangs, wo ich die Mauersteine, die Felsquader und die Furchen untersuche. Den Felsquader kann ich mit Hilfe des Schraubenschlüssels bewegen. Den freigelegten Hohlraum untersuche ich und finde Kratzer und einen Zettel, auf dem die Worte " Großer Anton " stehen. Seite 55 der Chronik hilft jetzt weiter. Ich mache mich auf den Weg in den Glockenturm.

Auf der Stiege, zerstöre ich das Kästchen mit dem Schraubenschlüssel und nehme den Eisenschlüssel an mich. Im Glockenturm schließe ich die Tür mit diesem Schlüssel hinter mir ab. Auf der Westseite steht ein Sofa, in dessen Ritzen ich ein Monokel finde, das später noch wichtig ist. Ich schiebe nun das Sofa nach Osten (dies muß unter Umständen zweimal versucht werden!). Jetzt klettere ich in das Geläut (rauf), untersuche das Seil und löse es. Leider fällt das Seil herunter. Dann klettere ich hinauf in die Große Glocke und löse den Bolzen der Glocke mit dem Schraubenschlüssel. Der Klöppel fällt herunter und bleibt im Fußboden stecken. Da das Sofa unter mir steht, kann ich problemlos nach unten zurückkehren. Jetzt kann ich das Seil an mich nehmen und den Glockenturm verlassen. Das sechste Geheimnis ist gelöst.

Das Kapitell

7. Geheimnis

Im siebten Geheimnis gilt es den Ort ausfindig zu machen, in dem ein Kind, eine schreckliche Mißgeburt, begraben wurde. Der Hinweis in Absatz zwei des

Pergaments und das Studieren der Chronik auf Seite 34 geben mir weitere Tips.
Der Hinweis auf ein hebräisches Buch läßt mich in der Sakristei beginnen.
Ich lege das Lexikon ab und nehme die Bibel, die ich auf der Seite aufschlage,
die mit der Jahreszahl des Unglücks identisch ist (siehe Chronik Seite 34).
Die Bibelseite gibt die entscheidende Hilfe für den Weg ins Kreuzgewölbe. Ich
entzünde zunächst die Petroleumfunzel am Ewigen Licht und begeben mich auf die
Kanzel. Ich nehme die Plüschkordel, untersuche das Lesepult auf der Kanzel und
lege die Bibel auf die Buchablage. Nun untersuche ich das Kanzeldach und die
Umrandungen. An der entdeckten Schlaufe befestige ich die Kordel. Jetzt
untersuche ich die Malerei und die Jahreszahl. Ich schlage die Bibel auf der
dieser Jahreszahl entsprechenden Seite auf. Ein Mechanismus wird in Gang
gesetzt, der das Kanzeldach in die Höhe bewegt. Durch das Schließen der Bibel
wird der Mechanismus gestoppt. Um nach oben zu gelangen, klettere ich mit Hilfe
der Kordel auf das Dach (rauf), rufe Jasper und bitte ihn, die Bibel auf der
entsprechenden Seite aufzuschlagen. Ich warte zweimal und befinde mich hoch oben
in der Kathedrale vor einem Löwenkopf. Ich ziehe am Horn und kann nach oben ins
Kapitell gehen. Hier befindet sich ein 14 zeiliges Gedicht auf der Steintafel.
Dieses Gedicht ist die Lösung, den richtigen Weg durch das nun folgende
Labyrinth zu finden. In jedem der nun folgenden Räume muß man die Durchgänge
untersuchen. Jede Zeile des Gedichtes hilft, einen Raum weiter zu gelangen.

Zeile 1:

An der Decke der Kammer der Schatten steht das Wort SCHATTEN,
also ist der Ausgang THAL der richtige.

Schattental = Tod.

Zeile 2:

In der Kammer der Sonne nehme ich den Ausgang UNTERGANG.

Abendrot = Sonnenuntergang.

Zeile 3:

In der Kammer des Himmels nehme ich den Ausgang FEUER.

Stern = Himmelsfeuer.

Zeile 4:

In der Kammer des Teufels nehme ich den Ausgang WERCK.

Böse Saat = Teufelswerk.

Zeile 5:

In der Kammer der Nacht nehme ich den Ausgang VOGEL.

Uhl (Eule) = Nachtvogel.

Zeile 6:

In der Dämonenkammer nehme ich den Weg LIED.

Schauerlich' Gesang = Dämonenlied.

Zeile 7:

In der Hexenkammer nehme ich den Weg KULTH.

Das Werk der bösen Weiber = Hexenkult.

Zeile 8:

In der Kammer des Bocks gehe ich in die Richtung BERG.

Hexenberg = Bocksberg.

Zeile 9:

In der Kammer des Vulkans nehme ich den Weg SCHLOTH.

Mund der Erde = Vulkanschlot.

Zeile 10:

In der Höllenkammer folge ich dem Weg HUNDT.

Thier aus Teufelsbund = Höllenhund.

Zeile 11:

In der Pestkammer nehme ich den Weg GERUCH.

Gestank, Krankheit und Noth = Pestgeruch.

Zeile 12:

In der Kammer des Schicksals folge ich dem Weg SCHLAG.

Todt = Schicksalsschlag.

Zeile 13:

In der Kammer des Morgens nehme ich den Weg ROT.

Sonnenaufgang = Morgenrot.

Zeile 14:

In der Satanskammer nehme ich den Weg GEBURT.

Böse That der Unheilsnacht = Satansgeburt.

Jetzt befinde ich mich in der Kammer des bösen Gottes Kal. Hier untersuche ich den Stern und die Wiege, in der eine verwesene Kinderleiche liegt. Ich untersuche die Stirn und verschiebe die Wiege vom Stern, womit das siebte Geheimnis gelöst ist. Ich nehme nun den gleichen Weg zurück, bitte schließlich Jasper, die Bibel zu schließen und kehre so in die Kathedrale zurück.

Brennende Bücher

8. Geheimnis

Im achten Geheimnis geht es darum, die Geheimbibliothek zu finden und zu zerstören. Um Hinweise zu bekommen begeben sich in die Sakristei. Ich nehme das Buch " Aberglaube " und lese das Kapitel vier, dann untersuche ich das Buch " Kirchenlieder >" (es hat 427 Seiten) und lese anschließend das sechste Kapitel des Buches " Geheimschriften ".

Ich erhalte den Hinweis, daß durch Drehen eines Buches und Betrachten bei rotem Licht eine Geheimschrift lesbar wird. Ich nehme das Buch Kirchenlieder mit und gehe zum Altar, wo ich die rote Blumenvase mitnehme. Jetzt hole ich die Kerze,

entzünde sie am Ewigen Licht und lege sie in die Blumenvase. Jetzt begeben sich mich in irgendeinen Beichtstuhl und drehe die Kirchenlieder um. Ich untersuche sie, und dank des roten Lichts hat sich das Buch "Kirchenlieder " in das Buch " Geheimbibliothek " verwandelt. Ich lese jetzt nacheinander alle sechs Kapitel. Jetzt gehe ich zur Ostballastrade untersuche das Bild und drücke auf den Kacheln die 4, 2 und 7 (die Seitenzahlen des Buches). Jetzt kann ich nach Süden in die Geheimbibliothek gehen. Die kleine Gottesfigur aus Aspisjade gilt es zu vernichten. Ich kehre in die Sakristei zurück und lese im Lexikon über Aspisjade nach, wo ich einen Hinweis auf die Sekte SHANKIRA finde. Bevor ich in die Geheimbibliothek zurückkehre nehme ich die Glasscherben mit.

In der Geheimbibliothek untersuche ich die Regale. Ich nehme Buch eins und lese es. Es enthält ein Register der ersten 1000 Bücher. Ich suche in diesem Buch nach SHANKIRA und erhalte einen Hinweis auf das Buch 399. Ich lege Buch eins ab, nehme Buch 399 und lese es. Ich erhalte das nächste Stichwort: XENG. Da es sich um eine Sage handelt, nehme ich das Buch 2001, das das Register der Bände 2001 bis 3000 enthält, und suche nach XENG. Nun lese ich Buch 2756, das mir ein neues Stichwort liefert: PHOGOS, der Feuergott.

Informationen über Gottheiten befinden sich in den Bänden 1001 bis 2000. Also nehme ich das Buch 1001 (Register) und suche nach PHOGOS. In Buch 1903 finde ich das nächste Stichwort: UJADHARA, eine Zeremonie der Sektenmitglieder. Also schaue ich in Buch 3001 nach UJADHARA und erhalte den Hinweis, daß die PHOGOS-Figur durch das Berühren mit einem Gegenstand aus Glas vernichtet werden kann. Ich berühre also die Figur mit den Glasscherben, verlasse die Bibliothek, entzünde die Kerze am Ewigen Licht, kehre in die Bibliothek zurück und entzünde diese mit der Kerze. Ich verlasse die Bibliothek nach Norden und habe das achte Geheimnis gelöst.

Mit viel Rauch sind Sie dabei!

9. Geheimnis

Im neunten Geheimnis geht es darum, die Spur eines verschwundenen Großinquisitors aufzunehmen. Die Chronik gibt mir auf Seite 27 den Hinweis, in den vorderen südwestlichen Kellerräumen zu suchen.

Bevor ich mich aber in den Keller begeben, gehe ich zum Glockenturm hinauf. Mit Hilfe des Eisenschlüssels läßt sich die Tür zur Küsterkammer öffnen. Ich untersuche den Schrank und nehme den Weihrauchschwenker heraus. Nun untersuche ich ihn, öffne den Deckel, untersuche diesen und nehme den Weihrauch an mich. Jetzt muß ich nur noch den Weihrauch in den Schwenker legen, und das Gerät funktioniert wieder.

Ich begeben mich in den Gewölbekeller und untersuche das Tonnengewölbe, das Stützwerk, die Risse und den Dreck. Ich finde einen Papyrus, den ich lese und

der von einem tödlichen Mechanismus berichtet. Mit Hilfe dieses Mechanismus kann man Durchgänge in Sekundenschnelle mit schweren Felsquadern verschließen. Man benötigt feinen, trockenen Sand. Ich untersuche den Boden und finde ein Sandhäufchen. Hier entzünde ich den Weihrauch mit der Kerze, nehme den Sand (zweimal), untersuche die Löchlein und nehme erneut Sand (zweimal). Die Wand hebt sich ein wenig. Da der hinter dieser Wand lebendig eingemauerte Mensch gegen Rauch allergisch ist, werfe ich den Weihrauchschwenker in den Spalt. Das neunte Geheimnis ist gelöst.

...and back to the past...

10. Geheimnis

Im zehnten Geheimnis geht es um einen steinernen Löwen, der aus Afrika mitgebracht wurde. Die Chronik auf Seite 48 gibt mir den Namen der Person, die in Afrika war. Ich erhalte dort auch den Hinweis auf ein großes Gemälde im Chor. Ich begeben mich dorthin, untersuche das Gemälde und die Arche Noah wobei ich einen Löwen entdecke, der eine Krone trägt.

Im Lexikon befindet sich auch ein Eintrag zum " steinernen Löwen ", der mir einen Hinweis auf ein Büffelleder gibt. Da das Gemälde für mich allein zu schwer ist, rufe ich Jasper und bitte ihn, mir zu helfen ("Jasper, hilf mir das Gemälde zu nehmen "). Die Rückseite offenbart, daß es sich bei dem Gemälde um das Büffelleder handelt. Ich untersuche die Hieroglyphen und nehme die Leinwand an mich. Da ich die Hieroglyphen selbst nicht lesen kann und es an diesem Ort zu gefährlich ist, Jasper zu fragen, bitte ich Jasper mir zu folgen. Ich gehe mit ihm in den Glockenturm Ostseite und frage ihn nach den Hieroglyphen. Ich bitte Jasper, sie zu übersetzen. Ich erhalte wichtige Informationen über den steinernen Löwen, wo ich ihn finden und wie ich ihn vernichten kann.

Ich begeben mich in den Heizungskeller untersuche den Heizofen, in dem sich der Kerkerschlüssel befindet, mit dem ich die Gittertür zum Verlies öffnen kann.

Hier untersuche ich die Ziegelsteine und die Bilder auf ihnen. Ich erinnere mich an das Gemälde und drücke den Löwen und die Krone. Es öffnet sich die Geheimtür zum Geheimkeller. Im Käfig sitzt der steinerne Löwe, der aber sehr scharfe Kanten besitzt. Da man den Löwen aber nicht mit Blut in Berührung bringen darf, öffne ich den Käfig und wickle den Löwen im Leder ein. Jetzt kann ich den Löwen nehmen, eile an einen heiligen Ort, den Altar, und werfe den Löwen auf den Boden. Somit ist das zehnte Geheimnis gelöst. Jetzt benötige ich ein neues Pergament für die letzten fünf Geheimnisse. In einer Vision erscheint mir die Zahl 113. Ich begeben mich auf die Orgel, schraube Pfeife 113 ab, gehe auf die Orgelempore, nehme das Pergament und lese alle fünf Absätze.

Ich werde nun in das Jahr 1437 versetzt. Jasper ist verschwunden. An seine Stelle ist der Laienbruder Daniel getreten.

Die Unruh im Geläut

11. Geheimnis

Das elfte Rätsel hängt mit dem berüchtigten Moro zusammen und gibt mir den Hinweis auf einen Geheimgang am Ende der Westbalustrade. Informationen über Moro erhält man im Lexikon. Ich gehe zunächst in die Sakristei und hole die Gesangsbücher. Nun gehe ich zum Ende der Westbalustrade, lege die Gesangsbücher ab, klettere auf sie und öffne die Falltür.

In der Holztür, die sich in einer kleinen Kammer befindet, steckt ein Dietrich, der aber stark verrostet ist. Ich nehme den Dietrich und begeben mich zum Westportal, wo ich den Dietrich im Öl des Ewigen Lichts ölen kann. Jetzt kehre ich zur Holztür zurück und öffne diese mit dem Dietrich.

An der Turmuhr untersuche ich den Mechanismus, die Zahnräder, die Mechanik, die Antriebsstangen, die Metallstange, den Mauerspalt, die Unruh und das Gefäß. Über dem gläsernen Gefäß schwebt ein Schlegel, der das Gefäß zu zerstören droht. Im Gefäß befindet sich eine Flüssigkeit, die Pestbazillen enthält (siehe Moro).

An den Schlegel kann ich aber nicht gelangen, da die Metallstange ausgehängt ist. Ein Blick durch den Mauerspalt zeigt mir, daß die Metallstange auf der anderen Seite im Geläut des Glockenturms ausgehängt wurde.

Also verlasse ich diesen Ort, schließe die Tür mit dem Dietrich hinter mir ab und begeben mich in das Geläut. Hier hänge ich die Metallstange an den Haken, kehre zur Turmuhr zurück, klettere auf die Metallstange und nehme den Schlegel. Damit ist die Gefahr der Zerstörung des Gefäßes gebannt, und das elfte Geheimnis ist gelöst.

12. Geheimnis

Das zwölfte Geheimnis verbirgt sich im Brunnen. Bevor ich in den Brunnenkeller gehe, nehme ich die Petroleumfunzel und die angezündete Kerze mit. Ich befestige das Seil aus dem Glockengeläut am Gestell, entzünde die Funzel mit der Kerze und lösche die Kerze. Ich nehme ein Steinchen und werfe es in den Brunnen. Jetzt kann ich in den Brunnen klettern.

Am Grund des Brunnens untersuche ich die Mauer und verbreitere den Spalt, so daß ich nach Süden weitergehen kann. Ich gehe zweimal nach Süden bis zu einer Abzweigung. Da das Rinnsal hier nach Osten fließt, gehe ich auch nach Osten weiter. An der Gangabelung spüre ich einen Luftzug. Da ich nicht möchte, daß meine Lichtquelle verlöscht, gehe ich nach Osten. An der Gangabzweigung gehe ich zunächst nach unten, wo ich am steinernen Tor das Relief eines Monstrums finde. Im Maul befindet sich ein Mechanismus, den ich aber noch nicht auslösen darf. Zuerst muß ich zweimal nach oben gehen.

Am Ende des Ganges untersuche ich den Schacht, klettere hinein, entzünde die Kerze an der Funzel und lege die Funzel hier ab. Nun kehre ich zum steinernen

Tor zurück, klettere ins Maul und drücke den Knopf.

In der Felsenhalle befindet sich das Standbild des Monsters. Sobald das Wasser des Rinnsals den Sockel überschwemmt, wird das Monster zum Leben erweckt. Ich untersuche die Steinplatten, gehe nach Osten, untersuche den Wassergraben und die Senke, gehe nach Süden, untersuche den Wassergraben und den Fleck. Im Wasser befindet sich ein Wesen. Ich warte, bis es sich von meinem Standpunkt entfernt, schwimme dann unter Wasser und verschiebe die Metallplatte. Der Sog des Wassers ergreift mich und schleudert mich in einen Tunnel. Es ist der Schacht, in dem ich die Funzel abgelegt habe, also nehme ich die Funzel und kann von der Tunnelverzweigung zum Grund des Brunnens zurückkehren. Als ich am Seil hinaufklettern will, wird dieses von einer unsichtbaren Macht ein Stück hochgezogen, so daß ich nicht hinaufklettern kann. Ich verschließe nun den Mauerspalt mit Steinen und schließe die Ritzen mit Lehm. Jetzt muß ich dreimal warten, bis das Wasser so hoch gestiegen ist, daß ich das Seil erreichen kann. Ich kann jetzt hinaufklettern, womit das zwölfte Geheimnis gelöst ist.

Dämonengesang

13. Geheimnis

Das dreizehnte Geheimnis dreht sich um die Kirchenorgel. Also begeben wir uns auf die Orgelepore. Hier untersuche ich die Kirchenorgel, die Register und die Zugriegel. Es fällt mir auf, daß es einen Zugriegel mehr als Register gibt. Um herauszufinden an welchem der insgesamt 96 Zugriegel ich ziehen muß, schaue ich in die Chronik auf Seite 59.

Der Erbauer der Orgel Karl Thalhammer hat eine Anzahl kirchlicher Orgelwerke geschrieben. Diese Zahl gibt mir den Zugriegel, an dem ich ziehe. Ein Geheimfach öffnet sich, in dem sich das Notenbuch mit den Orgelwerken Thalhammers befindet. Ein Werk fällt besonders auf: "Dämonengesang" ist das einzige Stück, das in Dur geschrieben wurde. Ich öffne im Notenbuch den Dämonengesang und versuche, das Stück zu spielen. Zunächst muß ich aber die Antworten auf zwei musikalische Fragen eingeben:

- 1) Sechzehnteltriolen bestehen aus 3 Noten, und
- 2) der Bindebogen heißt auch Ligatur.

Nun versuche ich erneut, den Dämonengesang zu spielen, die Orgel gibt aber keinen Ton von sich. Seite 55 in der Chronik gibt mir den Hinweis, im Keller das Gebläse zu überprüfen. Ich zünde mal wieder meine Kerze an und begeben wir uns in den Lagerraum. Da ich hier nur alte Kirchenbänke finde, rufe ich Daniel und bitte ihn, mir zu helfen, die Bänke zu schleppen.

Hinter den Kirchenbänken finde ich die Maschine, die ich untersuche. Ich rufe Daniel herbei, bitte ihn, die Pedale zu betätigen (" Daniel trete Pedale "), eile auf die Orgelepore öffne im Notenbuch Dämonengesang und spiele das Stück.

Der Drache, der sich hoch oben auf der Orgel befunden hatte, fällt herunter und das Geheimnis der Orgel ist gelöst.

Quadrant 141

14. Geheimnis

Im vierzehnten Geheimnis geht es um das geheimnisvolle Astrolabium und ein Buch, das dort in der Schublade versteckt sein soll. Ich begeben mich also in das Astrolabium, untersuche das Gestell, den Reflektor und die Linsenfassung und lege die Kerze in den Kerzenhalter und das Monokel in die Linsenfassung. Nun öffne ich die Schublade und nehme das Buch " Die Geheimwelten " heraus. Im Absatz 4 des Pergaments befand sich auch noch der Hinweis, auf Seite 208 zu lesen, was ich umgehend tue (" lies die Geheimwelten auf Seite 208 "). Ich finde einen Hinweis auf den Himmelsquadranten 141. Nun richte ich den Lichtpunkt auf den Quadranten 141 und werde in eine Felsen- und Gletscherlandschaft befördert.

Auf der Hochebene untersuche ich zunächst das seltsame Wesen (einen Dämonengott, den es zu zerstören gilt) und warte eine Weile. Es schlagen ständig Blitze nacheinander im Südwesten, Norden und Osten ein. Zwischen den Blitzen sind immer drei Züge ohne Blitzeinschlag möglich.

Man muß beim Umherlaufen also ständig aufpassen, nicht von den Blitzen getroffen zu werden. Ich warte, bis der Blitz im Norden einschlägt und gehe dann direkt nach Norden und dreimal nach Osten (eventuell warten, bis der Blitz im Osten eingeschlagen hat). Am Gletscherausläufer untersuche ich den Felsen und nehme den Eiskristall. Nun gehe ich zweimal nach Süden und einmal nach Westen (Blitz beachten!).

Auf der Felsterrasse untersuche ich den Baum, Hohlraum, Ast und nehme den Schädel.

Nun gehe ich zweimal vorsichtig nach Westen und untersuche am Geröllfeld das Geröll. Als ich versuche die Geröllbrocken zu nehmen, entdecke ich einen Stoffetzen, den ich nehme. Dank des Fetzens und des Schädels bin ich nun verkleidet genug, vor dem Hügel entlangzugehen. Ich gehe nach Osten, warte, bis der Blitz im Norden einschlägt und gehe dann zweimal nach Norden. An der Felswand nehme ich den Brocken, in den die Blitze einschlagen und gehe sofort zweimal nach Osten, einmal nach Süden und dann nach Westen. Auf dem Hügel stehe ich direkt an dem gewaltigen Hinterteil des Dämonengottes. Ich lege jetzt den Brocken an das Hinterteil und verschwinde umgehend nach Osten.

Der Blitz trifft nun den Gott und betäubt ihn, so daß ich jetzt vorsichtig nach Süden, zweimal nach Westen, nach Norden und zweimal nach Osten gehen kann. Bei der Truhe öffne ich diese. Sie ist offensichtlich leer, ich greife dennoch hinein, finde einen Stern, den ich zerstören muß, um das vorletzte Geheimnis zu

lösen. Ich werde jetzt automatisch in das Astrolabium zurückbefördert.

Stalagtit & Mauer

15. Geheimnis

Im letzten Geheimnis gilt es herauszufinden, welches der drei Porträts in der Sakristei eine Fälschung ist. An jedem Porträt befinden sich die Jahreszahlen der Bischöfe.

Ich begeben mich also in die Sakristei und untersuche die drei Gemälde. Auf dem Bild von TREBLOS fällt mir auf, daß der Buchtitel der Bibel, die er bei sich trägt, rückwärts geschrieben ist. Also lese ich seinen Namen rückwärts und erhalte SOLBERT, über den ich in der Chronik auf den Seiten 48 und 62 Informationen finde. Ich untersuche auf dem Gemälde den Altar, die Figürchen und das Jesuskreuz und begeben mich sofort zum Altar.

Auch hier befinden sich die Figürchen wie auf dem Gemälde. Ich errechne nach den Daten auf dem Gemälde das Lebensalter TREBLOS und bewege Figürchen Nummer 60.

Bevor ich den Geheimgang betrete, nehme ich noch die brennende Kerze mit.

In der Zisterne entdecke ich ein leeres Wasserbecken, ein Bassin, beide durch eine schmale Mauer getrennt, über der ein Stalaktit hängt, sowie einen überfluteten Tunnel. Der Stalaktit droht, die Mauer zu zerstören.

Ich lege nun die Kerze ab, springe ins Wasser und tauche nach Norden in den Tunnel. Nach einiger Wartezeit entdecke ich eine Horde Ratten, die nur durch das Wasser von der Kathedrale getrennt waren. Ich schwimme in die Zisterne zurück. Leider hatte die AMIGA Version hier einen Programmfehler: meine Kerze war ausgegangen, obwohl ich sie abgelegt hatte und ich konnte das Spiel nicht fortsetzen. Also erspart man sich das Schwimmen in den Tunnel hinein! Ich untersuche nun die Mauer und die Steine, nehme den Basaltstein und lege ihn zur Verstärkung auf das Mäuerchen. Nun kann der Stalaktit die Mauer nicht mehr zerstören, die Ratten sind gefangen und ich habe das letzte Geheimnis gelöst.

Das Endspiel

Ich begeben mich auf die Westbalustrade und warte bis Sonntag gegen 18 Uhr. Ich klettere dann auf die Gesangbücher und verstecke mich in der kleinen Kammer bis halb zwölf. Nun erlebe ich automatisch die Schlußsequenz und erhalte die Lösung für die bisher noch unklaren Dinge.

Autor: Wolfgang Fröde

1.13 keef the thief

Spielname: Keef the Thief

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Rollenspiel

1.16 kgb

Spielname: KGB

Hersteller: Cyro / Virgin (1992)

Genre: Adventure

Komplettlösung - KGB

Kapitel 1:

Gerade erst begonnen, müßt Ihr zu Wowlow. Dieser schickt Euch zum Büro eines ermordeten Privatdetektivs. Dort zeigt Ihr dem Milizboy euren Ausweis und betretet das Büro. Werft einen Blick in die Schublade und nehmt deren Inhalt. Anschließend krallt Ihr Euch die Streichhölzer, die auf dem Schreibtisch liegen. Schaut Euch in aller Ruhe um, bis Golitzins Schwester auf der Bildfläche erscheint - Ihr könnt sie nun entweder brutal ausquetschen oder nett befragen. So oder so, nach Beendigung des Verhörs rückt die Tante eine Mikroassette heraus. Um diese abzuhören, muß man die Batterien aus dem Radio nehmen und sie mit dem Aufnahmegerät benutzen. Danach die Kassette ins Aufnahmegerät einlegen. Nachdem Ihr das Büro verlassen habt, müßt Ihr zu Onkel Wanja. Dort ergreift Ihr die Dollars, die in der Schublade in Eurem Schlafzimmer liegen. In der Abteilung P angekommen, quatscht Ihr mit Wowlow. Verklickert ihm, daß Ihr die Kassette gehört habt und somit über das Codewort "Hollywood" Bescheid wißt. Nach ein paar Gesprächen werdet Ihr zu einer Bar geschickt.

Dort dürft Ihr keinesfalls die Namen Hollywood oder 2.Käufer gegenüber Romeo erwähnen. Der Barkeeper Juri sagt Euch, wo sich der Club befindet, und gibt Euch den Tip, mal die Hausbewohner auszuhorchen. Geht jetzt raus, nach links in die Seitenstraße und flugs die Tür rein. Bloß nicht das Licht anmachen! Im Dunkeln die Treppe hoch und hier ein Streichholz anzünden. Nun könnt Ihr Euch alles anschauen. Schon bald hat Euer geschultes Auge ein Clipboard erspäht, das Ihr natürlich sofort einsackt.

Hinterher geht's wieder über die Seitenstraße weiter zum Wohnblock. Die steilen Treppen führen nach oben zum Apartment 7. Hier hausen zwei Frauen, die Euch hereinbitten, wenn Ihr etwas von einer Meinungsumfrage faselt. In der Wohnung stellt Ihr Eure Lüge erstmal richtig, erwähnt aber mit keinem Wort den KGB, die Miliz oder gar das schlimme Wort Privatdetektiv. Die nette Dame schickt Euch daraufhin weiter zu Belussow, der im Apartment 5 wohnt. Fragt Ihn über seine Gefangenschaft aus und eilt weiter zum alten Zausel in Apartment 4. Er weiß einiges über die Insel Wrangel zu berichten und gibt bereitwillig über den Fleischladen und seinen Besitzer Anatoli Auskunft. Was liegt also näher, als den guten Anatoli in seinem Laden zu besuchen? Klettert dazu die Treppe hoch und laßt dort das Clipboard liegen. Marschierst sodann durch die erste Tür rechts in

den Club. Händigt dem Manager die Aufnahmegebühr von 30 Dollar aus und wartet, bis der Punker, der gerade die Toilette betreten hat, von seinem Klogang wieder zurückgekehrt ist. Einem dringenden Verdacht folgend, betretet Ihr ebenfalls das stille örtchen und entdeckt im Abfalleimer Kokain. Schickt es per Klospülung zu den Ratten in die Kanalisation. Falls Ihr mit dem Clubmitgliedern redet, erwähnt nicht Hollywood oder 2.Käufer. Knöpft Euch jetzt Video, den Punker, vor. Dieser will Euch ein Video andrehen.Geht auf diesen Deal ein, denn nur dann rückt er mit der Sprache über die Zwillinge raus.Plaudert hinterher ein paar Takte mit den Schlägern Petka und Ljonka und folgt ihnen. Etwas später müßt Ihr Ljonka niederschlagen und seine Kleidung nach einem Dietrich durchsuchen.Nachdem Ihr den praktischen Türöffner gefunden habt, beseitigt Ihr in guter KGB-Tradition die Leiche im Mülleimer, der sich ein Bild weiter rechts befindet.

Nun könnt Ihr die Nebentür des Fleischladens öffnen und hereinspazieren. Tastet Euch bis zur Kassierertheke vor, zündet dort ein Streichholz an und aktiviert die Diode hinter der Theke.Ihr könnt den Kühlraum betreten. Dort schaltet Ihr das Licht an und untersucht die Kadaver.Mal sehen, was der Besitzer zum Fund in seiner Riesenkühltruhe zu sagen hat.

Bevor Ihr Euch zum Apartment 6 begeben, vergeßt nicht, im Fleischladen erneut ein Streichholz zu entzünden und die Diode auszuschalten. Nachdem Ihr mit Anatoli gesprochen habt, verweist er Euch auf das Apartment 8, das Heim einer alten Lady. Wartet am Flur, bis Oma ihr Zimmerchen verlassen hat, und verschafft Euch dann mit dem Dietrich Zutritt zu ihrem Apartment. Drinnen schleicht Ihr schnell ins Studio und nehmt die Videokassetten aus der Schublade. Den Videorecorder füttert Ihr mit den Videos und wartet, bis Werto uns seine Leute eintreffen. Ihr wacht einige Momente später in einem kleinen Raum auf. Untersucht den Tisch und zerdrückt die Wanze. über kurz oder lang taucht ein Girl namens Rita bei Euch auf. Ihr dürft dem Mädels keinerlei Informationen preisgeben. Wenn daraufhin der Ami erscheint, bittet Ihr ihn, Rita laufen zu lassen. Belauscht nun das Gespräch hinter der Tür und zeigt dem Ami die kaputte Wanze. Bei einem Blick auf die Klingel kommt Euch eine zündende Idee: Erklärt dem Ami, daß eben diese Klingel mit dem Kühlraum des Fleischladens verbunden ist und daß er doch so gut sein und ein wenig mit dem Alarm spielen soll. Wie geplant, verläßt Werto die Wohnung und Ihr könnt in aller Ruhe mit Rita palavern. Versichert Ihr glaubhaft, daß Ihr allein wißt, wo das Kokain ist, weil Ihr es ja schließlich genommen habt. Sobald Rita die Tür öffnet, greift sie an und laßt den Ami gehen. Nehmt alle Objekte in der Schublade und im Studio, einschließlich der Polaroidkamera mit. Fotografiert das weiße Blatt Papier und betrachtet das Foto eingehend. Legt das weiße Blatt wieder zurück in die Schublade, versteckt Euch hinter der Wohnungstür und wartet auf Werto. Sobald er die Wohnung betritt, schlägt ihn schnell nieder und

durchsucht den bewußtlosen Körper. Das blaue Blatt, das dabei zum Vorschein kommt, wird ebenfalls fotografiert. Werft einen kurzen Blick auf das gerade gefertigte Foto, legt das Papierstück wieder zu Werto und begeben Euch zur Abteilung P. Hier kommt Ihr ins Gespräch mit Galischkin. Ihr antwortet ihm auf seine Fragen der Reihe nach mit LENINGRAD, LADOGA PARK, DREI UHR NACHMITTAGS, 16.AUGUST 1991 und schon werdet Ihr nach Leningrad und damit ins zweite Kapitel geschickt.

Kapitel 2:

Wartet im Hotelzimmer, bis das Telefon läutet. Ihr hebt ab und antwortet. Trabt dann ins Badezimmer, macht das Licht an und inspiziert die Neonröhre, worauf Ihr eine verschlüsselte Botschaft findet. Um sie zu entziffern, müßt Ihr den KGB Moskau anrufen und Gusenko verlangen. Dieser gibt Euch ein Paar Tips. Schaltet also das Licht dreimal hintereinander ein und aus, wählt die Telefonnummer 37452 und macht Euch auf die Socken zur Abteilung 7. Am Eingang müßt Ihr all Eure Items außer dem Ausweis liegen lassen. Drinnen zeigt Ihr Euren KGB-Ausweis dem Türsteher und erklärt ihm, daß Ihr in der Abteilung 7 von Kusnetsow erwartet werdet. Er händigt Euch einen Passagierschein aus, mit dessen Hilfe Ihr an den Wachen vorbei zu Kusnetsow gelangt. Bittet ihn höflich um ein Gespräch mit den anderen Offizieren. Trabt mit seiner Erlaubnis zu Agabekow (mittlere Tür).

Nach einem Plauderstündchen mit ihm geht's Richtung Ausgang. Bevor Ihr Richtung Ladoga-Park aufbricht, vergeßt nicht, Eure Habesligkeiten am Ausgang abzuholen.

Im Park schaltet man die Option aufnehmen des Aufnahmegeräts ein, plaziert ein Bild weiter links das Mikrofon auf die Bank und versteckt sich hinter dem Baum.

Jetzt warten: Um 14.55 kommt Sawtschenko, um 15.05 Romeo.

Sobald beide den Park wieder verlassen haben, sackt man das Mikro wieder ein und folgt Sawtschenko. übrigens: Das Aufnahmegerät NICHT ausschalten. An der U-Bahn trifft sich unser Brideschen mit Tschapkin. Folgt Ihm weiter zum Lagerhaus, benutzt die Kamera mit Sawtschenko, wartet, bis er rein-und rausgeht, gebt den Code 14C9A ein und spaziert hinein. Legt das Aufnahmegerät in den hinteren Teil des Lagerhauses auf die Kisten und geht im Anschluß daran ins Büro. Hier benutzt Ihr das Mikrofon mit dem Schreibtisch und verschwindet wieder. Nun geht's die Leiter hinauf. öffnet das Fenster, und begeben Euch wieder zum Eingang des Lagerhauses. Stattet der Bar einen Besuch ab, erklimmt die Treppen, öffnet auch hier das Fenster und zwängt Euch hindurch. Auf der anderen Seite klettert Ihr durch das geöffnete Fenster ins Lager zurück und versteckt Euch hinter den Kisten: Um 16.12 betreten Sawtschenko und ein anderer Mann das Büro. Um 16.30 kommt Obukow. Sobald dieser das Lagerhaus verläßt, folgt Ihr ihm hinaus, nehmt jedoch den Weg durch die Fenster.

Beschattet Obikow bis zum Hotel Sjewjernaia Zwjezda - er wird sich an der

Cocktailbar des Hotels mit Agabekow unterhalten. Heftet Euch wieder an seine Fersen, wenn er zurück ins Lagerhaus eilt. Verschanzt Euch erneut hinter den Kisten (nehmt den Weg über die beiden Fenster) und wartet, bis er es verläßt. Benutzt nun das Aufnahmegerät mit den Kopfhörern. Spult alle Aufnahmen zurück und hört sie der Reihe nach ab. Wählt danach wieder die Option aufnehmen und legt den Apparat zurück auf die Kisten. über die Fenster geht's weiter zum Hotel Gostinitisa. Dort rein in die Nebenstraße und warten, bis ein Typ vorbeikommt und das Paßwort Halsabschneider flüstert. Zeigt ihm Euren Ausweis und beantwortet ihm seine Fragen mit den Sätzen, die die Wörter Zigarre, Sawtschenko und Viktor Masnew, Crack und Agabekow der Reihe nach enthalten.

Ist der geheimnisvolle Mann aus dem Nichts eben wieder dorthin verschwunden, dürft Ihr Euch von Euren großen Taten auf dem Hotelzimmer 205 bis 19.30 ausruhen. Denn genau um diese Uhrzeit bringt Euch ein gewisser Sawinkow eine Leiche vorbei. Untersucht den toten Körper und nehmt alle Objekte, die er bei sich führt, an Euch. Streift seinen Mantel über und setzt seinen Hut auf, bevor Ihr den Toten in das Badezimmer schleppt. Wählt jetzt die Nummer, die Ihr bei der Leiche gefunden habt, und antwortet mit ja, Kommen Sie her. und Kommen Sie her. Löscht das Licht und wartet auf den Komplizen des toten. Bittet den Knaben freundlich herein, sobald er an die Tür klopft. Savinkow leistet ganze Arbeit, und mit lautem Krachen sinkt der Abkömmling zu Boden. Berichtet Savinkow über alle Vorfälle und schlendert, nachdem er Euch verlassen hat, ins Badezimmer. Betrachtet Euch im Spiegel und entledigt Euch Eures Mantels sowie Huts und kleidet die Leiche damit neu ein. Bringt den Kadaver über den Flur durch die letzte Tür links zum Besoffen. Schaltet hier das Licht an und nehmt die Flasche Wodka, die auf dem Bett liegt. Benutzt den Wodka mit der Leiche, eilt mit dem restlichen Wodka runter zur Allee und gebt die Flasche den Pennern. Zurück im Zimmer des Betrunkenen, schiebt man die Leiche aus dem Fenster und begibt sich abermals zur Rezeption. Damit Ihr den Rollstuhl entwenden könnt, müßt Ihr dem Mann an der Rezeption weismachen, daß oben jemand höllischen Lärm macht. Der Portier will unbedingt sofort nachsehen, was sich da wohl abspielen mag- sein Pech, denn so könnt Ihr Euch gefahrlos den Rollstuhl hinter der Rezeption schnappen. Schiebt ihn nun zur Allee, ladet Eure Leiche ein und rollt mit ihr ein Bild nach links, zum Kanal. Wartet hier, bis die Miliz gestochenes Schrittes vorbeimarschiert ist, und versenkt schließlich den Toten in den Fluten des Kanals.

Lauft zurück in Euer Hotelzimmer und wartet auf Savinkow. Seinen Anweisungen zufolge begeben sich Ihr Euch zum Hotel Sjewjernaja Zwjezda. Dort plauscht Ihr friedlich an der Cocktailbar mit Natascha, bis eine andere Frau sich dazugesellt. Diese stramme Russin, die übrigens auf den hübschen Namen Tamara

hört, hat sicher auch so einiges zu erzählen- redet mit ihr, bis der Amerikaner, Mr. Greenberg, auftaucht. Sobald Ihr versucht, den Ami in ein Gespräch zu verwickeln, bittet Euch eine Frau namens Wallace, ihr zu folgen. Nachdem auch sie ihre Sorgen bei Euch losgeworden ist, knöpft Ihr der Lady etwas Geld ab und geht wieder an die Bar zu Greenberg. Tauscht mit ihm Informationen aus. Berichtet ihm von Eurem Führungsoffizier Savinkow, davon, was Ihr am Nachmittag so getrieben habt, und vereinbart schließlich ein neues Treffen mit ihm. Jetzt ist wieder Tamara an der Reihe. Zeigt Ihr das Geld und begleitet sie auf ihr Zimmer. Drückt ihr oben die paar Kröten in die Hand und versichert ihr, daß Ihr nur reden wollt. Die Zimmernummer ihres zweiten Appartements kostet Euch abermals etwas Kleingeld, aber daran soll's ja nicht scheitern. Fahrt nun mit dem Aufzug in den vierten Stock, bestecht die Putzfrau mit 0 Dollar und schaut Euch in Zimmer 46 um. Werft einen Blick in den Spiegel, bevor Ihr den Aschenbecher vom Tisch mit aller Kraft dagegen pfeffert. Im Geheimraum dahinter findet Ihr auf dem Tisch ein Polaroidfoto. Stopft es in Euer Inventar und eilt zum Lagerhaus, um das Aufnahmegerät abzuhören. Begeht Euch daraufhin in Euer Zimmer (im Hotel Gostinitza), schaltet das Aufnahmegerät auf stimm-aktivierte Wiedergabe und entfernt die Kopfhörer. Legt die Kopfhörer aufs Bett und Euch gleich daneben. Um 6.30 werdet Ihr von Tschapkin aus dem Schlaf gerissen. Folgt ihm ins Badezimmer und sagt den Satz auf, der das Wort REDEN enthält. Das Aufnahmegerät nimmt schlagartig seine Arbeit auf, woraufhin Ihr Tschapkin eins überbraten könnt. Untersucht den bewußtlosen Russen und nehmt Euch seiner Habseligkeiten an. Spritzt ihm das Wahrheitsserum, und quetscht den störrischen Erzkommunisten wie eine Zitrone aus. Um Punkt 7.00 schneit Savinkow zur Tür herein. Nachdem Ihr einen vollständigen mündlichen Bericht abgeliefert habt, verschwindet er wieder, und Ihr schlummert sanft ein.

Wieder wach, geht's sogleich runter zur Allee. Haltet dort einen Penner, der gerade vorbeiläuft, auf und fragt ihn nach seiner Zeitung. Gebt ihm als Gegenleistung die Kamera. In der Zeitung findet Ihr eine Botschaft. Trabt also ab zur Telefonzelle und wartet, bis das Telefon klingelt. Hebt ab, flüstert Halsabschneider und befragt den Anrufer nach Herzenslust. Hängt dieser schließlich ein, schlendert Ihr zum Ladoga-Park. Um die Mittagszeit trifft Ihr hier Greenberg. Wechselt ein paar Worte mit ihm, und schon geht's automatisch ins nächste Kapitel.

Kapitel 3:

Stürzt Euch sofort ins kühle Naß, schwimmt bis zur Viktor Masnew, schleicht an Bord und versteckt Euch hinter den Fischkisten. Nachdem der Mechaniker das Deck verlassen hat, steigt runter zum Funkraum. Im Aufenthaltsraum sollten alle Objekte, die sich unter dem Bett befinden, in Euer Inventar wandern. Geht wieder

an Deck und schleudert die Flasche links vom Boot ins Wasser. Der Mechaniker springt entschlossen hinterher - Ihr jedoch sprintet zum Heck und dann runter in den Maschinenraum. Verkriecht Euch schnell im Schrank und wartet, bis der Mechaniker zurückkehrt und tief und fest schläft (davor betreten noch mehrere andere Leute den Maschinenraum). Benutzt nun den Gürtel mit dem Motor, verschanzt Euch bis 21.30 in Eurem Versteck und begeben Euch im Anschluß daran zum Bug. Harrt hinter den Fischkisten bis 24.00 Uhr aus. Ihr seht viele Personen kommen und wieder gehen. Folgt den Leuten, die runter zum Funkraum gegangen sind, und horcht dort an der Tür des Aufenthaltsraums. Dann wieder rauf, verstecken und warten bis 5.00. Wenn alle gegangen sind, ist es Zeit, zum Heck zu laufen und dort den anbrechenden Tag willkommen zu heißen (6.45). Um 7.30 erreicht Ihr endlich den Hafen und springt ins Meer. Ende Kapitel 3.

Kapitel 4:

Besucht Abteilung 7. Anstatt jedoch hineinzugehen, folgt Ihr Agabekow, der das Gebäude mit dem Auto um 9.15 verläßt, in ein Taxi (einfach den roten Pfeil anklicken). Nach einer kurzen Fahrstrecke findet Ihr Euch vor einer Irrenanstalt wieder. Betretet diese und zeigt den Wachposten Euren Ausweis- Ihr werdet zum Direktor der Anstalt geführt. Gebt Euch als Kollege von Agabekow aus und stellt ein paar Fragen. Dringt dann über Raum 3 bis ins grüne Zimmer vor. Paßt hier den Professor ab und verzapft auch diesem, daß Ihr Rukow, Agabekows Kollege seid. Nach dieser Auskunft führt Euch nämlich der alte Nervendoc in sein Labor. Gesteht ihm hier, daß Ihr gelogen habt und doch nicht Agabekows Kollege seid. Daraufhin verläßt der Professor wutentbrannt das Labor. Jetzt heißt es schnell handeln: In Windeseile wird der Knopf ganz rechts vom Tisch gedrückt, und der Professor ist im grünen Zimmer gefangen. Laßt Euren Gefangenen ruhig so lange schmachten, bis er freiwillig auspackt. Stellt ihm via Mikrofon einige Fragen über die Schwester Sanejewa, über Protopopow, über Agabekow und über die Patienten in den Räumen 1,2 und 3. Zwängt Euch danach in den Schrank - Ihr werdet eine Vision haben. Befreit anschließend per Knopfdruck den Wissenschaftler und wandert durch die Gänge zum Patienten in Raum 3. Sagt ihm einfach SPEICHEL und hat gleich wieder ab. In der Anstalt gibt es sonst nichts mehr für Euch zu erledigen, also fahrt zum Hotel Gostinitsa zurück. Ein Informant steckt Euch hier die Adresse von Jakutschew -, na dann mal nix wie hin! Im Haus, das zu der angegebenen Adresse gehört, treibt bereits Greenberg sein Unwesen. Quetscht ihn zu den Stichwörtern " das Vaterland ", " die Bibel der Erinnerungen " sowie " das Buch des Todes " aus; er wird Euch ein Buch aushändigen, das bei näherer Betrachtung eine weitere Adresse enthält. Dieser neue Hinweis führt Euch zu einer Galerie. Wartet in der Bilderausstellung, bis die Managerin den hinteren Teil der Galerie betritt, und versteckt Euch flugs im

Schrank. Nachdem die beiden Damen abgezogen sind, schaltet Ihr das Licht aus (der Schalter befindet sich zwischen den beiden Bildern) und schleicht in den hinteren Teil der Galerie. Entfernt das Schwert von der Statue, nehmt den Brieföffner vom Schreibtisch und benutzt ihn mit der Statue: Der Zugang zu einem Geheimgang wird frei!

Hier im Verborgenen entdeckt Ihr Gorbis Doppelgänger. Nehmt ihn genauestens unter die Lupe, denn kurz darauf erscheint Sawinkow mit Wowlow. Wowlow erschießt vor Euren Augen Sawinkow und befiehlt Euch, Protopopow zu töten. Ihr verweigert diesen Befehl selbstmurmelnd und wartet ab, bis Onkel Wanja und Jegor dazustoßen. Jegor setzt wowlow mit einem gewaltigen Schlag für kurze Zeit außer Gefecht- diese kleine Zeitspanne der Unaufmerksamkeit macht Ihr Euch zunutze und schnappt Savinkows Waffe. In einer reflexartigen Bewegung versetzt Ihr dem Übeltäter Wowlow den Gnadenschuß, und HAPPY END.

Autor: Ulas Yesilkaya

1.17 kick off

Spielname: Kick Off

Hersteller: Anco (1988)

Genre: Sportspiel

Hint:

Wenn der Computer oder ein zweiter Spieler schießen will, <FIRE> drücken und der Ball wird entweder gehalten oder verfehlt das Tor.

1.18 kick off 2

Spielname: Kick Off 2

Hersteller: Anco (1990)

Genre: Sportspiel

Hints:

Probiere alle Funktionstasten aus, bis die Anzeige S12 oder S14 oben im Bildschirm erscheint. Nun kann an einen eigenen Spieler gegen den gegnerischen Torwart austauschen.

Wenn ein Elfmeter geschossen wird und <R> gehalten wird, kann man genau sehen, wo der Ball hingeschossen wird.

Freezer: 019D75 - Windstärke

1.19 kick off expansion

Spielname: Kick Off Expansion

Hersteller: Anco

Genre: Sportspiel

Hint:

Um einen Elfmeter abzuwehren einfach <FIRE> drücken.

1.20 kid chaos

Spielname: Kid Chaos

Hersteller: Ocean (1994)

Vertrieb: Bomico

Genre: Jump 'n Run

Screenshot:

1

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Matthias Schüssler](#)

Level Codes:

2 LFEGOKOKQCK

3 BMNEPGHITJJ

4 NRLQTAGASIM

5 OPTSQARBLOD

Cheats:

"ARCADEGAMES" oder "HARDASNAILS" als Paßwort bringt einem in ein Schummelmenü (im Hauptmenü zu finden).

1.21 kidc_schuessler

KID CHAOS

Hersteller: OCEAN/England

Preis: 50-70 DM

Deutscher Vertrieb: Bomico

Bezug: Fachhandel

Bewertung: Grafik - 85%

Sound - 70%

Musik - 70%

Gameplay - 85%

Preis/Leistung - 80%

85%

Systemanforderungen: 1MB RAM

Festplatte: Ja (1,5MB Ram erf.)

Disks: 3

Kid Chaos (Arbeitstitel Kid Vicious) ist ein toller Sonic-Klone mit superschneller Grafik, Parallaxscrolling und coolem Leveldesign.

Man steuert einen Neandertaler, der in der Neuzeit gelandet ist und zurück in die Vergangenheit will.

Man(n) muß in jedem Level eine bestimmte Anzahl

von Blumen oder ähnlichem zerstören, um den Levelausgang freizumachen.

Der Kerl hat ne' große Keule, mit er auch den Feinden (Vögel, Hasen, Bienen) zu Leibe rücken kann.

Schnelles Scrolling, Springfedern, Unterwasserabschnitte, baumelnde Plattformen, dunkle Höhlen und Tunnel machen Kid Chaos zum Hit.

Das Gameplay ist schnell und fair.

Test & Layout

Matthias Schüssler

1.22 kid gloves

Spielname: Kid Gloves

Hersteller: Millenium

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Spiel stoppen und "RHIANNON" ("GHIANNON" oder "RHIAN_NON") eintippen, danach <F9> drücken. Anschließend solltet Ihr mal die <F>-Tasten drücken.

Während des Spiels <F1> drücken und "RMIAXXOX" eingeben. Das ergibt dann:

<F6> Bringt einem zum Shop

<F7> Einen Level weiter

<F8> Extra Schlüssel, Sprüche und Geld

<F9> unsichtbar

Freezer: 014C3B - Leben

1.23 kid gloves 2

Spielname: Kid Gloves 2

Hersteller: Millenium

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Wer sich mit " CHEAT ON " in der High-Score-Tabelle einträgt, kommt mit der Esc-Taste einen Level weiter!

1.24 killing cloud

Spielname: Killing Cloud

Hersteller: Image Work

Genre: ?

Screenshot:

1

Level Codes:

02 A66TRDEX, oder A00TRDEX

03 2WWTR7EX, oder 2WWTQ7E3

04 Q44FRCE2, oder QHJ8RCEJ

05 3XX8RCCM, oder 3VHGRCC6

06 XXX8VCCN, oder XVHGRCCA

07 4338VCCN, oder 4ET3RGCF

08 W3Q8VCAM

09 63QTGDEX

10 CA2TG7EF

Wenn das Spiel nach einem Mission Code fragt, kann man auch "IKILLING" eingeben, jetzt dürfte man 28 PUPs und 28 NETs haben.

1.25 The Killing Game Show

Spielname: The Killing Game Show

Hersteller: Psygnosis

Genre: Action

Cheats:

Wenn Ihr in der 'Get-Ready'-Sequenz seid <HELP> drücken und Ihr könnt Euch erst einmal das Level anschauen (Überblick verschaffen).

Wenn man während des Replays <HELP> drückt, so startet man an diesem Punkt mit 5 Leben.

1.26 kings of the beach

Spielname: Kings of the Beach

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

01 SIDEOUT

02 GEKKO

03 TOPFLITE

04 SUNDEVIL

Cheat-Codes:

"LOGIC ON" Der Computer spielt für den Spieler

"LOGIC OFF" Man spielt wieder selbst

"CHEAT ON" Aktiviert die Cheats

"CHEAT OFF" Deaktiviert die Cheats

"EAT ME" Größere Figuren

"DRINK ME" Kleinere Figuren

1.27 kings quest 1

Spielname: Kings Quest 1

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Karte von Daventry

Komplettlösung - KINGS QUEST

Zuerst geht man ins Schloß (open door, 1), verbeugt sich vor dem amtierenden König Edward (bow king, 3) und läßt sich von ihm den Thron anbieten, wenn man ihm vorher seine Schätze, ein magisches Schild, einen magischen Spiegel und eine magische Truhe zurückbringt (talk king).

Gesagt, getan! Sir Graham macht sich auf den Weg, der ihn gleich neben dem Schloß zu einem Stein führt, der, nachdem er weggerückt worden ist (move rock, 2), ein Loch im Boden freigibt, in dem ein Dolch liegt (look hole, take dagger, 5).

Weiter des Wegs gelangt der Thronfolger in spe an einen Baum, den er auch sofort erklimmt (climb tree. 2). In der Krone entdeckt er ein Nest mit einem goldenen Ei darin (look nest.take egg, 6).

Durch einen ungepflegten Garten wandernd (look ground) nimmt Graham im Vorbeigehen eine Karotte mit (take carrot. 2), die er jedoch nicht ißt, sondern mit sich trägt.

Kurz darauf trifft er am Seeufer eine Elfe, die über seine Freundlichkeit erstaunt, da man sie sogleich fröhlich begrüßt (look man, talk elf, 3), ihm einen magischen Ring schenkt, der die Kraft besitzt, denjenigen, der den Ring trägt und an ihm reibt, unsichtbar zu machen.Das sollte jedoch nicht ausprobiert werden, da dieser Vorgang mit Punktabzug bestraft wird.

An einem großen Walnußbaum pflückt man sich eine Walnuß (look tree, take walnut, 3), die nach eingehender Inspektion (open walnut, 3) einen Goldkern zu Tage fördert.

Ein paar Schritte weiter liegt auf dem Boden eine Schüssel. Graham hebt sie auf (take bowl, 3) und betrachtet sie (look bowl). Auf ihrem Boden ist etwas eingraviert. das sich nach einem genaueren Blick (read word, 1) als das Wörtchen FILL herausstellt.

Plötzlich steht Sir Graham vor einem Hexenhäuschen aus Pfefferkuchen. Als er es anknaBBert (eat house, 2) ertönt eine Stimme: " Knusper, knusper Knäuschen, wer knabbert an meinem Häuschen ", (natürlich auf Englisch!). Furchtlos betritt er das Haus, doch es ist leer (open door, eventuell öfters probieren). Er nimmt sich aus einem Schränkchen einen Käse (open cupboard, 2, take cheese, 2, close cupboard) und liest im Nebenraum den Zettel, der auf einem Tisch liegt (look table, take note, 2, read note, 1): Manchmal ist es klug, rückwärts zu denken!!

Inzwischen hat auch die böse Hexe ihr Heim betreten und versucht, ein Feuer anzuzünden. Graham nutzt die Gelegenheit und den Fehler der Hexe, ihm den Rücken zuzuwenden, und stößt sie ins Feuer (push witch, 7).

In einem hohlen Baumstumpf findet man einen Beutel (look in stump, 1, take pouch, 3), der mit lauter glitzernden Diamanten gefüllt ist (open pouch, 3). An einer Flußbiegung sammelt Graham noch ein paar Kieselsteine ein (look river, take pebbles, 1) und steht wenige Schritte später vor einer alten Blockhütte, in der ein noch älteres Holzfällerehepaar wohnt, das anscheinend kein Geld und wohl auch nichts mehr zu essen hat. Sir Graham gibt Ihnen in seiner unendlichen Güte die Tischlein-Deck-Dich-Schüssel (give bowl, 3) und spricht das Zauberwort (say fill). Zum Dank dafür, daß die beiden nun nie mehr hungern müssen, schenken sie ihm ihr einziges Habe, eine alte aber noch intakte Violine (take fiddle, 3).

Auf einer Wiese bemerkt Graham auf einmal mehrere Kleeblätter (look ground), und nach genauerem Hinsehen entdeckt er sogar ein vierblättriges, das er als Glücksbringer fortan bei sich trägt (take clover, 2).

An einem alten Brunnen angekommen klettert man in den an einer Seilwinde befestigten Eimer (climb bucket, 1) und gleitet so langsam in die Tiefe. Einen Meter über der Wasseroberfläche kommt der Fahrstuhl zum Stehen und man kann bequem aussteigen (leave bucket). Nun wird der Eimer abgeschnitten (cut rope, 2) und mit Wasser gefüllt (fill bucket, 2). Beim darauffolgenden Tauchgang (dive, 2) entdeckt Graham ein Loch in der Brunnenwand, durch das er schwimmt und in eine unterirdische Höhle gelangt (1), die von einem feuerspeienden Drachen bewohnt wird. Diesem schüttet man den Eimer Wasser ins Maul (throw water, 5), und völlig frustriert ergreift er die Flucht. Mit dem magischen Spiegel unter dem Arm (take mirror, 10) schwimmt er nun wieder aus der Höhle heraus (4) und klettert ans Tageslicht zurück (climb rope).

Auf seinen weiteren Streifzügen kommt Sir Graham an einem Zaun vorbei, hinter dem eine Ziege eingesperrt ist. Man befreit sie, indem man ihr die Karotte vor die Nase hält (open gate, show carrot, 5). Von nun an folgt sie ihm willig.

Doch kaum sieht sie auf einer Brücke den bösen Troll, ist es aus mit der Folgsamkeit (Troll + Ziege = Zoff), und sie stürzt sich auf den armen Wicht, der schreiend die Flucht ergreift (4).

Da auch die Ziege das Weite gesucht hat, ist Graham nun wieder auf sich alleine gestellt, und nach ein paar Schritten gelangt er zu einem alten Mann, der ihm ein Rätsel aufgibt (talk man): Graham soll seinen Namen in drei Versuchen erraten.

Da unser Held nicht dumm ist und das Märchen vom Rumpelstilzchen kennt, wirft er ihm sogleich den vermeintlich richtigen Namen an den Kopf: RUMPLESTILTSKIN. Doch so einfach ist das Rätsel denn doch nicht zu lösen. Da erinnert sich Graham an die Notiz im Hexenhaus. und schon denkt er, die Lösung zu wissen:

NIKSTLITSELMUR

Aber auch das ist noch nicht der richtige Name. In seiner Verzweiflung spiegelt er das Alphabet: IFNKOVHGROGHPRM

Volltreffer (5)!!! Der Gnom verschwindet und hinterläßt ein paar magische Bohnen (take beans, 4), die Graham sogleich an geeigneter Stelle einpflanzt (plant beans, 2). Innerhalb weniger Sekunden sprießen die Bohnenstauden hoch in den Himmel, und man kann sich sofort in höhere Gefilde in Bewegung setzen (climb beanstalk).

Im Land über den Wolken entdeckt man ein Loch in einem Baum (look tree, look hole), in dem sich eine Schlinge befindet (take sling, 2). Mit den Kieselsteinen zusammen würde das eine perfekte Schleuder ergeben, doch Graham ist ein friedliebender Mensch und so überlistet er den hungrig umherstapfenden Riesen mit der wertvollen magischen Truhe unter dem Arm, indem er sich einfach hinter dem Baum in der Bildmitte versteckt und wartet, bis der Riese eingeschlafen ist (7).

Nun kann man ungestört die Truhe entwenden (take chest, 8) und über die Treppe die rechts den Berg hinabführt wieder nach Daventry gelangen.

Vor einer Höhle fliegt ständig ein Adler auf und ab. Da packt Sir Graham die Abenteuerlust und er springt nach ihm (Taste " 0 " drücken). Nach einigen vergeblichen Versuchen gelingt es ihm schließlich, die Krallen des Raubvogels zu ergreifen (3) und er hängt unter dem Adler, bis dieser ihn sanft auf einer Insel absetzt. Dort entdeckt man einen Pilz (look ground), den Graham einsteckt (take mushroom, 1).

Nachdem er in ein Loch gefallen ist, läuft Graham einen unterirdischen Gang entlang, an dessen Ende sich eine von einer Ratte bewachte Tür befindet. Das

Nagetier besticht man mit dem Käse (give cheese, 2), und der Weg durch die Tür wird frei (open door).

Dank seines vierblättrigen Kleeblattes behelligen ihn auch die hinter der Tür herumspringenden Zwerge nicht, die man mit einem lustigen Violinspiel tanzenderweise in die Flucht schlagen kann (play fiddle, 3). Da auch der Zwergenkönig seinen Untertanen folgt, kann Graham ohne Schwierigkeiten dessen Zepter (look cave, take sceptre, 6) und König Edwards magisches Schild mitnehmen (take shield, 8).

Um durch den engen Höhlenausgang zu entkommen, muß man den Pilz essen (eat mushroom, 2), worauf man auf Zwergengröße zusammenschrumpft und mühelos durch das enge Loch ins Freie gelangen kann (1), wo der Zauber praktischerweise sofort wieder verpufft.

Bringt man nun dem König alle seine Schätze wieder (open door, 1, bow king, 3), stirbt dieser im Freudentaumel und Graham wird neuer König.

Autor: Olaf Henning

1.28 kq1-karte

Karte von Daventry

```
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 0 1 +-| 0 2 +-| 0 3 +-| 0 4 +-| 0 5 +-| 0 6 +-| 0 7 +-| 0 8 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 0 9 +-| 1 0 +-| 1 1 +-| 1 2 +-| 1 3 +-| 1 4 +-| 1 5 +-| 1 6 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 1 7 +-| 1 8 +-| 1 9 +-| 2 0 +-| 2 1 +-| 2 2 +-| 2 3 +-| 2 4 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 2 5 +-| 2 6 +-| 2 7 +-| 2 8 +-| 2 9 +-| 3 0 +-| 3 1 +-| 3 2 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 3 3 +-| 3 4 +-| 3 5 +-| 3 6 +-| 3 7 +-| 3 8 +-| 3 9 +-| 4 0 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 4 1 +-| 4 2 +-| 4 3 +-| 4 4 +-| 4 5 +-| 4 6 +-| 4 7 +-| 4 8 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
```

Erklärung:

```
+-----+
```

† 01 = Brunnen † 17 = Holzfällerhaus † 33 = Hexenhaus †
 † 02 = Wolf † 18 = Haus † 34 = Zauberer †
 † 03 = Große Eiche † 19 = Riese † 35 = Walnußbaum †
 † 04 = Acker † 20 = Fluß † 36 = Wald †
 † 05 = Acker † 21 = Landung nach Flug † 37 = Fluß †
 † 06 = Fee † 22 = Trollbrücke † 38 = Trollbrücke †
 † 07 = Ziegengatter † 23 = Steinbrüche † 39 = Fluß †
 † 08 = Ziege † 24 = See † 40 = Großer Baum †
 † 09 = See † 25 = See † 41 = Hexe †
 † 10 = See † 26 = Stein mit Loch † 42 = Gebirgssee †
 † 11 = Großer Stein † 27 = Zwerg † 43 = Tür im Fels †
 † 12 = Schloß † 28 = Fluß † 44 = Elfe †
 † 13 = Start † 29 = Fluß † 45 = See †
 † 14 = See † 30 = Gnow † 46 = Klee †
 † 15 = Wasserfall † 31 = Trollbrücke † 47 = See †
 † 16 = Baumstumpf † 32 = Blumenwiese † 48 = Kondor †
 +-----+

Autor: Olaf Henning

1.29 kings quest 3

Spielname: Kings Quest 3 - to their is human

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Hint:

Wenn man einen Spruch losläßt und ihn aufsagen soll, so drückt man <RETURN>.

Komplettlösung - KINGS QUEST 3 - TO THEIR IS HUMAN

Gefangen im Haus des Zauberers Manannan im Lande Llewldor versucht der Junge Gwydion seinem Schicksal und dem bösen Magier zu entkommen.

Dazu geht man, nachdem man die vom Zauberer befohlene Hausarbeit verrichtet hat

(Küche: take broom, Schlafzimmer: take pot, Arbeitszimmer: take duster, Hühnerstall: feed chicken), ins Eßzimmer, nimmt die Tasse vom Tisch (look table, take cup, 1) und geht in die Küche. Dort schaut man sich um (look wall, look shelf, look table) und greift sich alle verfügbaren Gegenstände (take knife, 1, take spoon, 1, take bowl, 1, take bread, 1, take fruit, 1, take mutton, 1).

Diese Dinge versteckt man in seinem Zimmer im ersten Stock (look, hide all, 4), da dieser Raum der einzige ist, den Manannan niemals betritt.

Entschließt sich der Zauberer, eine Reise zu unternehmen. hat man 25 Minuten

Zeit, alle zum Zaubern benötigten Gegenstände zu besorgen. Einige finden sich im Haus, andere in der Umgebung des Berges, auf dem Gwydion lebt.

Sieht man irgendwo einmal eine Katze, fängt man sie (catch cat) und reißt ihr einige Haare aus (take hair, 1). Im Turm liegt auf dem Boden eine tote Fliege (look, look floor, take fly, 1).

In Manannans Schlafgemach öffnet man alle Schubladen (look, open drawer, 1, open drawer, 1) und wühlt in und auf dem Schrank herum (open closet, look in closet, move clothes, 7, close closet, look top of closet, 3). Man findet ein Fläschchen, einen Spiegel, einen Schlüssel und eine Landkarte.

Bevor es nun zum ersten Mal ans Zaubern geht, holt man noch die restlichen Sachen (take all) aus seinem Zimmer.

Jetzt geht man in Manannans Büro, schaut sich um (look) und öffnet mit dem Schlüssel den Safe (open cabinet, 4). Man findet einen Zauberstab. Dann betrachtet man das Bücherregal genauer (look books) und entdeckt ein Glitzern hinter einem der Bücher. Dieses zieht man heraus (move book) und bewegt den zum Vorschein gekommenen Hebel (pull lever, 5). Zu Gwydions Erstaunen öffnet sich hinter ihm eine Falltür.

Neugierig wie er ist, klettert er in den Keller hinab (sitzt auf der Treppe eine Katze, muß ein neuer Versuch unternommen werden) und findet sich mitten in Manannans Zauberwerkstatt wieder. Aus einem Regal (look shelf) nimmt er sich alle Ingredienzen (take bone, 1, take juice, 1, take mandrake, 1, take saffron, 1, take spittle, 1, take toadstool, 1) und schlägt das Zauberbuch auf der Seite 4 auf (turn Page iv, 10).

I. put saffron in essence

II. oh winged spirits set me free
of earthly bindings just like thee
in this essence behold the might
to grant the precious gift of flight

III. wave wand

Nun begibt man sich wieder nach oben (pull lever, move book) und geht in den Hühnerstall (open gate). Dort fängt man eins der Hühner (catch chicken) und reißt ihm eine Feder aus (take feather, 1).

Jetzt kann Gwydions Ausflug endgültig losgehen. Nachdem er den steilen Bergpfad hinabgestiegen ist, wendet er sich dem Fluß zu, an dessen Ufern er mit seinem Löffel eine Portion Schlamm ergattert (look river, take mud, 1).

In der Wüste muß er sich vor der bösen Medusa in Acht nehmen, deren Anblick ihn zu Stein erstarren läßt. Hält man ihr jedoch einen Spiegel vor die Nase (look medusa in mirror, 5), wobei man sie natürlich nicht anschauen darf, wird sie selbst zu Stein. Weiterhin findet Gwydion in der Wüste noch einen kleinen Kaktus

(look, take cactus, 1) und eine alte Schlangenhaut (look ground, take skin, 1).

Im Haus der Bären (open door) nimmt man sich vom Tisch einen Teller Brei (look table, take porridge, 2) und im ersten Stock aus einer Kommode (look, open drawer) einen Fingerhut (take thimble, 1, close drawer), den man vor dem Haus im Blumenbeet mit Tau füllt (look flowers, take dew, 1).

Auf dem Weg in die Stadt kommt man an einem Baum, an dem eine Mistel hängt, vorbei, die auch eingesammelt wird (look tree, take mistletoe, 1).

In der Taverne (open door) verwandelt man sich, um die Banditen zu belauschen, in eine Fliege (dig fly wings in essence, 3) und wartet draußen bis der Zauber wieder verfliegt oder man verwandelt sich wieder in einen Menschen (fly begone myself return).

Am Rand der Wüste findet man unter einem Baum ein paar Eicheln (look ground, take acorn). Verwandelt man sich nun wieder in eine Fliege (dip fly wings in essence), kann man in ein Baumloch fliegen und entdeckt ein Seil, das hoch in den Baum führt (5). Wieder vor dem Baum stehend (fly begone myself return) zieht man an dem Seil (reach in hole, 3), und von oben fällt eine Strickleiter herab, die man hochklettert.

In die Baumkrone hat jemand ein Baumhaus gebaut, in das Gwydion nun eintritt (2). Der Bewohner, einer der beiden Diebe, schläft am Tisch sitzend (eventuell mehrmals versuchen), und Gwydion kann in Ruhe vom Tisch einen Beutel Goldstücke nehmen (look table, take purse, 4).

Am Fuß des Berges fliegt manchmal ein Adler vorbei, der eine Feder verliert (take feather, 2). Mit Hilfe dieser verwandelt sich Gwydion in einen Adler (dip eagle feather in essence) und wirft die eine Höhle bewachende Spinne ins Meer (4).

In der Höhle (3) erfährt Gwydion von einem Orakel nun seine und die Geschichte seines Volkes, das von einem bösen feuerspeienden Drachen tyrannisiert wird, dem jedes Jahr eine Jungfrau geopfert wird. Dieses Jahr ist jedoch seine eigene Schwester Rosella die Unglückliche, und sie gilt es zu befreien. Nebenbei eröffnet das Orakel ihm noch, daß er der Sohn des Königs von Daventry sei.

Im neben der Taverne stehenden Laden (open door) kauft sich Gwydion noch einige Gegenstände (look shelf, buy pouch, 1, buy salt, 1, buy oil, 1, buy lard, 1) und streichelt den Hund des Besitzers (pet dog, 1), wobei sich aus dem Fell mehrere Haare lösen, die man mit sich nimmt.

Aus dem Meer schöpft sich Gwydion noch eine Tasse Salzwasser (take water, 1) und geht dann wieder in sein Gefängnis auf dem Berg, wo man je nach der verbleibenden Zeit bis Manannan zurückkehrt, zaubert (move book, pull lever). Zuerst sollte man auf jeden Fall einen Katzenkeks zaubern. Dazu schlägt man das

Zauberbuch auf (turn page xxv, 10).

- I. put mandrake root powder in bowl
- II. put cat hair in bowl
- III. put two spoons of fish oil in bowl
- IV. stir mixture
- V. put dough on table
- VI. pat dough into cookie
- VII. mandrake root and hair of cat
mix oil of fish and give a pat
a feline from the one who eats
this appetizing magic treat
- VIII. wave wand

Danach erstellt man den Tiersprache Zauber (turn page ii, 10).

- I. put feather in bowl
- II. put dog hair in bowl
- III. put skin in bowl
- IV. add spoonful of powdered fish bone
- V. put dew in bowl
- VI. mix with hands
- VII. separate mixture into two pieces
- VIII. Put dough into ears
- IX. feather of fowl and bone
of fish molded together in this dish
give me wisdom to understand
creatures of air sea and land
- X. wave wand

Dann erstellt man den Schlafzauber (turn page xiv, 10).

- I. grind acorn in mortar
 - II. put acorn powder in bowl
 - III. put nightshade juice in bowl
 - IV. stir mixture
 - V. light brazier
 - VI. heat mixture on brazier
 - VII. spread mixture on table
 - VIII. acorn powder ground so fine
nightshade juice like bitter wine
silently in darkness you creep
to bring a soporific sleep
 - IX. wave wand
-

X. put sleep powder in pouch

Nun erstellt man den Sturm-Zauber (turn page lxxxiv, 10).

I. put water in bowl

II. light brazier

III. heat bowl on brazier

IV. put mud in bowl

V. add pinch of toadstool powder

VI. blow brew

VII. elements from the earth and sea

combine to set the heavens free

when i stir this magic brew

great god thor i call on you

VIII. wave wand

IX. pour storm brew in jar

Jetzt erstellt man den Unsichtbarkeits-Zauber (turn page clxix, 10).

I. cut cactus with knife

II. squeeze cactus juice on spoon

III. put cactus juice in bowl

IV. put lard in bowl

V. add toad spittle

VI. stir mixture with spoon

VII. cactus plant and horny toad

i now start down a dangerous road

combine with fire and mist to make

me disappear without a trace

VIII. wave wand

IX. put ointment in jar

Schließlich erstellt man noch den Teleport-Zauber (turn page vii, 10).

I. grind salt in mortar

II. grind mistletoe in mortar

III. rub stone in mixture

IV. kiss stone

V. with this kiss i thee impart

power most dear to my heart

take me now from this place hither

to another place far thither

VI. wave wand

Sind alle oder auch nur ein paar Zaubermittel hergestellt worden, wird der

Zauberstab wieder an seinen Platz gelegt (pull lever, move book, open cabinet)

und man versteckt seine Habseligkeiten unter dem Bett (hide all).

Kommt nun Manannan und verlangt nach etwas zu Essen, zerbröseln man den Katzenkeks in den Brei (take porridge, take cookie, put cookie in porridge) und setzt ihn dem Zauberer vor (put porridge on table, 12). Hat der Zauberer davon gegessen, verwandelt er sich in eine Katze und ist von nun an keine Gefahr mehr für Gwydion und Llewddor.

Jetzt holt man seine restlichen Habseligkeiten unter dem Bett hervor (take all), zaubert eventuell noch zu Ende und schaut auf seine magische Landkarte (look map). Nun teleportiert man sich zur Taverne (F6) und betritt diese (open door).

Am Tisch sitzen Matrosen und besprechen ihre Reise (look). Man unterhält sich mit dem Kapitän (talk man) und kommt mit ihm überein, daß er Gwydion für ein paar Goldstücke mitnimmt (give money, 3).

Nachdem man aber seinen Fuß auf das Schiff gesetzt hat (2), wird man von den Seeleuten, offensichtlich Piraten, gefangengenommen und eingesperrt. Gwydion kann sich jedoch mit Hilfe einer Kiste, die er im Nebenraum findet (look, look box, take box), befreien, indem er die Kiste als Trittbrett auf eine Größere benutzt (drop box, jump on box, jump on box) und an einem Seil (jump) an Deck klettert (2).

In der Kapitänskajüte kann man sich, wenn der Käptn sich nicht in derselben befindet, aus einer Kiste (look, open chest) die vorher abgenommenen Gegenstände wieder nehmen (look in chest, 3), und neben dem Beiboot findet sich, wenn Gwydion nicht erwischt wird, eine Schaufel (look, take shovel, 1). Nun werden noch die Mäuse unter Deck belauscht, bis sie verraten, wo die Piraten auf einer einsamen Insel ihren Schatz vergraben haben (mehrmals das Bild betreten).

Nach einer langen und nervtötenden Fahrt, auf der weiter nichts passiert, ertönt der Ruf: "Land in Sicht! " und Gwydion läßt die komplette Besatzung durch einen Zauberspruch (pour sleep powder on ground, slumber henceforth) in tiefen Schlaf verfallen, springt über Bord und schwimmt an einem hungrigen Hai vorbei an Land (5).

Laut Mäusegeheimnis soll dort, wenn man von einer einsamen Palme aus fünf Schritte nach Osten geht und dort gräbt, ein Piratenschatz vergraben liegen. Gwydion sucht die einsame Palme, die er schnell gefunden hat, und orientiert sich (look) nach Osten. Nachdem er fünf Schritte nach rechts getan und gegraben hat (dig, 7), findet er auch tatsächlich den erwarteten Schatz und nimmt ihn mit.

Nun wendet er sich nach rechts, steigt einen schmalen Pfad empor, bis er durch eine Felswand seinen Weg versperrt findet. An dem rauhen Stein klettert er hoch

und kann so seinen Weg fortsetzen, bis er an einen Wasserfall gelangt. Durch diesen geht er hindurch und schleicht vorsichtig weiter. Denn jeden Moment kann der sagenhafte Schneemensch erscheinen, dem er aber, nachdem er an seinem Zauberstein gerieben hat (rub stone, bis man an einem Ort landet, an dem man bisher noch nicht gewesen ist), entkommt. Der Yeti ist so verduzt, daß er sich in seine Höhle zurückzieht (4).

Das nächste Hindernis ist eine Steilwand mit vielen Gängen und Felswänden, die es zu überwinden gilt. Weiter des Wegs wandernd fällt Gwydion einen Abhang hinunter, schaut sich um (look) und entdeckt eine Treppe, die ins Land über den Wolken (siehe Kings Quest 1) führt. Dort hält der dreiköpfige Drache die arme Rosella gefangen.

Nachdem Gwydion sich unsichtbar gemacht hat (rub ointment on body) und direkt vor des Drachens Nase einen Sturm gebraut hat (stir storm brew with finger, brew of storms churn it up, 7), bricht der Lindwurm vom Blitze getroffen tot zusammen, und Rosella kann befreit werden (look girl, untie girl, 3). Nun gehen sie zusammen ins elterliche Schloß (4) und werden von ihren Eltern übergücklich in die Arme geschlossen.

Karte von Llewddor

```

+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 0 1 +-| 0 2 +-| 0 3 +-| 0 4 +-| 0 5 +-| 0 6 +-| 0 7 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 0 8 +-| 0 9 +-| 1 0 +-| 1 1 +-| 1 2 +-| 1 3 +-| 1 4 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 1 5 +-| 1 6 +-| 1 7 +-| 1 8 +-| 1 9 +-| 2 0 +-| 2 1 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
-| 2 2 +-| 2 3 +-| 2 4 +-| 2 5 +-| 2 6 +-| 3 7 +-| 3 8 +-
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+

```

Erklärung:

```

+-----+
| 01 = Endloswüste | 11 = Bergaufstieg | 21 = Ozean |
| 02 = Wüste | 12 = Wald | 22 = Endloswüste |
| 03 = Wald | 13 = Strand | 23 = Wüste |
| 04 = Wald | 14 = Ozean | 24 = Wald |
| 05 = Orakel | 15 = Endloswüste | 25 = Bärenhaus |
| 06 = Strand | 16 = Wüste | 26 = Baum |
| 07 = Ozean | 17 = Baumversteck | 27 = Strand |

```

! 08 = Endloswüste ! 18 = Wald ! 28 = Ozean !

! 09 = Wüste ! 19 = Stadt !!

! 10 = Wald ! 20 = Steg !!

+-----+

Autor: Olaf Henning

1.30 kings quest 4

Spielname: Kings Quest 4 - the Perils of Rosella

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Komplettlösung - KINGS QUEST 4 - THE PERILS OF ROSELLA

Unter der Brücke findet man einen goldenen Ball (look under bridge, 2). Diesen wirft man nördlich der Brücke in den Teich (throw ball). Der Frosch nimmt den Ball in den Mund und bringt ihn Rosella zurück. Wird der Frosch geküßt (take frog, kiss frog, 3), erscheint ein Prinz, der seine goldene Krone zurückläßt (2). Den Ball nimmt man wieder mit (take ball).

Nun geht man zum Ghostly House. Im Parlor findet man ein interessantes Buch (take book, 2). Nach genauerem Untersuchen des Bildes (look portrait) und der linken Wand (look wall) entdeckt man die Klinke einer Geheimtür (flip latch, 4), hinter der sich eine Schaufel verbirgt (take shovel, 2).

Weiter geht's zum Zwergenhaus. Dort wird tüchtig aufgeräumt (tidy up, 5), und zum Dank wird man von den Zwergen zu einem Teller Suppe eingeladen. Beim Essen erkundigt man sich nach den verschiedensten Dingen (talk dwarves, ...).

Nachdem die Zwerge das Haus verlassen haben, räumt man den Tisch ab (tidy up). Rosella entdeckt dabei einen Beutel Diamanten, den die Zwerge anscheinend vergessen haben. Diesen nimmt man mit (take pouch, 2) und gibt ihn den Zwergen in der Diamantenmine wieder zurück (offer pouch, 3). Zur Belohnung für seine Ehrlichkeit darf man die Edelsteine behalten und bekommt zusätzlich eine Laterne.

Das nächste Ziel ist die Burg der bösen Fee Lolotte. Auf dem Weg dorthin sollte man nach einem Vogel Ausschau halten, der einen Wurm aus der Erde zieht. Wenn man dem Vogel zu nahe kommt, flüchtet er, und man kann den Wurm mitnehmen (take worm, 2). Lolotte verspricht eine Belohnung, wenn sie das Einhorn des Landes Tamir bekommt.

Daraufhin durchstreift man die Gegend in Richtung Küste. Beim Pool trifft man auf Baby Cupid (Amor). Geht Rosella auf ihn zu, fliegt er zwar davon, seinen Bogen und die Liebespfeile läßt er jedoch liegen (get bow, 2). Mit dem Bogen in der Tasche sucht Rosella nach dem wandernden Barden. Diesem gibt man das Buch

(offer book, 3) und erhält dafür seine Laute. Trifft man einmal auf den griechischen Gott Pan, sollte man auf der Laute spielen (play lute), um sie dann gegen Pans silberne Flöte einzutauschen (offer lute, 3).

Auf dem Steg am Meer trifft Rosella einen Fischer. Man geht mit ihm ins Haus und tauscht die Diamanten gegen die Angel (offer pouch, 3). Wieder geht man hinaus auf den Steg. Mit dem Wurm am Haken (bait pole, 1) versucht man einen Fisch zu fangen (fish, 3). Tatsächlich beißt einer nach mehreren Versuchen an.

Nun läßt man sich ins Wasser fallen und schwimmt nach Westen. Vorher sollte man aber abspeichern, denn den Haien, die manchmal auftauchen, kann man kaum entkommen.

Auf Genestas Insel findet Rosella eine Pfauenfeder (take feather, 1). Mit dieser will sie wieder zurück ans Festland schwimmen, wird unterwegs jedoch von einem Wal verschluckt. Im Maul des Wals schwimmt eine Flasche (take bottle).

In ihr befindet sich (wie sollte es anders sein) SierraReklame (open bottle).

Mit viel Geschick kann man nun an der Zunge hinaufklettern, um den Wal am Halszäpfchen zu kitzeln (tickle whale, 5). Durch einen kräftigen Nieser gelangt man auf eine Sandbank. Dem Pelikan wirft man den Fisch zu (throw fish, 4), worauf er eine Trillerpfeife fallen läßt (take whistle, 2). Stellt man sich in den abgebrochenen Schiffsbug und schaut auf den Boden (look floor, 3), so findet man goldene Pferdezügel. Mit der Pfeife lockt man einen Delphin herbei (play whistle, 2), auf dessen Rücken Rosella zurück nach Tamir gelangt (ride dolphin, 2).

Dort fängt man das Einhorn ein, indem man es mit den Liebespfeilen anhält (shoot unicorn, 4) und es dann mittels Zaumzeug (bridle unicorn, 3) zu Lolottes schwarzer Burg bringt (mount unicorn, 7). Die versprochene Belohnung bekommt man aber dennoch nicht. Vielmehr soll man nun das Huhn, welches goldenen Eier legt, finden und Lolotte überbringen.

Dazu geht man zum Wasserfall und setzt die Krone auf (wear crown, 5), worauf sich Rosella in einen Frosch verwandelt. Hinter dem Wasserfall findet Rosella den Eingang einer Trollhöhle und ein altes Brett (take board, 2). Wird man beim Betreten der Höhle von einem Troll angegriffen, geht man wieder hinaus und versucht es noch mal. Andernfalls nimmt man einen der Knochen mit (take bone, 2), zündet eine Laterne an (light lantern) und tastet sich vorwärts. Bei den Felsspalten legt man das Brett jeweils auf den Boden (put board on floor, 2), um heil den Ausgang zu erreichen.

Nun befindet man sich an einem Sumpf. Die Laterne macht man wieder aus (extinguish lantern). Um nicht zu versinken, springt Rosella über die herausstehenden Grasbüschel (jump, jump, ...). So erreicht man den sagenhaften Baum mit der Frucht des Lebens. Dieser wird aber von einer bissigen Kobra

bewacht. Spielt man auf der Flöte (play flute, 4), gerät sie in Trance und wird für kurze Zeit harmlos. Das Brett legt man auf den Boden (put board across grass, 2), um so an die Frucht zu gelangen (take fruit, 10). Dann nimmt man das Brett wieder mit (take board) und geht den ganzen Weg durch Sumpf und Trollhöhle wieder zurück (2).

Beim Haus des Riesen versteckt man sich hinter den Bäumen. Nach der Riesenfrau geht man selbst ins Haus (die Tür ist offen). Dem Hund wirft man den Knochen entgegen (throw bone, 4). Dann geht man die Treppe nach oben und findet eine Axt (take axe, 2). Rosella geht wieder hinunter und betritt die Abstellkammer, die sich direkt unter der Treppe befindet (open door).

Nach kurzer Zeit kommt der Riese zum Mittagessen nach Hause. Durch das Schlüsselloch erkennt man, wie er mit dem magischen Huhn im Arm einschläft (look keyhole). Man verläßt die Kammer wieder, nimmt die Henne mit (take hen, 4) und rennt aus dem Haus, denn sobald man die Tür öffnet, fängt das Huhn an zu gackern und weckt den Riesen auf. Indem man erst nach Süden und dann in den Ghostly Forest rennt, entkommt man ihm.

Damit die Bäume Rosella in Ruhe lassen, benutzt man die Axt (use axe, 4).

Lolotte bedankt sich für das Huhn (7), will die Belohnung aber erst geben, wenn sie Pandoras Box bekommt, in der sich alles Böse dieser Welt befindet. In der Hoffnung, daß dies wirklich die letzte Bedingung Lolottes ist, geht man durch den Geisterwald zur Skull Cave. In dieser Höhle wohnen drei Hexen, die zusammen bloß eine Auge haben. Damit alle etwas sehen können, tauschen sie das Auge alle paar Sekunden. Sobald eine der Hexen Rosella verfolgt, achtet man darauf, daß diese um den großen Kessel herumlaufen muß, um Rosella zu fangen. So kann man ihr den Weg abschneiden und den anderen ungefährlicheren Hexen das Auge abnehmen (take eye, 3). Ist dies geschehen, fallen alle drei auf die Knie.

Rosella geht darauf hinaus. Sobald man die Höhle erneut betritt, bieten die Hexen einen Skarabäus zum Tausch gegen ihr Auge (take scarab, 2). Gesagt, getan (return eye, 3)! Doch Vorsicht: sobald die Hexen ihr Auge zurück haben, offerieren sie ein zweites Geschenk, das man lieber nicht annimmt.

Als nächstes geht man ins Ghostly House. Unterwegs wird es automatisch Nacht. Aus der Nursery dringen die Schreie eines Babygeistes. Im Westteil des Friedhofs gräbt man am Grab (dig) mit der Inschrift " To the ever living memory of Hiram Bennet " (read epitaph). Dort findet man eine Babyrassel (3). Die Zombies schrecken vor dem Skarabäus zurück. Die Rassel übergibt man dem Babygeist (offer rattle, 2), der sich darauf beruhigt.

Im Entry Room erscheint ein weiterer Geist, dieser ist jedoch uralt und in Ketten. Man gräbt für ihn in der Westhälfte des Friedhofs am Grab mit der Inschrift " Here lies Newberry Will " einen Sack Goldstücke aus (3). Glücklicherweise

über seinen Schatz (offer coins, 2) verschwindet er wieder.

Plötzlich ist ein lautes Weinen aus dem Bedroom zu hören. Dort trifft man tatsächlich auf den Geist einer Lady. Ihr Grab befindet sich im Ostteil des Friedhofs, und es trägt die Inschrift " Betty Cowden 1650 to 1669 ... ". Dort gräbt man ein Medaillon aus (3) und gibt es der Lady (offer locket, 2), worauf auch sie verschwindet.

Als nächstes erscheint der Geist des Fürsten von Manor, der etwas ganz Bestimmtes zu suchen scheint. Gräbt man an seinem Grab mit der Inschrift " Lord Coningsby 1559 to 1629 " im Westteil des Friedhofs, stößt man auf eine Hoheitsmedaille (3). Diese gibt man dem Geist zurück (offer medal, 2), worauf er sich zufrieden in Luft auflöst.

Als letzter aller Geister kommt ein kleiner Junge, der Rosella in den Bedroom lockt. Dort öffnet er eine Tür an der Decke und steigt auf den Dachboden. Rosella folgt ihm (climb ladder) und sieht, wie sich der Geist auf eine interessante Truhe setzt. Um den Geist wegzulocken, gräbt sie im Ostteil des Friedhofs am Grab mit der Inschrift " Reader here lies_but forbear to read without a tear ", das Holzpferd aus (3). Man gibt ihm das Spielzeug (offer toy, 2) und er verschwindet.

In der Truhe entdeckt man ein Notenblatt (open chest, 2). Mit diesem geht man in den Secret Tower und benutzt die Noten zum Orgelspielen (play sheet music, 4). Darauf öffnet sich eine Schublade, in der sich der Schlüssel zur Krypta befindet (take key, 2).

In der Gruft (unlock door, open door, 3) läßt man die Strickleiter hinunter (take rope, climb ladder, 2) und steckt sich Pandoras Box in die Tasche (take box, 4). Das Öffnen dieses Kästchens ist nebenbei bemerkt absolut tödlich. Die Mumie klettert aus Angst vor dem Skarabäus in ihren Sarg zurück.

Nun geht man zu Lolotte, um die längst überfällige Belohnung zu kassieren (7). Sie bestimmt Rosella zur Hochzeit mit ihrem Sohn Edgar. Nachdem man um seine Besitztümer erleichtert wurde, wird man in Edgars Zimmer zur Nachtruhe eingeschlossen. Edgar selbst soll diese Nacht noch in einem anderen Zimmer schlafen. Nach kurzer Zeit kommt er jedoch die Treppe herauf und schiebt eine Rose unter der Tür hindurch. An der Rose hängt ein goldener Schlüssel (remove key, 2), mit dem man sich befreien kann (unlock door, 2).

In der Küche findet man im rechten Wandschrank (open cabinet) sein Eigentum wieder (take all, 4). Nun geht Rosella die Treppen des Ostturms ganz nach oben. Man gelangt in Lolottes Schlafgemach (use gold key, 2). Mit dem Bogen bringt man sie zur Strecke (shoot Lolotte, 8), da sie die überdosis Liebe aus Cupids Pfeil nicht verträgt.

Edgar ist alles andere als betrübt über den Tod seiner Mutter und sichert die

Unterwerfung des Schlosses zu. Genestas Talisman, den Lolotte um den Hals trägt, nimmt man mit (take talisman, 5). Außerdem holt man das Huhn (take hen, 2) und Pandoras Box (take box, 2) aus dem Storage Room. Im Stall vor dem Schloßbeingang befreit man das Einhorn (open gate, 4).

Um jegliche Bosheit für immer von Tamir zu verbannen, schließt man Pandoras Box in der Gruft ein (climb ladder, drop box, 2, climb ladder, lock door, 2). Dann eilt man zum Steg am Meer und schwimmt zu Genestas Insel. Rosella betritt den Palast und steigt den Westturm hinauf. Sobald man Genesta den Talisman übergibt (offer talisman, 10), darf man sich auf ein wunderschönes Ende von Kings Quest IV freuen (2).

+----+

! 01 !

+-----+-----!

! 02 ! 03 ! 04 ! 05 ! 06 ! 07 ! 08 ! 09 ! 10 ! 11 !

+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---!

! 12 ! 13 ! 14 ! 15 ! 16 ! 17 ! 18 ! 19 ! 20 ! 21 !

+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---!

! 22 ! 23 ! 24 ! 25 ! 26 ! 27 ! 28 ! 29 ! 30 ! 31 !

+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---!

! 32 ! 33 ! 34 ! 35 ! 36 ! 37 ! 38 ! 39 ! 40 ! 41 !

+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---!

! 42 ! 43 ! 44 ! 45 ! 46 ! 47 ! 48 ! 49 ! 50 ! 51 !

+-----+-----+

Erläuterung:

+-----+-----+

! 01 = Schloß Lolotte ! 18 = Haus des Riesen ! 35 = Küste !

! 02 = Ozean ! 19 = Geisterwald ! 36 = Wiese !

! 03 = Ozean ! 20 = Schädelhütte ! 37 = Teich !

! 04 = Ozean ! 21 = Berge ! 38 = West-Friedhof !

! 05 = Spielstart ! 22 = Insel d. Genesta ! 39 = Geisterhaus !

! 06 = Wiese ! 23 = Ozean ! 40 = Ost-Friedhof !

! 07 = Wald ! 24 = Steg ! 41 = Krypta !

! 08 = Mine ! 25 = Haus d. Fischers ! 42 = Ozean !

! 09 = Wald ! 26 = Wiese ! 43 = Ozean !

! 10 = schmaler Pfad ! 27 = Wald ! 44 = Ozean !

! 11 = schmaler Pfad ! 28 = Wald ! 45 = Küste !

! 12 = Ozean ! 29 = Geisterwald ! 46 = Wiese !

! 13 = Ozean ! 30 = Geisterwald ! 47 = Brücke !

! 14 = Ozean ! 31 = Berge ! 48 = Haus 7 Zwerge !

! 15 = Küste ! 32 = Insel d. Genesta ! 49 = Wald !
! 16 = Wiese ! 33 = Ozean ! 50 = Wasserfall !
! 17 = Pool ! 34 = Ozean ! 51 = Höhle d. Troll !

+-----+

Autor: Olaf Henning

1.31 kings quest 5

Spielname: King's Quest V

Hersteller: Sierra

Vertrieb: Bomico

Genre: Adventure

Wertung (Amiga Game Power):

Grafik: 91 %

Sound: 78 %

Motivation: 76 %

Screenshots:

1

2

3

[Komplettlösung](#)

1.32 kq5_komp

Komplettlösung:

Ein sonniger Fruehlingstag. Koenig Graham geht im Wald von Daventry spazieren. Nach seiner Rueckkehr macht er eine entsetzliche Entdeckung: sein Schloss hat sich in Luft aufgeloeost, von seiner Familie fehlt jede Spur. Cedric, der sprechende Uhu, erzaehlt dem verwirrten Koenig, dass ein boeser Zauberer hinter allem steckt: Mordack hat das Schloss samt Koenigsfamilie verschleppt. Warum, nun, das wissen an dieser Stelle selbst wir nicht.

Koenig Graham laesst sich zu Cedrics Herrn, dem guten Zauberer Crispin fuehren. Crispin uebertraegt ihm die Faehigkeit, die Sprach der Tiere verstehen zu koennen und vererbt ihm zusaetzlich seinen Zauberstab. An dieser Stelle schluempft der Spieler in die Rolle von Sir Graham.

Das Ziel besteht natuerlich darin, die Koenigin und das Schloss zu retten.

Doch keine Angst, Uhu Cedric wird euch auf Schritt und Tritt begleiten.

Zunaechst besucht ihr den Schneider im Dorf. Bei ihm faellt euch ein warmer

Umgang auf, der aber leider zu teuer ist. Beim Verlassen des Geschaefts findet ihr direkt vor des Schneiders Haustuer ein Silberstueck. Ihr nehmt es mit. Danach nehmt ihr den toten Fisch aus dem hoelzernen Fass. Es steht gegenueber auf der anderen Strassenseite. Nun verlaesst Sir Graham das Dorf. Der Zuckerbaecker hat seinen Laden ausserhalb. Bei ihm bekommt ihr gegen das Silberstueck eine Torte. Etwas weiter westlich stoest Sir Graham auf einen hohlen Baum, indem sich ein Bienevolk eingenistet hat. Ein grosser Baer hat sich ueber den duftenden Honig hergemacht. Er nimmt die Waben der hilflosen Bienen nach und nach auseinander. Sir Graham wirft ihm den Fisch entgegen. Der Baer wird abgelenkt, schnappt sich den Fisch und zieht ab. Fuer eure Hilfe schenkt euch die Bienenkoenigin daraufhin eine Bienenwabe, die ihr aus dem hohlen Loch im Baum holen muesst.

DER WEG IN DIE WUESTE

Direkt vor dem hohlen Baum entdeckt Sir Graham einen stabilen Stock. Ihr schleudert den Stock auf den Hund, der - ein Bild in noerdlicher Richtung - einen Termitenhaufen aufgescharrt hat. Auch der Termitenkoenig badankt sich bei Sir Graham und bietet ihm seine Dienste an. Sir Graham geht nun durch Wueste.

KARTE 1:

1 1=TEMPEL F=SKELETT
 = 2=FELSEN OASE G=RAUEBER OASE
 X=X=X=2=X=X=X=X=X=X=X=3=4=5=6 3=ZIGEUNER !=OASE
 ===== 4=TRAUERWEIDE
 X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=7=8=9=0 5=GEISTERWALD
 ===== 6=CRISPIN
 X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=A=B=C=D 7=TERMITEN
 ===== 8=GNORN
 X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=E 9=WALD
 ===== 0=SCHLANGE
 X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=E A=BIENEN
 ===== B=TAVERNE
 X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=E C=ZUECKERBCK.
 ===== D=DORF
 G=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=E E=SCORPION

Im Nordwesten entdeckt ihr einen orientalischen Tempel. Sir Graham verschanzt sich hinter einem der Felsen und wartet ein Weilchen: Zwei berittene Wuestenraeuber naehern sich dem Tempel. Einer von ihnen klopft mit diamantbesetzten Stab gegen die Tempelpforte, worauf sie sich auf magische Weise oeffnet. Die Raueber haben ein Stueck weiter im Sueden ihr Lager aufgeschlagen. Sir Graham stiehlt den geheimnisvollen Stab (er befindet sich in einem kleinen Zelt) und

geht zurueck zum Tempel. Hinter der Pforte (man klopft mit dem Stab dagegen, um sie zu oeffnen) befindet sich eine grosse Schatzkammer. Sir Graham nimmt ausser der Oellampe und dem Goldstueck weiter rechts vom Eingang nicht mit. Er geht wieder raus und tut gut daran, denn die Pforte schliesst sich schon nach kurzer Zeit von selbst und kann nur von aussen geoeffnet werden. Bevor Sir Graham die Wueste verlaesst, nimmt er dem Skelett den Schuh weg (siehe Karte). Nun geht`s zu den Zigeunern...

Ein Mann gewahrt euch gegen das Goldstueck Einlass zu einer Wahrsagerin, die euch endlich erklaren kann, warum der boese Zauberer Mordack die Koenigsfamilie verschleppt hat: Mordack ist der Bruder von Mannanan (siehe KQ III), den Alexander, Sir Grahams Sohn, seinerzeit in eine Katze verwandelt hat. Wie unfein! Allein in Alexanders Macht liegt es, Mannanan zurueckzuverwandeln.

EIN BLICK IN DIE KUGEL

Nun droht Mordack, Alexanders Schwester und seine Mutter zu toeten, falls er sich weigert, aus Mannanan, der Katze, wieder einen Menschen zu machen. Schwierig wuerde es nur, wenn Alexander die Zauberformel, die er damals eingesetzt hatte, vergessen haette - und genau das hat er...Die Wahrsagerin gibt Sir Graham ein Amulett, das ihn vor boesem Zauber schuetzen soll. Etwas weiter oestlich trifft ihr auf eine sprechende Trauerweide. Dieser Baum erzaehlt Euch, dass er eigentlich eine Prinzessin sei. Die Hexe aus dem Geisterwald war es, die ihr Herz gestohlen habe. Daraufhin sei die Prinzessin zur Trauerweide geworden. Nun, vor der Hexe braucht Sir Graham dank des Amulett keine Angst zu haben. Ihr ueberreicht ihr gelassen die Oellampe: Die Hexe oeffnet sie und wird prompt darauf von dem darin gefangenen Geist unschaedlich gemacht.

IM HEXENHAUS

...oeffnet ihr zunaechst die Truhe und nehmt das Spinnrad mit. In der Schublade findet ihr einen Beutel, der drei Edelsteine enthaelt. Die Hexe hat in der Deckenleuchte ihres Hauses einen kleinen Schluessel versteckt. Mit dessen Hilfe laesst sich eine kleine Tuer oeffnen, die in einem grossen Baum mitten im Geisterwald eingearbeitet wurde (der Baum befindet sich etwas oestlich vom Hexenhaus). Dahinter `befindet` sich das goldene Herz der Trauerweide. Um aus dem verhexten Wald wieder rauszukommen, muss Sir Graham zu einem Trick greifen. Zuerst drueckt ihr westlich vom Hexenhaus die Bienenwabe aus. Der heruntertropfende Honig bildet eine klebrige Pfuetze. Dann lasst ihr die 3 Edelsteine genauso auf den Boden fallen, dass der letzte direkt in der Honigpfuetze landet.

Jetzt tritt ein kleiner Kobold ins Geschehen, der einen Edelstein nach dem anderen aufsammelt. Prompt bleibt er im Honig stecken. Sir Graham befreit ihn, und der Kobold fuehrt euch aus dem Geisterwald heraus. Fuer die Edelsteine

ueberlaesst er euch ein paar Stiefel. Nun bringt man der Trauerweide das Herz zurueck. Auch diesmal wird man wieder belohnt: man erhaelt eine ganz besondere Harfe. An dem Ort, an welchem sich die Zigeuner aufhielten, entdeckt Sir Graham ein zurueckgelassenes Tambourin.

Die Gnomfamilie scheint sich fuer das Spinnrad zu interessierenn, also tauscht man es gegen eine Holzmarionette ein.

Beim Zuckerbaecker ist eine Maus in toedlicher Gefahr, die - wie koennte es anders sein - von einer lauernden Katze ausgeht; In letzter Sekunde koennt ihr mit dem Schuh nach der Katze werfen, so dass ihr auch der Maus das Leben rettet. Dankbar sagt die Maus Euch ihre Hilfe zu, falls ihr einmal in Not geraten solltet. Als naechstes geht man ins Dorf. Beim Spielzeughersteller bekommt Sir Graham fuer die Marionette einen Schlitten. Die Stiefel tauscht ihr beim Schuster gegen einen kleinen Hammer. In der Taverne wird Sir Graham von ein paar Ganoven ueberwältigt, die ihn fesseln und im Keller einsperren. Auf das Wort der Maus ist Verlass, denn sie ist sofort zur Stelle und knabbert die Fesseln durch. Man nimmt das Seil und bricht mit dem Hammer das Tuerschloss. So gelangt ihr in die Kueche der Taverne. Hier nimmt sich Sir Graham die Lammkeule aus dem Vorratsschrank und verlaesst dann das Haus durch den Hintereingang (linke Tuer). Neben der Taverne steht eine Scheune mit einem grossen Heuhaufen davor.

DIE NADEL IM HEUHAUFEN

Sir Graham beginnt, im Heuhaufen herumzustoebem. Sogleich rueckt das gesamte Termitenheer zur Hilfe an. Einige Zeit spaeter praesentiert der Termitenkoenig eine goldene Nadel, die sein Heer ausgegraben hat. Er gibt sie Sir Graham. Wie der Zufall so will, gehoert die Nadel dem Dorfschneiderlein. Ihr bringt sie ihm anstandshalber zuerueck und erhaltet zum Dank den Umhang. Sir Graham hat jetzt alle wichtigen Gegenstaende erhalten, die er zum ueberqueren des Gebirges benoetigt: Mit dem Tambourin verscheucht ihr die Schlange, die den Pfad nach Osten blockiert. Da es in den Bergen sehr kalt ist, muesst ihr den warmen Umhang ueberziehen. Solltet ihr Hunger bekommen, esst ihr etwas von der Lammkeule.

Der Pfad endet an einer tiefen Schlucht. Hier hilft das Seil weiter. Ihr werft es wie ein Lasso um den herausstehenden Felsen (peilt nur nicht den Ast an, der bricht sofort ab) und hangelt euch an ihm nach oben. Nun gelangt Sir Graham zu einem Plateau, das von einem steilen Abgrund durchschnitten ist. An der vorderen Felswand befinden sich stufenaehnliche Felsvorspruenge, die es euch ermoeeglichen den Abgrund zu ueberwinden. Da tauch ploetzlich ein Wolf auf, der Uhu Cedric packt und davonrennt...

Kurzentschlossen schwingt sich Sir Graham auf seinen Schlitten und nimmt die

Verfolgung auf. So gelangt er zum Schloss der Eisprinzessin. Vor dem Schloss sitzt ein grosse Adler, der Sir Graham um etwas essbares bittet. Ihr reicht ihm ein Stueck von der Lammkeule, worauf der Adler sichtlich dankbar davonfliegt. Im Schloss selbst erfahrt Sir Graham, dass er unrechtmässig ins Reich der Eiskoenigin eingedrungen ist. Dafuer sollen ihn die Woelfe zerreißen. Doch ihr braucht nur auf der Harfe zu spielen, und ihr bekommt eine Extrachance:

IN DER HOEHLE DES YETI

In der "Crystal Cave" hat sich ein grausamer Yeti niedergelassen. Sir Graham soll den Kerl vertreiben. Ein Wolf bringt Sir Graham zur Hoehle. Dort wirft er mit Torte nach dem Yeti, woraufhin der ausrutscht und in den Tod stuerzt. In der Hoehle nehmt ihr euch einen Krystall mit (man muss ihn mit dem Hammer herausloesen). Die Eisprinzessin ist von all dem sehr angetan und laesst Cedric und Sir Graham daraufhin frei.

Kurze Zeit spaeter erscheint ein doppelkoeufiger Geier, der Sir Graham am Kragen packt und zu seinem Nest bringt. Zwischen den zahlreichen Zweigen und Aesten im Nest entdeckt er ein Medaillon. Der Adler erscheint und bringt ihn auf den Luftweg zum Meer. Dort wartet bereits Cedric. Sir Graham hebt das Stemmteisen auf, das irgendjemand am Strand zurueckgelassen hat und begibt sich nach Norden. Hier steht ein kleines Segelboot. Bevor ihr damit hinausfahren koennt, muesst ihr erst den Holzboden mit Wachs abdichten. Das Wachs blieb beim Auspressen der Honigwabe uebrig.

KARTE 2:

1=W=W=W=W 1=Segelboot

= = = = 2=Strand

2=W=W=W=4 3=Einsiedler

= = = = 4=Harpyien Insel

3=W=W=W=W W=Wasser

Sir Graham und Cedric finden eine Insel, die von Harpyien bewohnt wird. Wieder hilft hier die Harfe, um die hungrigen Harpyien zu besaenftigen. Am Rastplatz, wo Sir Graham hingbracht wurde, liegt ein Angelhaken am Boden, den man einsteckt. Ein Bild suedlich muss man Cedric mitnehmen, der von den Harpyien verletzt wurde. Am Strand der Insel hebt Sir Graham die grosse Muschel auf und faehrt mit dem Segelboot zurueck zum Festland. Dort hat sich ein alter Einsiedler niedergelassen (KARTE 2), der Cedric heilt und euch hilft, zu Mordacks Schloss zu gelangen. Doch zuvor gebt ihm die Muschel, damit sie der Greis als Hoergeraet verwenden kann und ueberhaupt versteht, um was ihr ihn bittet.

MORDACKS SCHLOSS:

Eine Meerjungfrau, die mit dem Einsiedler befreundet ist, fuehrt euch zu Mordacks Schloss, das auf einer zerkluefteten Felseninsel mitten im Meer steht.

Sir Grahams zerschellt an einem Riff. Von Mordacks Insel gibt es kein Entkommen mehr. Hebt den toten Fisch auf, der am Ufer liegt und geht die schmalen Stufen nach oben zum Schloss...

Der Eingang wird von zwei steinernen Drachenkoepfen bewacht, die jeden Eindringling zu Asche verbrennen. Hier benutzt Sir Graham den Kristall, der die toedlichen Energiestrahlen der Drachenkoepfe reflektiert und so die Statuen zzerstoert. Links vom Burggraben fuehrt eine kleine Treppe zu einem in den Boden eingelassenen Gitter. Man oeffnet es mit dem Stemmeisen. Sir Graham klettert hinunter und gelangt so in ein unterirdisches Labyrinth. Ihr muesst zuerst ein Monster finden, das sich an verschiedenen Stellen im Labyrinth aufhaelt. Wenn ihr dem Monster das Tambourin gebt, macht es vor Freude einen Salto, wobei es seine Haarnadel verliert. Mit dieser Haarnadel laesst sich eine Tuer oeffnen, die zur Vorratkammer von Mordacks Schloss fuehrt.

In einem der Schraenke findet ihr einen Sack mit trockenen Erbsen. Direkt an die Vorratskammer grenzt die Kueche an. Dort trifft ihr auf eine Gefangene von Mordack, Prinzessin Cassima. Schenkt ihr das Medaillon, und ihr gewinnt ihr Vertrauen. Nun geht Sir Graham durchs Schloss. Da ist der seltsame Diener Mordacks, der euch in ein dunkles Verliess steckt. Sir Graham findet dort in einem Mauseloch ein Stueck Schimmelkaese, welches nur mit Hilfe des Angelhakens zu holen ist. Prinzessin Cassima befreit euch aus dem Verliess und bringt euch zurueck in die Kueche. Wenn ihr das naechste Mal dem unheimliches Diener begegnet, streut ihr die Erbsen auf den Boden, um ihn unschaedlich zu machen. Es ist darueber hinaus moeglich, eine schwarze Katze, den verzauberten Mannanan, zu treffen. In diesem Fall gebt ihr der Katze den Fisch und steckt sie in den Erbsensack. Nun muesst ihr Mordacks Bibliothek aufsuchen. Dort liest Sir Graham das Zauberbuch auf dem Schreibtisch.

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

Dort steht auf einer Empore eine grosse kugelfoermige Maschine. Zwei Tablettts sind mit ihr verbunden. Sir Graham legt nun Crispins Zauberstab auf das eine, Mordacks Zauberstab auf das andere Tablett. Indem ihr den Schimmelkaese in den Hohlraum der Maschine werft, wird sie in Gang gesetzt. Sie uebertraegt dann die ganze Zauberkraft von Mordacks Zauberstab auf den von Crispin. Gleich nachdem der Transfer beendet ist, erscheint Mordack und greift nach seinem nun wirkungslosen Zauberstab. Doch der boese Zauberer gibt sich noch laengst nicht geschlagen: Erst einmal verwandelt er sich in die verschiedensten Monster, um Koenig Graham den Garaus zu machen. Eure einzige Chance ist, die Angriffe

Mordacks mit Crispins Zauberstab abzuwehren. Dazu muss sich auch Sir Graham in andere Lebewesen verwandeln. Hierfür habt ihr vier Zaubersprüche zur Auswahl, die ihr in der Reihenfolge 4-2-1-3 anwenden müsst...

Mordack verwandelt sich schließlich in einen Feuerball, den ihr mit einer Regenwolke pariert. Mordack wird getötet. Der gute Zauberer Crispin erscheint und zaubert Sir Grahams Schloss zurück an seinen alten Platz. Dann kehren auch Prinzessin Cassima und die Königsfamilie heim. Kings Quest V ist mit voller Punktzahl gelöst!

1.33 kings quest 6

Spielname: Kings Quest 6

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübke](#)

[Komplettlösung](#)

Hint:

Das Passwort für die Tür des Todes lautet "HINGABE".

Aber: Man muß auf alle Fälle eine Milchflasche und eine Rose im Inventar haben und eine Rose per Luftpost an Cassima geschickt haben. Und trotzdem kann es sein, dass es nicht immer klappt.

1.34 kingsq6_lübke

Kings Quest VI Thema: Adventure mit Prinzen und Prinzessinnen

Hersteller: Sierra

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,

HD möglich (ca. 8,3 MB)

Umfang: 10 Disketten, kompl. deutsch

(auch als AGA-Version erhältl.)

Spieler: 1

+: recht gute Grafik

-: ---

Bem.: noch empfehlenswert

1.35 kq6_komp

Komplettlösung - KINGS QUEST VI - HEIR TODAY, GONE TOMORROW

An nichts anderes kann Prinz Alexander von Daventry mehr denken, als an Prinzessin Cassima aus dem Land of the Green Isles. Plötzlich erscheint im Spiegel in seinem Zimmer seine Geliebte, die sich ebenfalls nach ihm sehnt. Die Sterne am Firmament vor ihrem Fenster prägt Alexander sich ein, setzt die Segel und macht sich auf die Suche nach seiner Geliebten.

Nach langer vergeblicher Suche ist wie aus dem Nichts Land in Sicht. Das Land der grünen Inseln taucht vor Ihnen auf. Doch mit einem Mal braut sich ein fürchterlicher Sturm zusammen, der Alexander über Bord spült. Am Strand einer ihm unbekanntem Insel kommt er wieder zu sich.

Zuerst steckt er seinen königlichen Ring ein (1), hebt die im Sand liegende Planke hoch (1) und nimmt aus der darunter versteckten Kiste eine Münze heraus (1).

Nun lenkt er seinen Schritt zum Schloß, redet mit den Wachen und erkundigt sich nach Cassima. Doch wird ihm der Einlaß erst gewährt, als er seinen königlichen Ring vorzeigt. Die nun folgende Audienz beim Hofzauberer Alhazred bringt Alexander nur schlechte Nachrichten: nach Cassimas Rückkehr findet sie ihre Eltern aus Gram gestorben vor, Cassima selber will fortan niemanden mehr sehen und die Hochzeit zwischen ihr und Alhazred steht kurz bevor. Des weiteren wird Alexander kurzerhand vor die Tür gesetzt (5).

In der Stadt unterhält man sich mit dem Lampenhändler und stattet dem örtlichen Pfandleiher einen Besuch ab. Bei ihm erhält man einige nützliche Informationen über die Isle of the Crown, auf der Alexander gestrandet ist. Nachdem er sich aus dem Glas auf der Theke eine Pfefferminze genommen hat (1), gibt man dem Verkäufer die Münze und darf seine Auswahl aus einer Nachtigall, einer Flöte, einem Pinsel und einem Feuerzeug treffen. Er entscheidet sich für den mechanischen Piepmatz (2). Den Hinweis des Pfandleihers, daß ein Umtausch jederzeit möglich ist, hört Alexander mit Vergnügen.

Nun verläßt man den Laden und betritt das Buchgeschäft. Vom Buchverkäufer erfährt man, daß es noch drei weitere Inseln gibt und zwar die Isle of Wonder, die Isle of the Beast und die Isle of the Sacred Mountain. Die Existenz einer Insel, die von Nebel umgeben sein soll, ist jedoch nicht sicher. Nähere Erkenntnisse kann man beim Fährmann einholen (1).

Will man das auf der Theke liegende Buch "The useful Book of Magic Spells" in seinen Besitz bringen, erklärt der Verkäufer, daß er es nur gegen ein seltenes Buch tauschen würde (2). Nun blättert Alexander noch in dem Buch auf dem Tisch vor dem Kamin und betrachtet das Schild auf dem Tisch vor der Tür. Das daneben

liegende Buch muß extrem langweilig sein, da es umsonst ist. Alexander nimmt es an sich (1) und stöbert rechts im Bücherregal. Er entdeckt einen Gedichtband (1), aus dem ein Blatt fällt, das man aufhebt (1).

Auf dem Weg zur Fähre kommt Alexander an einem Haus vorbei, in dessen Garten ein junges Mädchen von seiner Stiefmutter übel beschimpft wird.

Am Landungssteg (und auch im weiteren Verlauf des Spiels in ständig wechselnder Gestalt) sollte man den Versuchungen des kleinen Jungen widerstehen. Es handelt sich hier um einen Bösewicht, den wir im Verlaufe des Spiels noch näher kennenlernen werden. Man erkennt ihn am Funkeln in den Augen.

Nun klopft man an die Tür der Fähre, teilt dem Fährmann mit, daß der Buchhändler Ali einen schicke und man sich mit ihm unterhalten wolle (2). Man wird eingelassen, setzt sich hin und fragt seinen Gegenüber aus. Alexander erfährt, daß der Pfandleiher eine magische Landkarte in seinem Besitz hält, mit der man die anderen Inseln besuchen kann. Weiter erhält man Informationen über König Caliphim und Königin Allaria, deren Tochter Cassima und die Inseln.

Vom Tisch nimmt man die Hasenpfote (1) und macht sich auf den Weg zum Pfandleiher. Diesen fragt man nach der Karte und erhält sie, nachdem man den Ring dagegen eingetauscht hat (5).

Nachdem man die Stadt verlassen und wieder betreten hat, bemerkt Alexander, daß der Pfandleiher seinen Müll in die Tonne vor seinem Haus wirft. Nach einigem Wühlen fördert er eine Glasflasche mit unsichtbarer Tinte zu Tage (1).

Am Strand wirft man einen Blick auf die Karte und entscheidet sich für die Insel des geheiligten Berges (1). Dort pflückt man eine übelriechende Blume (1) und hebt eine schwarze Feder auf (1).

Auf der Isle of Wonder liegen einige Austern im Schlaf am Strand, bis auf eine. Nachdem Alexander sie angesprochen hat, erfährt er, daß sie Schmerzen im Mund hat. Alexander liest ihr aus dem langweiligen Buch vor (2) und nimmt ihr die störende Perle aus dem Mund (1).Sogleich fällt die Auster in tiefen Schlaf.

Aus dem Wasser zieht man einen Fetzen Papier (1), der sich als unvollständiger Satz entpuppt (Where are you going ...). Doch als Alexander sich auf eine weitere Erkundung der Insel machen will, erscheinen die fünf Wächter und prüfen, ob ein Neuankömmling nicht der menschlichen Rasse angehört.

Um den ersten Wächter, der eine überdimensionale Nase besitzt täuschen zu können, hält man ihm die Stinkblume unter sein Riechorgan (2). Für den zweiten Gnom mit den großen Ohren läßt Alexander die Nachtigall singen (2). Dem dritten legt man eine Pfefferminze auf die Zunge (2), der vierte bekommt die Hasenpfote zu spüren (2) und der letzte wird mit der unsichtbaren Tinte gelinkt (2). Zufrieden ziehen sie von dannen.

Neben dem Sumpf steht ein Baum, der aussieht wie ein Hundekopf. An seiner Wurzel

wachsen Milchflaschen, von denen Alexander eine an sich nimmt (1). Im Vorgarten nimmt er eine überreife Tomate (1), schaut durch das Hole-in-the-Wall und entdeckt ein Land in Form eines Schachbrettes. Durch das Tor gelangt er in dasselbe, unterhält sich mit den Pferdchen-Wachen und erfährt aus dem Streit zwischen der weißen und roten Königin folgendes: die eine Königin hat einen Kohleklumpen, den sie Alhazred und Cassima zur Hochzeit schenken will, die andere jedoch nur ein kaputtes Ei. Außerdem ist ihnen vor einiger Zeit ihr Singender Stein vom Biest gestohlen worden.

Da Alexander diesen Streit vorerst nicht schlichten kann, verschwinden die Königinnen wieder, nicht ohne jedoch ein rotes Tuch fallen zu lassen, das man aufhebt (1).

Beim Pfandleiher tauscht Alexander die Perle gegen seinen Ring (2) und in der Bücherei unterhält er sich, nachdem er sich mit dem Ring vorgestellt hat (4), mit dem Hofnarr Jollo. Von ihm erfährt er näheres über Cassima, ihre Nachtigall Sing Sing und ihre Eltern.

An der Weggabelung entdeckt Alexander die Nachtigall und lockt sie mit ihrem mechanischen Gegenpart an (4). Nun gibt er ihr den Ring (3), der sofort zu Cassima gebracht wird. Diese erkennt, von wem das Schmuckstück ist und läßt Sing Sing ihre Haarschleife zu ihrem Geliebten bringen.

Alexander nimmt sie in seinen Besitz (1) und entdeckt darin eine Haarsträhne von Cassima (1). Nun übergibt er der Nachtigall das Liebesgedicht und erhält dafür eine Botschaft, in der sein Herzblatt um eine Waffe bittet (1). Beim Pfandleiher tauscht man die Nachtigall nun gegen die Flöte (1).

Auf der Insel der Wunder versucht Alexander, das Loch-in-der-Wand an sich zu bringen, was jedoch mißlingt, da es sich zwischen den Sonnenblumen versteckt. Auch ein weiterer Versuch endet erfolglos, da sowohl die Sonnenblumen als auch die Schnappdrachen das wehrlose Ding behüten.

Nun greift man zu einer List und betört die Blumen mit einer netten Flötenmelodie (2), worauf sie auch sofort reagieren und anfangen sich im Takt zu bewegen. Nun kann man bequem das wertvolle Loch-in-der-Wand nehmen (1). Nun nimmt Alexander noch einen Eisbergsalat an sich und wirft ihn auf der Isle of the Beast in den brodelnden Bach (5). Jetzt kann er die immer noch sehr warmen Fluten durchwaten und die Lampe, die an einem Ast hängt, herunterholen (1).

Im nächsten Bild nimmt man vorerst nur einen Ziegelstein mit (1) und tauscht beim Pfandleiher die Flöte gegen das Feuerzeug.

Auf der Insel des heiligen Berges betrachtet man die Inschrift in der Felswand:

1. Rätsel:

IGNORANCE

KILLS

WISDOM

ELEVATES

Laut Handbuch (Seite 33) ist die Antwort RISE (1).

Klickt man diese Buchstaben an (in jedem Wort ein Buchstabe), erscheinen aus dem Fels Stufen, auf denen Alexander in die Höhe steigt.

2. Rätsel:

A MASTER OF LANGUAGES WILL

Im Handbuch (Seite 26/27) lautet die Antwort SOAR (1).

3. Rätsel:

Im Handbuch (Seite 33) ist die Antwort in einem Gedicht versteckt:

Drücke hier

Four men standing in a row,

Third form the left and down you go,

The rest, in order, move you on,

The Youngest, the Oldest and the Second Son.

Nun klickt man erst das rechte, dann das linke und zuletzt das zweite Feld von links an (1).

4. Rätsel:

SACRED FOUR

Im Handbuch (Seite 27) steht geschrieben, daß den Vier Heiligen folgendes nachgesagt wird:

the emotion " tranquility "

the color " azure "

the creature " caterpillar "

the element " air "

Die dazugehörigen Zeichen stehen im Handbuch (1) (Seite 30/31):

D O Q G

5. Rätsel:

ALL SILENT

CRY THE

NOBLE

BOULDERS

Im Handbuch (Seite 33) lautet die Antwort ASCEND (1) (in jedem Wort ein Buchstabe).

Oben angekommen widersteht man jeglichen Verführungen der Hexe und geht den Weg entlang. Von den Winged Ones wird man zu den Herrschern der Insel gebracht. Hier erfährt man, daß ihr geliebtes Vlies von den Bewohnern von der Isle of Wonder gestohlen worden ist. Da Alhazred sie vor Alexander gewarnt hat, muß er ihre

Tochter aus den Klauen des in einem Labyrinth lebenden Minotaurus befreien, um lebend wieder die Insel verlassen zu können. Im Falle eines Sieges sei Alexander ein Besuch beim örtlichen Orakel sicher.

Von den geflügelten Leibgarden wird man nun hinter der Tür zu den Katakomben abgesetzt und schmäählich allein gelassen. Die Karte des folgenden Labyrinths findet sich im Anhang wieder.

Zuerst hebt man den Schädel auf (1) und betritt die Kacheln im Raum, der mit " Kachel " bezeichnet ist, in folgender Reihenfolge (3):

Drücke hier

Danach nimmt Alexander den Schild (1) und die Münzen (1) an sich und geht in den Raum, der als " Falle " bezeichnet ist. Dort schließen sich die Türen, wenn man den Raum betreten hat, und die Decke fängt an sich zu senken. Die einzige Rettung ist der Ziegelstein, den man zwischen die Zahnräder wirft und so den Mechanismus stoppt (2). Die Türen öffnen sich und Alexander kann tief durchatmen.

Im Raum " Ende " fällt man durch den Boden ins Untergeschoß, wo Alexander das Feuerzeug anzündet und eine erloschene Fackel anbrennt (2). Im Raum, der mit " Fliege " gekennzeichnet ist, hebt man die Fliege-an-der-Wand an die rechte Mauer (1), schaut durch das Insekt hindurch und entdeckt wie der Minotaurus im Nebenzimmer über einen Hebel hinter einem Teppich einen Durchgang durch die Wand öffnet. Vor lauter Angst sucht die Fliege das Weite (1). In dem eben schon erwähnten Raum hebt Alexander den Teppich, bewegt den Hebel und geht durch das Loch in der Wand (1).

Nun steht er dem Minotaurus gegenüber, der gerade dabei ist, sich an der Königstochter zu vergehen. Kurz entschlossen zückt er sein rotes Tuch, stellt sich vor das in einem Eck brennende Höllenfeuer und läßt den Stier in bester Toreromanier in der Hölle braten.

Zur Belohnung erhält Alexander einen Dolch und vom Orakel nähere Informationen zum weiteren Vorgehen. Zwei nach Rache rufende Seelen werden ihm helfen. Dazu erfährt er jedoch bei den Druiden mehr. Zum Abschied erhält er ein Fläschchen Wasser aus dem heiligen Pool (9).

Nachdem man von den geflügelten Wachen wieder am Strand abgesetzt worden ist, klettert man wieder nach oben, krabbelt in die Höhle rechts neben dem Busch (1) und entzündet wieder sein Feuerzeug (2). In der nächsten Höhle pflückt man ein Pfefferminzeblatt (1) und teleportiert sich auf die Isle of the Mist. Dort nimmt man einen Kohleklumpen aus der Feuerstelle (1) und die Sense von der Hauswand links (1).

Auf der Insel des Biestes wappnet man sich mit dem Schild gegen die Bogenschützenstatue, betritt den Vorgarten und wird von der Figur beschossen.

Doch dank des Holzschildes bleibt Alexander unverletzt (3). Nun pflückt man von der Hecke eine weiße Rose (1) und versucht, den Pavillon zu betreten. Dies ist jedoch nicht möglich, da sich Alexander eine schnell wuchernde Hecke in den Weg stellt, die jedoch mit der Sense dem Erdboden gleich gemacht wird. Nun stellt sich das Biest höchstpersönlich vor und verkündet, daß die Druiden seine Ritterrüstung gestohlen hätten und er ein verzauberter Prinz ist, dessen Schicksal Alexander in Kürze zu teilen hätte, falls er keine Jungfrau dazu bewegen könne, sich freiwillig zu ihm bringen zu lassen. Nur dies würde den Fluch brechen. Als Beweis erhält man den Ring des Biestes (4).

Alexander erinnert sich an das arme Geschöpf, das von ihrer Stiefmutter so schmäzlich behandelt wurde und macht sich auf den Weg zu ihr. Einem Geschenk in Form der Rose verschließt sich die Kleine nicht (2) und als sie den Ring sieht und erfährt, daß irgendwo ein armes Biest auf sie wartet, schmilzt sie dahin und läßt sich von dem äußerst erleichterten Alexander zu ihrem zukünftigen Gatten führen.

Nachdem der Fluch so gebrochen wurde, verwandelt sich das Biest in einen schönen Prinzen und die ärmliche Magd in eine schön gekleidete Prinzessin. Als Dank erhält man einen Spiegel und die alten Kleider der Neuprinzessin (4). Zu guter Letzt nimmt Alexander eine weitere weiße Rose an sich und schickt sie Cassima (1).

Auf der Insel der Wunder nimmt man im Vorgarten ein Fläschchen mit der Aufschrift " Trink mich " an sich (1), probiert die Wirkung des Trankes aus und öffnet das Tor zum Schachland. Dort kann Alexander den Streit der beiden Königinnen schlichten, indem er der einen den Kohleklumpen gibt und dafür ihr Ei erhält (1).

Im Bücherland versucht man, eines der Bücher zu berühren und fragt den Bücherwurm, ob man von ihm ein seltenes Buch haben könne. Dieser entgegnet, daß er als Gegenleistung ein baumelndes Partizip braucht.

Dieses seltsame Wesen findet Alexander auf der Insel des Ex-Biestes, doch kann man es nur verführen, mit einem zu gehen, wenn man ihm den unvollständigen Satz unter die Nase hält und es ihn vervollständigen läßt (2). Dem Bücherwurm übergibt man stolz den verlorenen Sohn und erhält im Gegenzug das seltene Buch (2).

Schaut man hinein, fällt auf, daß eine Seite fehlt (1). Diese findet sich im Netz der Schwarzen Witwe (Unterkante des Bildes). Man zieht an dem losen Faden, der das Ende des Netzes darstellt (1) und schnappt sich dann schnell das Blatt. Auf diesem steht ein einziges Wort: LOVE (2).

In Alis Buchgeschäft tauscht Alexander das seltene Rätselbuch gegen das Zauberbuch (1), das exakt drei Zaubersprüche enthält.

Im einzelnen sind das mit den dazugehörigen Zutaten:

Magic Paint Spell:

1 Cup Swamp Ooze

River Styx Water

1 Black Horse Feather

Make Rain Spell:

Few drops Salt Water not from the sea

1 vial Sacred Water

Falling Water

Charming A Creature Of The Night Spell:

A Skull full of hot Oak Embers

A bit of sulphur (Brimstone)

1 Strand of a pure-hearted maiden's Hair

Zuerst macht man sich an die Zutaten des Regenmacherspruches. Um an die Salzwassertropfen zu gelangen, muß man einem der Babytränen im Vorgarten des Schachlandes die Milchflasche geben, worauf die anderen anfangen zu weinen (2). Nun nimmt man die Teetasse vom Stuhl (1) und läßt die Tränen der anderen Babys in die Lampe fließen (1).

Dazu gießt man das heilige Wasser (1) und gibt ein paar Spritzer des Springbrunnenwassers im Biestgarten dazu (1). Nun spricht Alexander den Zauberspruch (3).

Auf der Insel des Nebels wird er am Strand von den Druiden gefangengenommen, in einen Käfig gesperrt und über dem Feuer gebraten. Doch schon nach wenigen Sekunden fängt Alexanders Teekanne an zu vibrieren und schon stürzen alle Wassermassen der Welt vom Himmel.

Ehrfurchtsvoll schenken die Druiden Alexander die Freiheit und er erfährt, daß die Winged Ones ihre geheiligte Miniatureiche gestohlen haben. Kaum erwähnt man die Weissagung des Orakels, erzählen die Druiden Alexander vom Reich der Toten, zu dem man mit Night Mare, einem geflügelten Rappen, gelangt (2).

Die immer noch glühende Asche füllt man in den Schädel (1) und schlägt das Ei (1) und die Haarsträhne (1) dazu. Mit dieser Mixtur klettert man die Klippen der Insel des heiligen Berges hoch und steht Night Mare gegenüber, der mit dem richtigen Zauberspruch gezähmt wird. Auf seinem Rücken gelangt Alexander sicher ins Reich der Toten (5).

Zuerst unterhält man sich mit dem Geisterpärchen und erfährt von ihnen, daß sie die von Alhazred ermordeten Eltern von Cassima sind. Von ihnen erhält man eine Eintrittskarte in die Unterwelt (1).

Im nächsten Bild weint ein weiblicher Geist leise vor sich hin. Auf Alexanders Frage nach dem Warum, erzählt sie ihm von ihrem Sohn, der anscheinend nicht zu

ihr finden kann. Falls Alexander ihn findet, solle er ihm ihr Taschentuch überreichen (1).

Vor dem Eingang zur Unterwelt stehen zwei Wachen, die eine verteilt Tickets, die andere sammelt sie wieder ein und öffnet die Tür ins Reich der Toten. Am Gürtel der ersten Skelettwache entdeckt Alexander einen seltsamen Schlüssel, der sofort seine Aufmerksamkeit weckt.

Um an diesen heranzukommen, spielt man mit zwei Knochen auf dem Xylophon rechts vorne. Sofort beginnen die Geister zu tanzen und schon nach wenigen Takten fliegt der Schlüssel in hohem Bogen durch die Luft (2) und man kann ihn auflesen (1).

Nun zeigt man dem zweiten Geist seine Eintrittskarte und betritt das Reich der Toten (3), wo man sofort mit einem toten Ritter konfrontiert wird. Man nimmt seinen Fehdehandschuh (1) und geht weiter zum Fluß Styx, mit dem man die Tasse füllt (1).

Dem Fährmann gibt man die Münzen und wird zum anderen Ufer gebracht (3). Der weitere Weg wird durch eine Tür versperrt, die sich bei der ersten Berührung in einen Kopf verwandelt, der Alexander nur durchlassen will, wenn er folgendes Rätsel löst:

My first is foremost legally.

My second circles outwardly.

My third leads all in victory.

My fourth twice ends a nominee.

My whole is this gate's only key.

Die Lösung lautet LOVE, das einzige Wort, das auf dem Blatt Papier im Netz der Schwarzen Witwe stand (3). Die Tür öffnet sich und man steht vor der Leibgarde des Herrschers über die Toten.

Nachdem Alexander sein Anliegen vorgetragen hat, wird er vorgelassen. Nun wirft man seinen Fehdehandschuh und fordert, daß Allarias und Caliphims Seelen wieder zu ihren Körpern zurückkehren können. Die Aufgabe, die der Herrscher der Unterwelt Alexander stellt ist die, ihn zum Weinen zu bringen (2).

Hält man der Oberleiche nun den Spiegel vor und läßt ihn sein ganzes Leben noch einmal erleben, rollt eine Träne über seine Wange, Alexander wird seine Bitte erfüllt und alle reiten auf Night Mare wieder zurück auf die Erde (4).

Aus dem Sumpf auf der Insel der Wunder füllt man etwas Matsch in die Tasse, worauf ein sprechender Stick-in-the-mud Alexander darauf aufmerksam macht, daß dies nicht der gesuchte Schlamm ist und daß das Gesuchte nur bei ihm zu finden sei. Er würde es aber nicht herausrücken. Sein Bruder Bumb-on-the-log ärgert sich über dessen Unfreundlichkeit und beschwert sich darüber, daß er immer mit Schlamm beworfen wird. Dafür möchte er sich rächen.

Alexander gibt dem Bumb-on-the-log die überreife Tomate, die dem Stick-in-the-mud sogleich an den Kopf fliegt. Wutschnaubend wirft dieser eine Handvoll Schlamm zurück und schon beginnt die schönste Schlacht. Doch schon nach kurzer Zeit versöhnen sich die beiden und fallen erschöpft in einen tiefen Schlaf (3). Alexander gibt etwas Schlamm in die Tasse (1) und rührt mit der schwarzen Feder um (1).

Beim Pfandleiher spielt man dem Mann in der schwarzen Robe einen Streich und trinkt von der " Trink Mich "-Mischung. Scheinbar tot fällt Alexander zu Boden, der Wesir macht sich sofort jubelnd auf den Weg zu seinem Meister und bringt ihm die frohe Botschaft. Danach wird der Wesir in seine Lampe zurückbeordert. Die Farbe und Form der Lampe sollte man sich gut einprägen (3).

Alexander, der inzwischen wieder ins zu den Lebenden auferstanden ist, tauscht das Feuerzeug gegen den Pinsel und die Teekanne beim Lampenhändler gegen die blaue längliche Glaslampe mit dem Korkstöpsel (1).

Auf der linken Seite des Schlosses malt man an die Wand eine Tür (1) und spricht den Zauberspruch (3), worauf eine echte Holztür erscheint, die Alexander öffnet (2).

Im Schloß bemerkt Alexander auf der linken Seite des Ganges eine Tür ohne Klinke, öffnet jedoch erst die mittlere der drei rechten Türen. In diesem Verlies findet man einen kleinen Geisterjungen, der nach seiner Mutter weint. Alexander gibt ihm das Taschentuch und erfährt zum Dank, daß hinter der Ritterrüstung ein Geheimgang zu finden ist (3).

Im rechten Teil des Schlosses befindet sich auf der rechten Seite hinter einer weiteren Tür das Zimmer von Jollo, dem Hofnarr. Dieser erzählt Alexander von Cassima, die oben von den loyalen Wachhunden gefangen gehalten wird. Nur ein Beweis über die schlechten Taten von Alhazred würde sie eventuell zum Umdenken bewegen.

Die Macht von Alhazred und seinem Wesir beruht auf einer Lampe. Wenn Jollo doch nur eine Kopie der Lampe hätte, die er mit der richtigen vertauschen könnte, wäre die Macht zum Teufel. Kurz entschlossen gibt Alexander seinem Gehilfen die Lampe, die (welcher Zufall) eine exakte Kopie der echten Lampe ist (3).

Nun macht sich Alexander auf die Suche nach der bereits erwähnten Ritterrüstung, die er auch sogleich erblickt. Der rechte Arm erregt sein besonderes Interesse, und nach einem Zug nach unten öffnet sich ein Stück der Mauer (2).

Dahinter lauscht man durch ein Loch in der rechten Wand einem Gespräch unter den Wachen, die über die Tür ohne Klinke reden. Einer der Wachen hätte Alhazred davor das Wort ALI murmeln hören (2).

Eine Etage höher endlich findet Alexander durch ein Loch in der Mauer seine Cassima, mit der er ein kurzes Gespräch führt (1) und ihr den gewünschten

Dolch in die Hand drückt (3).

Weiter geht es auf der linken Seite, wo man wieder durch einen Spalt in der Wand Alhazred beim Schreiben eines Briefes beobachten kann (1). Nachdem dieser gegangen ist, betritt man sein Zimmer, öffnet die Truhe mit dem Skelettschlüssel und nimmt einen Brief heraus, der einen guten Einblick in die Machenschaften des Bösewichts gibt und als Beweis gelten kann, um seinen Wachhunden die Augen zu öffnen (2).

Aus der Ebenholzschatulle nimmt Alexander einen Zettel heraus, auf dem das Wort ZEBU geschrieben steht (1).

Jetzt verläßt man das Zimmer entweder wieder durch den Geheimgang oder man öffnet die Tür, wird gefangen genommen und in den Kerker geworfen, aus dem Jollo Alexander aber wieder befreit.

Nun spricht man die Worte ALI ZEBU zu der Tür ohne Klinke (2) und kann das Zimmer dahinter betreten. Dort findet Alexander unter dem Leintuch in der Mitte des Zimmers alle Gegenstände, die den Inselbewohnern gestohlen worden sind, und zwar von Alhazred (2).

Nach einer ganzen Weile des Herumstreunens hört man plötzlich Hochzeitsmusik und betritt die Halle durch die Tür im rechten Flügel die Treppe hoch, nachdem man sich durch einen Blick durch das Schlüsselloch davon überzeugt hat, daß keiner der Wachen mehr auf seinem Posten steht.

Geht man der Musik nach, wird man von Saladin erwischt. Doch diesem hält man den Brief unter die Nase, Saladin vertraut Alexander, und beide betreten die Kapelle, in der gerade die Hochzeit vonstatten geht.

Doch da Cassima anscheinend freiwillig Alhazred das Jawort gibt, will Saladin Beweise für dessen Schuld (3). Doch spricht man Cassima an, wird sofort klar, daß es sich bei ihr um den verzauberten Wesir handelt, der Alexander ja schon in den verschiedensten Verkleidung den Garaus machen wollte.

Plötzlich erscheint Caliphim, Cassima verwandelt sich in den Wesir zurück und Alhazred sucht das Weite (5). Alexander verfolgt ihn bis in den Turm. Jollo erscheint und gibt ihm die gestohlene Lampe (1). Alhazred ist also seiner Macht beraubt und der Wesir wird von seinem neuen Gebieter in die Lampe beordert.

Alhazred zieht sein Schwert und fordert Alexander heraus (5). Dieser wirft die Lampe fort, nimmt das Schwert, das hinter ihm an der Wand hängt (1) und kämpft erbittert ums Überleben (1).

Nach einigem Hin und Her zieht die im Zimmer sitzende Cassima ihren Dolch, sticht Alhazred in die Schulter und Alexander gibt ihm den Rest. Der darauffolgenden Hochzeit steht nichts mehr im Wege (5).

Wahlweise besteht die Möglichkeit, nach der Biest-Sequenz direkt das Schloß zu

betreten. Für diesen Lösungsweg erhält man jedoch weitaus weniger Punkte als für den normalen. Trotzdem sei er beschrieben:

Man tauscht das Feuerzeug gegen die Nachtigall und beobachtet vor dem Schloß ein paar Putzfrauen, die ins Schloß gelassen werden. Alexander betritt das kleine Wachhäuschen, zieht sich die alten Kleider über und betritt das Schloß als Putzfrau verkleidet (4).

Nachdem er sich der lästigen Verkleidung entledigt hat, schleicht Alexander links die Treppe hinauf, setzt die Nachtigall auf den Boden (4) und versteckt sich in einer Nische, indem er sich an die Säule drückt (mit der Hand auf die Säule klicken, 2).

Nachdem die Wachen die Nachtigall, von der sie denken, es sei die von Cassima, zu ihrem Vorgesetzten gebracht haben, nimmt Alexander das Bild von der Wand (3) und steckt den Nagel ein (1). Danach öffnet er links die erste Tür und tritt in das Zimmer von Alhazred.

Anschließend wird die Kiste auf dem Boden mit dem Nagel geöffnet (1) und der verräterische Brief herausgenommen (1). In der Nordhalle spricht man durch die Tür, aus der man ein leises Wimmern hört (1). Cassima befindet sich dahinter. Alexander gibt ihr einen Dolch (3) und verschwindet wieder in seiner Nische, da die Wachen zurückkommen. Doch bevor sie an der Nische vorbeigehen, muß man den Nagel wieder in die Wand stecken, das Porträt an seinen angestammten Platz hängen und sich an die Säule drücken.

Die Wachen laufen vorbei, Alexander begibt sich in die Eingangshalle und wird von Saladin gestellt. Man gibt ihm den kompromittierenden Brief (3) und betritt den Saal. Dort ruft man Cassima an und hält ihr den Spiegel vor die Nase (3). Für jedermann sichtbar verwandelt sich Cassima in den Wesir, Alhazred verschwindet und Alexander hinterher.

Beim darauffolgenden Showdown im Turmzimmer, bietet man dem Wesir etwas von der Pfefferminze an (2), worauf dieser seine Zauberkuigel auf sich selber abschießt. Alexander nimmt das Schwert, kämpft mit Alhazred und Cassima kommt ihm zur Hilfe.

Plan zum Labyrinth im Obergeschoß:

Drücke hier

Plan zum Labyrinth im Untergeschoß

Drücke hier

Autor: Olaf Henning

1.36 Kiro's Quest

Spielname: Kiro's Quest

Hersteller: Ecosoft / Linel (1992)

Genre: Brettspiel

Cheats:

Folgende Wörter kann man in der High-Score-Tabelle eintragen:

- " KIRO " : Extra-Leben
- " SHIT " : ???
- " MORE " : Rundum-Schuß
- " COCK " : "
- " FLIP " : ???
- " CUNT " : "
- " FUCK " : "
- " CRAP " : "
- " WANK " : "
- " ARSE " : "

Levelcodes:

Level 5: JJK 17: RTMI 29: EBQQ

9: TRQD 21: DIXG 33: MAIS

13: YAFS 25: DWLD 37: JHHN

1.37 klawz the cat

Spielname: Klawz the Cat

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Als Paßwort eingeben:

KIPPER 50 Leben und Levelskip mit <HELP> (etwas länger drücken)

SONIC macht die Katze fast so schnell wie Sonic

1.38 klax

Spielname: Klax

Hersteller: Do Mark

Genre: Geschicklichkeit

Cheats:

Zum Anfang <SHIFT> und <SPACE> zusammendrücken, dann <1> bis <4> für

unterschiedliche, nutzvollere Effekte drücken.

Im Spiel :

<CAPS LOCK>, <SPACE>, <4> letzter Level (100)

<CAPS LOCK>, <SPACE>, <3> nächster Level

(möglicherweise nur <3> und <4>)

1.39 knax

Spielname: Knax

Hersteller: Art Department

Genre: ?

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Sebastian Alfers](#)

1.40 knax_alfers

KNAX

Diese Tage habe ich ein neues Promotion-Spiel zu Testzwecken bekommen. Das Spiel stammt von Art Department, die auch schon Snack Zone und Action in Hollywood herausgebracht haben. Mal schauen, wie gut es ist...

Wenn man das Spiel startet, kommt man als erstes in einen Auswahlbildschirm, wo man sich aussuchen kann, was man machen will. Es stehen das Spiel und die Taschengeldverwaltung zur Auswahl. Der Test bezieht sich nur auf das eigentliche Spiel und wir drücken F1, worauf das Spiel eingeladen wird.

Das erste, was wir mit unseren Äuglein auf dem 16-farbigen Bildschirm erblicken können, ist das Titilpic. Weitergeclickt mit dem Joystick und schon sind wir im ersten Auswahlmenü des Spieles.

Die erste Wahl, die wir zu entscheiden haben ist, wieviele Mitspieler eigentlich mitspielen wollen. Die Auswahl liegt zwischen ein-

em und zwei Spieler, wobei im Zweispielermodus einer der Böse sein darf. Wenn man sich nun entschieden hat wird man aufgefordert, seine(n) Namen einzugeben. Ist dies erfolgt, kommt auch schon der nächste Auswahlscreen.. Hier kann man sich eine Spielerpersönlichkeit aussuchen und zwar unter dem Buben Didi und dem Mädels Dodo. Wenn man einen bösen Spieler genommen hat, kann man sich hier seinen individuellen Charakter aussuchen. Die Wahl steht zwischen Brunhold, Langbart, Mampf und Zipfel. Hat man dies geschafft, wird auch schon der erste Level in dem Ram gesaugt. Vor sich tut sich nun das Spielfeld und die Anzeigen auf. Oben links steht die verbleibende Zeit, die durch eine Kerze, die langsam dahinschmelzt, symbolisiert wird. Drunter ist die Anzeige von der Kohle, die man eingesackt hat und da drunter die Anzeige der verbleibenden Anzahl der zur Verfügung stehenden Waffen. Nun geht es auf unzähligen Spielfelder, alle Münzen und Diamanten einzusammeln, um das Level erfolgreich zu beenden. Leider ist das gar nicht so einfach, denn ein Gegner und böse Fallen wollen dir das Sammeln erschweren. Um deine Gegner von dir fernzuhalten, hast du immer fünf Waffen zur Notwehr in Petto, um nicht ganz ungeschützt auf dem Spielfeld herumzustehen. Falls einem der Widersacher einmal zu weit auf den Pelz rückt, benutzt man einfach seine Waffe, um den Gegner für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen. Wenn man alle Münzen ohne erwischt zu werden eingesammelt hat, kommt man in den nächsten Level. Leider gibt es kein Kotwort und so muß man immer wieder von vorne spielen. Das ist sehr deprimierend, denn ich war schon ohne diese Hilfen im 27. Level und da wurde ich von dem Typ erwischt, bin zwar mit einigen

Tausend Punkten in die speicherbare Highscoreliste gekommen, aber das fand' ich nicht befriedigend (der Text ist nur so pervers, wie die Phantasie der Leser ø-).

Fazit: Das Spielchen von der Sparkasse kann man immer wieder mal zwischendurch spielen, da das booten nicht lange braucht und hoher Spielspaß garantiert wird.

Sebastian Alfers

1.41 nightmare

Spielname: Nightmare

Hersteller: Mindscape

Genre: Rollenspiel

Hint:

Bei diesem Cheat sollte man sich im Waldabschnitt von Level 1 befinden. Mit deinem Spaten mußst du fünf Äpfel auffinden. Nun wirfst du die Äpfel auf den Schild, der an der Wand hängt. Nun sollte noch jeder Charakter zwei Stückchen "Hasenkuchen" aus dem Inventory essen. Ab jetzt werden deine Hitpoints sich nicht mehr verringern!

1.42 knuckle head

Spielname: Knuckle Head

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat

Nach dem das Spiel mit <FIRE> aus dem Titelbild gestartet wurde, erscheint "Level 1". Drückt man hier den Joystick nach links oder rechts, kann man alle 5 Level anwählen.

1.43 kreuz ass poker

Spielname: Kreuz Ass Poker

Hersteller: Turtle Byte

Genre: Kartenspiel

Cheat:

Hält man bei einem Gewinn <LEFT MOUSE> gedrückt, so kann man mit <SPACE> das Risiko problemlos bis zum Maximum erhöhen.

1.44 kreuzweg

Spielname: Kreuzweg

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 ANFAENGE

2 SYNONYME

3 INTERIOR

4 FILIGRAN

5 COQUILLE

6 MANDARIN

7 TRIPODIE

8 KATATHYM

9 EPISTASE

10 HARPYIEN

11 BELGNETS

12 POLYAMID

13 NAVICULA

14 GAYEMENT

15 OMELETTE

16 LECTURER

17 ZODIAKUS

18 IPSATION

19 VIGNETTE

20 RELAXANS

21 YOHIMBIN

22 DUCHESS

23 JAKONETT

24 UNDAION

25 QUIRINAL

1.45 krustys fun house

Spielname: Krustys Fun House

Hersteller: Acclaim (1993)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

1 HI KIDS

- 2 NELSON
- 3 PATTIE
- 4 MRFLOW
- 5 MAGGIE
- 6 ZACHARY

1.46 krypton egg

Spielname: Krypton Egg

Hersteller: Hitsoft

Genre: Geschicklichkeit

Cheats:

Wenn das Spiel zu Laden beginnt, dann halte den linken Mausbutton und die "HELP"-Taste gedrückt. Nun kannst du während des Spiels folgendes aktivieren:

ESC einen Level weiter

F10 unendliche Leben

CTRL springe bis zum letzten Monster

1.47 kwix

Spielname: Kwix

Hersteller: Art & Fun

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

11 Dip 21 Light 31 Nut 41 Egg

2 Art 12 Loop 22 Disk 32 Dial 42 Printer

3 Fun 13 Destination 23 Bump 33 Voice 43 Darkness

4 Cascade 14 Switch 24 Seven 34 Faxid 44 Shop

5 Supreme 15 Final 25 Radio 35 Power 45 Message

6 Monarch 16 King 26 Focus 36 Break 46 Free

7 Resolution 17 Clock 27 Library 37 Operator 47 Box

8 Bad 18 Corel 28 School 38 Destroy 48 Frantic

9 Color 19 Mono 29 Carwash 39 Hifi 49 More

10 Fanatic 20 Devil 30 Caligraph 40 Glas 50 Vampire