

Inhalt

Der erste Bildschirm

Die Benutzerführung

Spielstrategie

Sound/MIDI

Kundendienst

Das Team

Spielstrategie

Die Welt von King's Quest VII lädt dich zu einer Entdeckungsreise ein, und du wirst bestimmt nichts verpassen wollen! Schau dir jeden neuen Raum genau an. Klicke auf alles, was deinen Mauszeiger zum Leuchten bringt. Denke kreativ: Manchmal gibt es mehr als eine Lösung für ein Rätsel. Wenn du das Gefühl hast, festzustecken, verlasse den Raum und erforsche andere. Du weißt nie, wo du etwas findest, was du brauchen kannst. Entspann dich und laß deine Phantasie Purzelbäume schlagen. Viel Spaß!

Der erste Bildschirm

Spielen von King's Quest VII

1. Neues Spiel beginnen
2. Alten Spielstand laden
3. Vorgeschichte ansehen
4. Über
5. Ende

Neues Spiel beginnen

Klicke auf diese Schaltfläche, um ein neues Spiel zu beginnen. Du wirst aufgefordert, deinem Spiel einen Namen zu geben. Du mußt ihm einen unverwechselbaren Namen geben, den du vorher noch nicht benutzt hast. Wenn du bereits einem Spielstand den Namen "SIERRA" gegeben hast, kannst du kein neues Spiel mit dem Namen "SIERRA" beginnen. Du mußt ihm also einen anderen Namen geben.

Alten Spielstand laden

Klicke auf diese Schaltfläche, um ein Spiel fortzusetzen, das du vorher bereits gespielt hast. Das bringt dich an die Stelle zurück, an der du aufgehört hast zu spielen. Diese Möglichkeit erscheint nicht, solange es keinen alten Spielstand gibt, der fortgesetzt werden kann.

Vorgeschichte ansehen

Klicke auf diese Schaltfläche, um die Filmsequenz zu Beginn des Spieles anzusehen.

Über

Klicke auf diese Schaltfläche, um Informationen über das Spiel, Hinweise, wie es zu spielen ist, Hilfe zur Benutzerführung, Fragen zum Kundendienst, das Team und vieles andere mehr zu erhalten.

Ende

Klicke auf diese Schaltfläche, um das Spiel zu beenden. Wenn du dein Spiel beendest und bereits eine Zeitlang gespielt hast, wird dein derzeitiger Spielstand mit einem "Lesezeichen" versehen. Beim nächsten Start des Spiels hast du die Möglichkeit, diesen Spielstand fortzusetzen, indem du auf die Schaltfläche "Alten Spielstand laden" klickst und dann den Namen eines alten Spielstands wählst.

Die Benutzerführung

1. Der Mauszeiger

2. Gegenstände des Inventars

- Nehmen von Gegenständen des Inventars
- Untersuchen von Gegenständen des Inventars
- Verändern von Gegenständen des Inventars
- Kombinieren von Gegenständen des Inventars

3. Symbole der Steuerung

- Das Symbol der Spielsteuerung
- Der Schieberegler für das Scrolling
- Die ">>" Schaltfläche
- Das "Auge" Symbol



Die Benutzerführung von King's Quest VII basiert auf einem einzigen Mauszeiger. Mit diesem Mauszeiger kannst du die Welt des Spieles vollständig erforschen und sie beeinflussen. Bewege deinen Mauszeiger über den Bildschirm. Wenn es etwas gibt, was du beeinflussen kannst, wird der Mauszeiger aufleuchten. Um herauszufinden, was passiert, kannst du nun mit dem Mauszeiger auf den so gekennzeichneten Gegenstand klicken, indem du die linke Maustaste drückst.

Nehmen von Gegenständen des Inventars

Wenn du mit deinem Mauszeiger auf einen Gegenstand im Bild klickst, bewirkt es manchmal, daß du diesen Gegenstand nimmst. Er wird in deinem Inventar am unteren Bildschirmrand auftauchen.

Untersuchen von Gegenständen des Inventars

Du kannst die Gegenstände in deinem Inventar genauer untersuchen, indem du auf den jeweiligen Gegenstand im Inventar klickst und ihn dadurch zu deinem Mauszeiger machst. Klicke diesen Mauszeiger auf das "Auge", das sich am unteren Bildschirmrand befindet. Du siehst nun die Gegenstände dreidimensional. Du kannst den Gegenstand rotieren lassen, indem du ihn anklickst und die Maus mit gedrückter rechter Maustaste in die Richtung bewegst, in die du den Gegenstand drehen willst. Um das 3D-Fenster zu schließen, klicke auf die Schaltfläche in der rechten oberen Ecke des Fensters.

Verändern von Gegenständen des Inventars

Während einer genaueren Untersuchung eines Inventargegenstands kannst du ihn in manchen Fällen verändern, indem du ihn mit deinem Mauszeiger anklickst. Überprüfe jeden Gegenstand des Inventars sorgfältig. Er könnte etwas sehr Wichtiges verbergen!

Kombinieren von Gegenständen des Inventars

Einige Inventargegenstände können mit anderen kombiniert werden, um einen neuen Gegenstand des Inventars zu produzieren. Um dies zu tun, klicke auf einen Inventargegenstand. Er wird zu deinem Mauszeiger werden. Klicke ihn nun auf den Gegenstand des Inventars, mit dem du ihn kombinieren willst. Wenn die zwei Dinge kombiniert werden können, werden sie zu einem dritten Gegenstand, der sich dann in deinem Inventar befindet.



Klicke mit deinem Mauszeiger auf dieses Symbol, um das Auswahlfenster zu öffnen. In diesem Fenster kannst du sehen, welches Kapitel du derzeit spielst und wie weit du in ihm bereits fortgeschritten bist. Du kannst die LAUTSTÄRKE der Tonausgabe regeln, indem du den entsprechenden Regler anklickst. Mit AUFHÖREN kannst du das Spiel beenden. Dein derzeitiger Spielstand wird automatisch gespeichert oder mit einem "Lesezeichen" versehen. SPIELEN schließt das Auswahlfenster und ermöglicht dir, mit dem Spiel fortzufahren.



Wenn sich dieses Symbol auf dem Bildschirm befindet, klicke darauf und halte die linke Maustaste gedrückt. Bewege es nun nach rechts oder links. Das Bild wird sich verschieben. Diese Schieberegler ist nur bei Bildern sichtbar, die sich verschieben lassen.



Diese Schaltfläche erscheint während des Spiels, wenn du dich in einer Filmsequenz befindest. Du kannst auf die ">>" Schaltfläche klicken, um an den Schluß der Sequenz zu springen. Sei gewarnt: Wenn du das Spiel nie zuvor gespielt hast, könntest du etwas Wichtiges verpassen!



Du kannst die Gegenstände in deinem Inventar genauer untersuchen, indem du auf den jeweiligen Gegenstand im Inventar klickst und ihn dadurch zu deinem Mauszeiger machst. Klicke diesen Mauszeiger auf das "Auge", das sich am unteren Bildschirmrand befindet. Du siehst nun die Gegenstände dreidimensional. Du kannst den Gegenstand rotieren lassen, indem du ihn anklickst und die Maus mit gedrückter rechter Maustaste in die Richtung bewegst, in die du den Gegenstand drehen willst. Um das 3D-Fenster zu schließen, klicke auf die Schaltfläche in der rechten oberen Ecke des Fensters.

Sound/MIDI

Basis oder Erweiterter MIDI Synthesizer

Der MIDI-Mapper

Besitzer eines MT-32

Basis oder Erweiterter MIDI Synthesizer

Es gibt zwei verschiedene Formate für die Wiedergabe von Musik im MIDI-Format unter Windows: **Basis** und **Erweitert**. Mit Hilfe der Kanaluordnung des MIDI-Mapper von Windows kann Musik im MIDI-Format mit bis zu 16 Instrumenten gleichzeitig gespielt werden.

- Die **Basis** MIDI-Einstellungen nutzen die aktiven Kanäle 13 bis 16. Dabei wird der Kanal 16 für die Wiedergabe von Perkussions- und Schlaginstrumenten verwendet. Wenn du eine Soundkarte mit einem **Basis** Synthesizer besitzt (Soundblaster FM-Soundkarte oder kompatibel), sollten **NUR die Kanäle 13 bis 16** im MIDI-Mapper als aktive Kanäle markiert sein.
- Die **Erweiterten** MIDI-Einstellungen nutzen die aktiven Kanäle 1 bis 10. Dabei wird der Kanal 10 für die Wiedergabe von Perkussions- und Schlaginstrumenten verwendet. Wenn du eine Soundkarte mit einem **Erweiterten** Synthesizer besitzt (Roland SoundCanvas oder kompatibel, SoundBlaster AWE, Turtle Beach, etc.), sollten **NUR die Kanäle 1 bis 10** im MIDI-Mapper als aktive Kanäle markiert sein.

Um herauszufinden, ob deine Soundkarte am besten mit den **Basis** oder den **Erweiterten** MIDI-Einstellungen funktioniert, lies im entsprechenden Kapitel der Dokumentation deiner Soundkarte nach. Einen Hinweis für die Einstellungen deiner Soundkarte erhältst du auch, wenn du dir die Konfiguration deines MIDI-Mapper anschaust:

- Doppelklicke auf das Symbol der **Hauptgruppe** im Programm-Manager, sofern das Fenster dieser Programmgruppe nicht bereits geöffnet ist.
- Doppelklicke im Fenster der Hauptgruppe auf das Symbol der **Systemsteuerung**.
- Im Fenster der Systemsteuerung doppelklicke auf das Symbol **MIDI-Mapper**.

Der MIDI-Mapper

- Doppelklicke auf das Symbol der **Hauptgruppe** im Programm-Manager, sofern das Fenster dieser Programmgruppe nicht bereits geöffnet ist.
- Doppelklicke im Fenster der Hauptgruppe auf das Symbol der **Systemsteuerung**.
- Im Fenster der Systemsteuerung doppelklicke auf das Symbol **MIDI-Mapper**.
- Wenn das Optionsfeld **Setups** gewählt ist, zeigt dir die Beschreibung des Namens des geladenen Treibers, ob du einen **Basis** (Base Level) oder einen **Erweiterten** (Extended Level) Synthesizer benutzt.

! Viele Hersteller von Soundkarten halten sich an die Standardeinstellungen von Windows. Dennoch kommt es vor, daß manche Soundkarten bei der Installation ihren FM-Synthesizer als **Erweiterten** Synthesizer konfigurieren. Wenn du eine schlechte Qualität bei der Wiedergabe von Musik im MIDI-Format erhältst, solltest du deine Soundkarte entsprechend den Einstellungen eines **Basis** Synthesizers konfigurieren:

- Klicke auf die **Bearbeiten...** Schaltfläche im Fenster des MIDI-Mappers.
- Wähle in den ausklappbaren Listenfeldern **Anschluß** der Kanäle 13 bis 16 den Treiber für deine Soundkarte und aktiviere sie durch Anklicken der Ankreuzfelder in der Spalte **Aktiv**. Die Felder werden angekreuzt.
- Deaktiviere die Kanäle 1 bis 12 durch Anklicken der entsprechenden Ankreuzfelder in der Spalte **Aktiv**. Die Felder sind nicht länger angekreuzt.

Besitzer eines MT-32

Der MT-32 ist kein vollständiger **Erweiterter** Synthesizer. Der MT-32 kann NUR auf 9 Kanälen angesteuert werden, nicht auf 10. Die Folge ist, daß möglicherweise ein Kanal oder Instrument fehlt, wenn es zu einem bestimmten Zeitpunkt gespielt werden soll.

Wir empfehlen dir, deinen MIDI-Mapper so zu konfigurieren, daß NUR die Kanäle 2 bis 10 aktiviert sind.

- Die Kanalnummer für den **SRC Chan** muß der des **Dest Chan** entsprechen (Kanal 2 wird von Kanal 2 empfangen, Kanal 3 von Kanal 3 u.s.w.).
- In den ausklappbaren Listenfeldern **Patchmap-Name** der Kanäle 2 bis 9 muß der Eintrag **MT-32** gewählt werden.
- Im ausklappbaren Listenfeld **Patchmap-Name** des Kanals 10 muß der Eintrag **MT-32 Perc** gewählt werden.

Kundendienst

Abteilung	Rufnummer	Öffnungszeiten
Deutschland	* ab 1.1.1995	
Kundendienst:	(0049) 06103-99 40 40 *	9 - 19 Uhr , Montag bis Freitag
Kundendienst-Fax:	(0049) 06103-99 40 35 *	Rund um die Uhr
Großbritannien		
Kundendienst:	(0044) 734-30 31 71	9 - 17 Uhr, Montag bis Freitag
Kundendienst-Fax:	(0044) 734-30 33 62	Rund um die Uhr
Mitteilungen/Mailbox	(0044) 734-30 42 27	Rund um die Uhr Modem erforderlich
Zugang zur Sierra-Mailbox über CompuServe	GO SIERRA	Rund um die Uhr Modem erforderlich
Telefonische Tips und Hinweise zu älteren Spielen	(0044) 734-30 40 04	Rund um die Uhr MFW-Telefon erforderlich

Zögere nicht, die Kundendienste von Sierra für alle anderen Informationen
- außer solchen zum Spiel -
zu kontaktieren:

**Sierra On-Line
Coktel Vision
Robert Bosch Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland**

Das Team

Das Team von King's Quest VII

Weitere Teammitglieder der deutschen Version

Das Team von King's Quest VII

Entwurf

Lorelei Shannon
Roberta Williams

Text

Lorelei Shannon

Regie

Andy Hoyos
Lorelei Shannon
Roberta Williams

Produzent

Mark Seibert

Künstlerische Leitung

Andy Hoyos

Animationsregie

Marc Hudgins

Leitende Programmierer

Oliver Brelsford
Henry Yu

Musiker

Jay Usher
Neal Grandstaff
Dan Kehler
Mark Seibert

Synchronregie

Lorelei Shannon

Leitung der Qualitätskontrolle

Dan Woolard

Entwurf der Animationen

Steven Gregory
Marc Hudgins
Karin Nestor
Sherry Wheeler
Jason Zayas

Eigenproduktion der Animationen

Kapitel 6

Jason Zayas
Alberto Eufrazio
Steven Gregory
Sherry Wheeler

Eigenproduktion der digitalen Federzeichnungen und Einfärbungen

Darvin Atkeson
Alberto Eufrazio
Maria Fruehe
Desi Hartman
Marc Hudgins
Tim Loucks
Dana Moody
Karin Nestor
Frankie Powell
Terry Robinson
Donovan Skirvin
Donald Waller
Phy Williams
Chris Willis
Deanna Yhalkee
Yason Zayas

Entwurf der Hintergrundbilder

Darlou Gams
Terry Robinson

Gestaltung der Hintergrundbilder

Darlou Gams
Terry Robinson
Darrin Fuller
Dennis Durell

Ausschmückung der Hintergrundbilder

Dennis Durrell

Farbbestimmung der Hintergrundbilder

Darlou Gams
Terry Robinson

Entwurf der Charaktere

Marc Hudgins

Weitere hausinterne Mitarbeiter

Nicole Berg
Steven Gregory
Karena Kliefoth
Neil Krivoski

Tracy Wagner

3D-Gegenstände im Inventar

Jon Bock
Donald Waller
Richard Powell

SGI Animationen und Effekte

Kim White

Programmierer

Dave Artis
Vana Baker
Arijit De
Tom Desalvo
Carlos Escobar
Robert Lindsley
Michael Lytton
Randy MacNeill
Sean Mooney
Doug Oldfield
Kevin Ray
Jerry Shaw

Systemprogrammierer

Ed Critchlow
Dan Foy
J. Mark Hood
Ken Koch
Terry McHenry
Larry Scott
Chris Smith
Greg Tomko-Pavia

Zusätzliche Qualitätskontrolle

Robin Bradley
Roger Clendenning
Dave Clingman
Judy Crites
John Cunney
Bill Davis Jr.
Lynne S. Dayton
Ken Eaton
Mike Jones
Jon Meek
Mike Pickhinke
John Ratcliffe
Leo Salas
Sharon Simmons

John Trauger
Doug Wheeler

Musik der Filmsequenzen

Mark Seibert
Jay Usher

Toneffekte und Tonbearbeitung

Rick Spurgeon
Kelli Spurgeon
Jay Usher
Neal Grandstaff

Auswahl der Sprecher und Synchronregie

Lorelei Shannon

Vorauswahl der Sprecher

Taylor Korobow
Casting Works

Sprachaufnahmen

Fantasy Studios

Toningenieur

Eric Thompson

DREAMS-Software-Techniker

Dan Kehler

Animationen

ANIMATION MAGIC INC.

Kapitel 1 & Allgemeine Animationen

Animationen

Kostya Biryukov
Anton Chizhov
Tanya Demidova
Ksana Giotova
Katya Gorelova
Katya Kruglova
Ilya Maximov
Marina Mikheeva
Sasha Naoumova
Andrey Pugachev

Oksana Romanova
Lena Rummyantseva
Lena Savik
Katya Vassilyeva
Alice Vizirova
Natasha Yakovieva
Masha Yakushina
Ira Zheleznova

Digitale Federzeichnungen und Einfärbungen

Marina Aksenove
Oksana Bilan
Tanya Fedotova
Denis Goroshkov
Kristina Kim
Alexey Konkin
Vera Korolova
Tanya Krasavina
Alina Kudryashova
Shasha Myala
Shasha Sakov
Olga Sumenko
Tanya Tavrueva
Ira Yershova

Technische Assistenz

Denis Ivanov
Tanya Smirnova
Tanya Shalygina
Tom Faiano

Hintergrundbilder

Volodya Karnaoukhov
Nadya Obedkova
Kostya Kossarev
Ira Shostik

Produktionsleitung

Boris Bigouleav
Lena Beloborodova
Dale Desharone
Shasha Makarov
Lyuba Nedeorezova
Igor Razboff
Alexy Yeseyev

LA WEST FILM PRODUCTION
Kapitel 4 und 6

Animationsregie

Ivan Tomicic

Zeichner der Animationen

Stjepan Bartolic

Zvonimir Cuk

Darko Krec

Neven Petricic

Esad Ribic

Goran Sudzuka

Zwischenstufen und Feinarbeiten

Marina Hruskar

Damir Jurisic

Maja Surjak

Vlasta Zubcevic

Animationsüberprüfung

Esad Ribic

Einscannen der Vorlagen

Bojan Hrabar

Nedad Baljak

Rikard Blazicko

Jadran Zdunic

Digitale Federzeichnungen und Einfärbungen

Jadranka Brecak

Andreas Cogelja

Sandra Grgec

Marija Ivsic

Denis Lepur

Sinisa Matijasic

Lovorka Ostovic

Robert Seruga

Suncica Spriovan

Tatjana Trgovec

Timomir Vlajic

Zelko Vlajic

DUNGEON INK AND PAINT

Kapitel 2, 3 und 5

Zeichner der Animationen

Mike Knobl

David E. Rogers

Bill Morris

John Beam

Preston Jones
Kellie Dover
Chad Frye
Stan White
Frank Barnhill

Zwischenstufen und Feinarbeiten

Jason Gammon
Kevin E. Davis
Jeffrey D. Hayes
Tracy J. Blackwell

Digitale Federzeichnungen und Einfärbungen

Angelique Ruff
Paula Stacy
Mary Fulton
Lisa Ellis
David Ellis
Lori Pinera
Tracy Scruggs
Tony Lavendar

Produktionsassistenten

Beth A. Hopping
Kristi Wood
Michael L. Honeycutt, Jr.
Shane White

Dank an

Beth Hopping

ANIMATION

Kapitel 5 - Anfangs- und Abschlussfilme

Animationsregie

David Hicock

Produktionsleitung

Larry Royer

Künstlerische Leitung

David Hickock
Larry Royer
Bob Switalski

Wichtige Animationen

Larry Royer
David Hickock

Apryl Knobbe Young
David Gilbert

Animationsassistentz

Jim Burns
Mike Feather
Arron Mcdowell
Leslie Jaye
Donna Campbell
Jennifer Robin
David Bleich
Alan Nash
Johnny Robinson
John Larkin
Joseph Larkin
Marcus Gregory
Mike Carter

Zusätzliche Animationen

Dennis Kennedy

Technische Beratung

Steve Bogdonovich
Dick Moody

Digitale Federzeichnungen und Einfärbungen

Jonathan C. Parker
Chip G. Hartford
Steve Bogdonovich
Ron Cleveland
Robert Leonard
Aaron Moody
Dick Moody
Michele Moody

Farbkoordination

Dick Moody

Sprecher der englischen Version Heldinnen, Helden und Schurken

Rosella

Maureen McVerry

Valanice

Carol Back y Rita

Malicia

Ruth Kobart

Edgar / Falscher Trollkönig

Jesse Moises

**König Otar Fenris III,
Herr der Trolle**

Denny Delk

Cuddles

Roger Jackson

IN DER WÜSTE

Kangaroo Rat

Roger Jackson

Wüstengeist

Fred Barson

Jackalope

Jeffrey O'Brien

IN DER VULKANISCHEN UNTERWELT

Mathilde

Esther Hirsch

Der ruppige Schmiedtroll

Jeffrey O'Brien

Der Juweliertroll

Joe Paulino

Der Kochtroll

Jim Cranna

Brutus der Brückentroll

Don Robins

Der Kristalldrache

Ruth Kobart

Troll im Schlammbad 1

Greg Walsh

Troll im Schlammbad 2

Marcus Lewis

Trollin im Schlammbad 1

Maureen McVerry

Trollin im Schlammbad 2

Esther Hirsch

Die Drachenkröte

Greg Walsh

Spike

Carol Bach y Rita

Spikes Mutter

Jeffrey O'Brien

IN DEN WÄLDERN

Attis/Der Hirsch Attis

Toby Gleason

Ceres

Carol Bach y Rita

Der Kolibri

Maureen McVerry

Die Spinne

Joe Paulino

Der Felsengeist

Tim White

IM SUMPF

Die Dreiköpfige Fleischfressende Pflanze

Roger Jackson, Roger Jackson
und Roger Jackson. Toll!

IN FALDERAL

Die widerliche Torwache

Doug Boyd

Arch-Duke Fifi le Yipyap

Jim Cranna

Das Huhn Petite

Esther Hirsch

Die Spottdrossel

Jim Cranna

Der Bulle im China Shop

Jarion Monroe

Der Schlangenölverkäufer

Roger Jackson

Treasure, der Porellanvogel

Maureen McVerry

Ersatz, der Besitzer des Faux Shop

Toby Gleason

Die Rathaustorwache

Simon Vance

Die Gefängnisdachswache

Simon Vance

Die verzauberte Statue

Ruth Kobart

Die Geschworenen-Dachse

Denny Delk, Jim Cranna, Doug Boyd, Fred Barson

IM OOGA-BOOGA-LAND

Coroner

Marcus Lewis

Ghoul Kid 1

Roger Jackson

Ghoul Kid 2

Yukiko Yamaguchi

Totengräber

Marcus Lewis

Black Cat

Yukiko Yamaguchi

Black Dog

Jesse Moises

**Count Tsepish
(Der Reiter ohne Kopf)**

Joe Paulino

**Lady Tsepish
(Die Frau in Schwarz)**

Willow Wray

Boogeyman

Don Robins

Die Schrumpfköpfe

Denny Delk, Jim Cranna, Doug Boyd

Die Mumie

Fred Barson

Mr. Nibbler, die Psychomaus

Joe Paulino

**Mr. Bugbear
(Dr. Cadavers Patient)**

Jeffrey O'Brien

IN ETHERIA

Lachesis

Willow Wray

Clotho

Carol Bach y Rita

Atropos

Yukiko Yamaguchi

Borasco

Don Robins

Gharbi

Willow Wray

Levanter

Toby Gleason

Oberon

Timothy White

Titania

Carol Carol Bach y Rita

IN DAVENTRY

König Graham

Denny Delk

Besonderer Dank an

Tammy Dargon

Casey Jones

Robin Kleeman

Al Lowe

Marie Salerno

Joni Williamson

Mom

Weitere Teammitglieder der deutschen Version

Produktionsleitung

Sabine Duvall

Deutsche Übersetzung

Johanna "Wusel" Wilhelm
John Hugo

Synchronregie

Sabine Duvall

Toningenieur

Neal Grandstaff

Sprecher der deutschen Version Heldinnen, Helden und Schurken

Rosella

Diana Franck

Valanice

Claudia von Hasslingen

Malicia

Seraina Jäcklin

Edgar/Falscher Trollkönig

Curt Lowens

König Otar Fenris III, Herr der Trolle

Jörg Fischer

Knuddel

Jörg Fischer

IN DER WÜSTE

Die Känguruh-Ratte

Daniel Dermitzel

Der Wüstengeist

Jörg Fischer

Der Jackalope
Friedrich Solms

IN DER VULKANISCHEN UNTERWELT

Mathilde
Seraina Jäcklin

Der ruppige Schmiedtroll
Friedrich Solms

Der Juweliertroll
Curt Lowens

Der Kochtroll
George Salden

Brutus der Brückentroll
Jörg Fischer

Der Kristalldrache
Curt Lowens

Troll im Schlammbad 1
Jörg Fischer

Troll im Schlammbad 2
Andreas Renell

Trollin im Schlammbad 1
Diana Franck

Trollin im Schlammbad 2
Seraina Jäcklin

Die Drachenkröte
Seraina Jäcklin

Spike
Sunje Zittel

Spikes Mutter
Sunje Zittel

IN DEN WÄLDERN

Attis / Der Hirsch Attis

Jörg Fischer

Ceres

Sunje Zittel

Der Kolibri

Diana Franck

Die Spinne

Seraina Jäcklin

Der Felsengeist

Jörg Fischer

IM SUMPF

Die Dreiköpfige Fleischfressende Pflanze

Jörg Fischer, Jörg Fischer
und Jörg Fischer. Toll!

IN DER HUNDESREPUBLIC

Die widerliche Torwache

Jörg Fischer

Erzherzog Fifi le Yipyap

George Salden

Das Huhn Petite

Diana Franck

Die Spottdrossel

George Salden

Fernando, der Bulle im Porzellanladen

Curt Lowens

Der Schlangenölverkäufer

Daniel Dermitzel

Schätzchen, der Porzellanvogel

Diana Franck

Ersatz, der Scherzartikelladenbesitzer

Jörg Fischer

Die Rathaustorwache

Curt Lowens

Die Gefängnisdachswache

Curt Lowens

Die verzauberte Statue

Diana Franck

Die Geschworenen-Dachse

George Salden

Friedrich Solms

IM OOGA-BOOGA-LAND

Der Leichenbeschauer

Andreas Renell

Quälgeist 1

Daniel Dermitzel

Quälgeist 2

Sunje Zittel

Der Totengräber

Andreas Renell

Die Schwarze Katze

Sunje Zittel

Der Schwarze Hund

Jörg Fischer

Graf Tsepish

(Der Reiter ohne Kopf)

Curt Lowens

Gräfin Tsepish

(Die Frau in Schwarz)

Sunje Zittel

Der Schwarze Mann

Curt Lowens

Die Schrumpfköpfe

Daniel Dermitzel
Jörg Fischer
Curt Lowens

Die Mumie
Curt Lowens

Hannibal Nibbler, die Psychomamus
Jörg Fischer

**Das Schreckgespenst
(Dr. Cadavers Patient)**
Friedrich Solms

IN ETHERIA

Lachesis
Sunje Zittel

Clotho
Sunje Zittel

Atropos
Sunje Zittel

Borasco
Jörg Fischer

Gharbi
Sunje Zittel

Levanter
Jörg Fischer

Oberon
Jörg Fischer

Titania
Sunje Zittel

IN DAVENTRY

König Graham
Jörg Fischer

