

Königreich der Zweideutigkeiten

Hinter der auf den ersten Blick teilweise etwas groben Grafik von Kingdom O' Magic blitzen nicht selten effektvolle Gagsequenzen und schlüpfrige Dialoge hervor. Da man sich bei dem Game aber auch leicht in Sackgassen manövrieren kann, gibt's hier eine Komplettlösung.

Nun liebe Elfen, gebt fein acht, ich hab' Euch etwas mitgebracht. Es ist die Geschichte eines fast zahnlosen grünen Kerls namens Thidney, der sich in unserem Königreich herumtrieb, um einen Schatz zu töten ... oder einen Drachen so genau weiß man das heute nicht mehr. Alles begann damit, daß er eines Tages wie aus dem Nichts in der Taverne von Flockenheim auftauchte und sich dann gleich auf die Socken machte, um sich beim Kostümverleih eine flotte Abendgarderobe zuzulegen.

Auf den ersten Blick sah das, was er sich da besorgte, zwar wie ein Babystrampler aus, aber der aufgeblasene Türsteher vor der Disco war damit zufrieden, als unser Held in spe damit aufkreuzte, nachdem die Nacht hereingebrochen war.

Nachdem er dort ein Schwätzchen mit dem Disco-King hatte, ließ dieser doch glatt seinen Talisman liegen, den Thidney unerschrocken aufhob und ausprobierte. Der sonst eher träge Grünhäuter gewann damit locker den Tanzwettbewerb und ein paar megacoole goldene Schuhe. Diese Schuhe gab er dem Zwergen Goliath, welcher ihm in tiefster Dankbarkeit den geheimen Eingang zu der Halle der Zwerge zeigte.

Nun trollte sich Thidney von dannen, um eine Perücke zu erstehen. Mit dieser machte er sich auf den Weg in das Frisurenstudio. Der im Gegensatz zum Perückenverkäufer überaus charmante Friseur verpaßte ihm einen trendy Haarschnitt. Danach war er so angetan von seinem Werk, daß unser Held das Sommer, Sonne Dingsda mitnehmen konnte.

Gleich im Nachbarhaus hatte Thidney ein Plauderstündchen mit der Oma auf dem Schaukelstuhl. Hach, war sie empfindlich, machte sich auf und davon, so daß sie einen kleinen Augenblick das Kind im Käfig unbewacht ließ.

Mit dem Kind im Handgepäck sah man Thidney dann in Richtung des Stegs huschen, wo er den Fährmann bezahlte, um zur berühmt-berüchtigten Bäckerinsel zu fahren.

Dort kam ein riesiger, nein, kein Marshmellow-Mann, sondern ein Lebkuchenmann bedrohlich näher, der jedoch von dem kleinen Kind genüßlich verspeist wurde es fühlte sich danach wohl etwas schutzlos und huschte in eine Kiste. Im nächsten Raum schnappte sich die Nasch-Echse Thidney die Donut-Schachtel.

Dann ging es wieder zurück aufs Festland, wo Thidney nach Tagesanbruch eine Straftat nach § 334 des Strafgesetzbuches beging, indem er dem Polizisten die Donuts anbot.

Einige Sekunden später war der Polizist auf ganz unerwartete Weise verschwunden und ließ nur eine verspiegelte Sonnenbrille zurück.

Weiter ging's für unseren Helden ins malerische Gorgontal. Auf dem Weg zum Höhleneingang nahm er ein Zauberbuch mit, das verlassen neben der fernglasschauenden Statue lag.

Vor der Höhle schnappte sich der kühne Recke das liegengelassene Schwert und trat ein. Nachdem er Gorgon dauerhaft lahmgelegt hatte, schob er die kleine Figur ein, die er bei Benutzung des Kochers gefunden hatte, und vergaß auch nicht, die Papiertüte neben dem Bett zu nehmen.

Nach einer langen Wanderung durch den Hinterwald, wo er Mobiltelefon, Anweisungen und eine Codekarte aufsammelte, weiter über das verführerische De Lorean, vorbei am Trottel Tal, durch einen kleinen Gang nach Eastwood schleichend, führte ihn seine Reise nach Minar Tragedy.

In der Kneipe spielte er ein gefährliches Spiel, das in leicht abgewandelter Form Jahrhunderte später unter dem Namen Pac Man bekannt werden sollte. Danach trat er auf den Platz hinaus, um in die Bäckerei zu gehen.

Das Schwert, das er in die Teigschüssel hielt, kam wenige Augenblicke später als Ninja-Baguette in den Korb und von dort aus ins Handgepäck unseres Recken, der damit in den Palast stolzierte und dem Hohepriester das Lebenslicht ausblies. Um kein Aufsehen zu erregen, putzte er mit der Papiertüte alles fein säuberlich auf und setzte dann, um die Wachen zu täuschen, die kleine Figur aus dem Ofen auf den Thron.

Der Kaliber-Paß schlauchte Thidneys Lebensenergie ein wenig, doch das war unumgänglich, um zu den Trollen zu kommen. Diese hielten den Anblick des Reiseprospektes leider nicht aus dies nutzte unser Held geschickt, um die Hochzeitseinladung einzusacken.

Ausgabe, INMULTI.DOT, Autor, SMA, Rubrik, Unterzeile

Als er sich nun von dannen trollte, kam er bald an einem Autowrack an, wo er die daneben liegende Kurbel mitnahm.

Diese sollte ihm gute Dienste leisten, um den Fährmechanismus zu betätigen und zur Westbank zu schippern.

In der Bruchebene unterhielt er sich mit Timmy, dem Hund, der leicht frustriert neben seinem Freßnapf saß. Nach der Verabschiedung ging es zunächst nicht so recht weiter, und es hieß "sit and wait" für Thidney. Am nächsten Morgen erfuhr er dann per Anschlag an der Fähranlegestelle, daß Timmy betäubt worden war.

Er nahm sich dann also das in Schlafmittel getränkte Fleisch aus dem Napf, ging damit nach Edam und warf es über das Eingangstor was ihm unverzüglich Einlaß verschaffte. In der Taverne ruhte er sich zunächst einmal aus, erledigte alle neun Leben einer orangefarbenen Katze, schnappte sich ein weißes Laken und den Damenspiegel unter dem Bett des Nachbarzimmers, schließlich noch das Gästebuch am Eingang, machte sich auf in die Grabkammer links hinter Timmy. Nicht ohne sich jedoch vorher mit dem Laken zu verkleiden.

Mit dem Hochzeitsgeschenk, das er von dem dort beerdigten Geist erhalten hatte, schlenderte er nach Sufftal, wo er mit dem Brautvater Konversation machte und dafür einen Hamster erhielt.

Auf dem Rückweg über den Kaliber-Paß sammelte er am fast höchsten Punkt ein Stück Eis ein und machte sich dann auf, den zahnlosen Elfenkönig damit zu erfreuen. Dessen Frau erpreßte er mit dem kompromittierenden Material, das er in Edams Taverne gefunden hatte. So kam er an eine Kneifzange und an WC-Reiniger. Als er danach Terrence beim Herumwandern traf, machte er diesen mit dem kleinen gelben Kerl, den er aus dem Videogame befreit hatte, überglücklich und eilte mit dem so erhaltenen Mikrofon zu Elfis in Flockenheim.

Unerwartet Zeuge einer Show geworden und nunmehr mit einem Gummisauger ausgestattet, hatte er jetzt eine Möglichkeit, den gefährlichen Kaliber-Paß zu umgehen. In Dummenicas Taverne putzte er mit Sauger und Reiniger die Bedürfnisanstalt. So wurde der Abwassersee ausgetrocknet, der nun eine Verbindung zwischen östlichem und westlichem Teil des Reichs ermöglichte - wobei man für den Rückweg, wohlgemerkt, eine Codekarte brauchte.

Am Hinterwaldturm setzte er den Hamster in den Briefkasten, trat ein, stieg hinauf und nahm die Kristallkugel auf. Um unbemerkt entfliehen zu können, nahm er danach die leere Donuts-Schachtel und packte die Kristallkugel ein. Danach las er das Schild vor dem Turm und rief, wie es sich für einen echten Yuppie-Helden gehört, mit dem Handy den Makler an.

Danach machte er sich auf zum Turm von Rwhitegard. Dort, wo es am ärgsten tropfte, tauchten Treppen zum oberen Stockwerk auf. Bevor er diese jedoch benutze, schaute er neben der Ventilkontrolle durch die Kristallkugel und lockerte dann die Ventilkontrolle mit der Zange.

Nun konnte er ungestört die Stufen nach oben nehmen, das Lichtschwert einsammeln, noch weiter hinaufsteigen und dort das Schaf mitnehmen.

Das Schaf wurde von dem Friseur in Flockenheim mit Begeisterung geschert, die so erhaltene Wolle verarbeitete die Großmutter nebenan in Windeseile in Wollunterwäsche. Diese wurde zwar nicht von Thidney, aber von einer Elfe, die am Ufer von De Lorean wanderte, sehr geschätzt. Als Dank erhielt Thidney einen Geschenkgutschein, den er bei den Wachen im Sufftal einlöste und damit fast am Ziel der guten alten Mission mit Tradition war.

Andreas Lober

Nun noch ein paar Hinweise für die beiden anderen Missionen:

Die aufregende 7-11 Mission

Auch hier geht's wieder in Flockenheim los. Thidney geht zunächst auf die Toilette und verspricht dem dort anwesenden potentiellen Gefolgsmann, ihn mit Toilettenpapier aus seiner mißlichen Lage zu holen. Danach geht er weiter zur Oma, wo er wie bei der Standardmission das Kind im Käfig holt. In der Taverne stülpt er dem Papagei einen Sack über den Käfig und nimmt Käfig und Insasse mit. Den Sack findet man hinter der Disco. Wenn dem Fährmann dieses kleine Paket übergeben wird, verwandelt er sich in einen Piraten und schippert zur Bäckerinsel, wo er nach einem kleinen Gespräch ein Wasserrad bekommt, das zum Backofen gehört. Im Haus des Bäckers greift wieder ein Lebkuchenmann an der wiederum aufgegessen wird. Im nächsten Raum nimmt der

Ausgabe, INMULTI.DOT, Autor, SMA, Rubrik, Unterzeile

Bäcker vor Thidney Reißaus und gibt so den Weg zu den Donuts frei. An der Wand findet man ein Seil, im Schrank die Pläne für einen Super-Lebkuchenmann. Zurück nach Flockenheim. Die Sache mit der Sonnenbrille kennen wir ebenfalls schon, was jetzt mit Kostümverleih und Disco folgt, auch. Nun die bereits beschriebene Prozedur Zauberbuch, Schwert, Gorgonhöhle, Kocher, Figur, Papiertüte, Mobiltelefon, Sicherheitskarte, Anweisungen.

In Dummenica macht Thidney das Seil an Balrogs Zahn fest, um einen neuen Gefährten zu gewinnen. Dann geht's wieder zum Spielen nach Minar Tragedy, zur Bäckerei und zum Hohepriester alles wie gehabt. Jetzt wieder die Suche nach Terrence, dem Thidney den Pac Man gibt und durch den er das Mikrofon für Elfis erhält. Nun wieder mit dem Reiseprospekt zu den Trollen. Dort Einladung, am Autowrack die Kurbel mitgenommen. Die Fähre mit der Kurbel in Betrieb setzen, zu Timmy gehen. Zurück zur Fähre und bis zum nächsten Tag warten. Dann wieder mit Timmys Fleisch nach Edam. Dort übermachten. Eigentlich alles wie gehabt, nur daß dort diesmal noch ein wenig mehr rumliegt und man auch noch den Weinkeller durchsuchen muß. Grabkammer, Verkleidung, Sufftal, wo's wieder den Hamster gibt. Zurück über den Paß, Eis mitnehmen. Die übliche Unterhaltung mit König und Königin. In den Hinterwaldturm, die Kristallkugel mitnehmen und verpacken, Makler anrufen, Rhitegard. Dort ist auch wieder alles wie gehabt, nur daß man außer dem Lichtschwert noch anderes magisches Brimborium mitnehmen kann und neben dem Helikopterplatz kein Schaf mehr steht, sondern eine eingesperrte kleine Bestie. Käfig aufmachen, das ist der neue Begleiter. Zurück, ans obere Ende des Wasserfalls, wo Thidney ein Faß findet. In Position bringen, verkorken, einsteigen. Den Kelch, den man dann in einer Höhle findet, in den Tupper packen und mit dem Faß weiterfahren. Zurück nach Flockenheim zu Elfis, dem Thidney das Mikrofon gibt. Nun zur Bäckerinsel, und dort ein kleines Blitzgewitter veranstaltet. Anschließend einen Super-Lebkuchenmann machen. Mit dem Wellholz einen dünnen Teig zubereiten, dann in Form schneiden und in den Ofen bringen, danach in der Halle auf dem Tisch servieren. Nun den Schalter umlegen, um den Strom anzuschalten. Jetzt hat man einen Super-Lebkuchenmann. Die beiden noch fehlenden Gestalten schließen sich Thidney an, wenn er sie zufällig trifft und die entsprechende Bedingung erfüllt ist, d. h. er muß im Besitz der Tanzschuhe sein und den Priester erledigt haben.

Die bizarre und leicht verworrene Mission

Es beginnt wieder alles mit Perücke, Haarschnitt und Prospekt, aber diesmal kehrt man in den Friseursalon zurück, um die abgeschnittenen Haare mitzunehmen. Im Perückenladen kann man Haarspray gegen ein Zeichen eintauschen, das man in der Taverne gleich weiter tauscht, nachdem man den Papagei im wahrsten Sinne des Wortes eingesackt hat. Mit dem neuerworbenen Feuerzeug und dem Haarspray kann man einen prima Flammenwerfer basteln. Der zum Piraten gewordene Fährmann fährt zur Bäckerinsel, wo man sich wieder die Donuts schnappt, mit denen man wie gehabt an die Sonnenbrille rankommt. Diesmal liegt hier aber noch ein Buch über Knoten, das man ebenfalls mitnimmt. Das Zauberbuch in der Nähe des Gorgontals mitnehmen, weiter zur Höhle, Schwert einsammeln, in der Gorgonhöhle geschieht das Übliche. In den Hinterwald und alles mitnehmen. Nun die Spinnen rösten und die Überreste mitnehmen, die Kuh losknoten und mitnehmen. Nun muß Thidney Jack finden, der herumwandert, aber meist in der Nähe des Passes ist. Bei ihm die Kuh gegen magische Bohnen eintauschen. In Dummenica in den Höhlen nach Stroh suchen (nicht in den Köpfen). Nun weiterziehen und nach einem Pferd Ausschau halten, dem man das Stroh verfüttert. Nun im Mist Bohnen anpflanzen. Dann die Bohnenstange hochklettern, von der aus man in eine Küche gelangt. Dort liefert man die Riesenrosinen ab. Dafür bekommt man eine Riesenkerze. Nach Minar Tragedy und den Priester umlegen, dessen Schlüssel mitnehmen. Trolls versteinern und nach Edam Fleisch wie gehabt. Dort ins Hotel, wie üblich, dann als Geist in die Grabkammer und mit der Einladung nach Sufftal. Thidney läßt sich den Hamster schenken, geht über den Paß zurück, wo er Eis einsammelt. Mit diesem zum König von De Lorean, die Königin wieder erpressen, um WC-Reiniger zu bekommen. Kristallkugel im Turm holen, mit Makler telefonieren. Nach Rhitegard, dort gibt's diesmal auch Pläne, die man mitnimmt und dem Zwergenchef in der Höhle gibt. Seinen Anzug mitnehmen. Nun nach Minar Tragedy. Das merkwürdige Ding, das man vor den Stadttoren findet, mitnehmen. Zum Aufzug gehen. Mit dem kleinen Schlüssel alle Stockwerke aufschließen, dann zum mittleren Stockwerk fahren. In Kori-Dor den Seiteneingang nehmen um in den Wachturm zu kommen. Das Auge mit dem Scanner

Ausgabe, INMULTI.DOT, Autor, SMA, Rubrik, Unterzeile

verwenden, um in den ersten Stock gehen zu können. Dort die Ork-Verkleidung anziehen. An der Tür des Dunklen Herrn dreimal klingeln. Asbestanzug anziehen und die Lampe entzünden. Geschafft!