

002e49f8-0

R.Thieke

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 002e49f8-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	R.Thieke	August 26, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	002e49f8-0	1
1.1	RT Cheat-Collection	1
1.2	Die Liste !	1
1.3	A	2
1.4	RT	2
1.5	RT	7
1.6	RT	10
1.7	Der Inhalt	11
1.8	RT	11
1.9	RT	13
1.10	RT	16
1.11	RT	18
1.12	RT	18
1.13	RT	20
1.14	RT	23
1.15	Inhalt	25
1.16	RT	26
1.17	RT	28
1.18	RT	36
1.19	RT	39
1.20	Der Inhalt	41
1.21	RT	41
1.22	RT	42
1.23	Inhalt	46
1.24	RT	46
1.25	RT	49
1.26	Inhalt	51
1.27	Inhalt	51
1.28	RT	51
1.29	RT	55

1.30 RT	57
1.31 Inhalt	58
1.32 RT	58
1.33 RT	60
1.34 Index	66
1.35 Index	66
1.36 RT	66
1.37 RT	72
1.38 RT	75
1.39 Index	78
1.40 RT	78
1.41 RT	79
1.42 RT	85
1.43 Inhalt	87
1.44 RT	87
1.45 RT	90
1.46 RT	97
1.47 Inhalt	105
1.48 Index	105
1.49 V.X.X	105
1.50 Inhalt	105
1.51 RT	106
1.52 RT	107
1.53 RT	108
1.54 Inhalt	114
1.55 Index	114
1.56 RT	114
1.57 Index	116
1.58 Inhalt	117
1.59 RT	117
1.60 RT	119
1.61 Index	127
1.62 Index	127
1.63 RT	127
1.64 Index	129
1.65 RT	130
1.66 Inhalt	135
1.67 RT	135
1.68 RT	141

1.69 RT	143
1.70 RT	147
1.71 RT	152
1.72 RT	153
1.73 RT	154
1.74 RT	161
1.75 RT	162
1.76 RT	164
1.77 RT	166
1.78 RT	175
1.79 RT	177
1.80 RT	179
1.81 RT	203
1.82 RT	206
1.83 RT	207
1.84 RT	213
1.85 RT	220
1.86 RT	224
1.87 RT	235
1.88 RT	245
1.89 RT	257
1.90 RT	258
1.91 RT	265
1.92 RT	269
1.93 RT	273
1.94 RT	276
1.95 RT	288
1.96 RT	292
1.97 RT	293
1.98 RT	295
1.99 RT	302
1.100RT	304
1.101RT	305
1.102RT	309
1.103RT	313
1.104RT	315
1.105RT	318
1.106RT	320
1.107RT	324

1.108RT	325
1.109RT	326
1.110RT	327
1.111RT	331
1.112RT	332
1.113RT	337
1.114RT	343
1.115RT	345
1.116RT	349
1.117RT	355
1.118RT	359
1.119RT	362
1.120RT	370
1.121RT	372
1.122RT	382
1.123RT	388
1.124RT	402
1.125RT	403
1.126RT	404
1.127RT	405
1.128RT	406
1.129RT	408
1.130ALPHABET II	409
1.131Bioforge	412
1.132BorrowedTime	416
1.133crackDoesPay	416
1.134DSA-Sternenschweif	418
1.135RobinHood	423
1.136Snoopy	424
1.137SpaceJob	424
1.138Starflight2	426
1.139Times of Lore	430
1.140Warlords	431

Chapter 1

002e49f8-0

1.1 RT Cheat-Collection

Willkommen bei der...

RT~Cheat~Collection

Komplettlösungen~!

1.2 Die Liste !

-HIER~KLICKEN-
für eine Übersicht aller Spiele zu denen
Komplettlösungen vorhanden sind

Unter welchem Buchstaben suchen ?

----~A~----

----~B~----

----~C~----

----~D~----

----~E~----

----~F~----

----~G~----

----~H~----

----~I~----

----~J~----

----~K~----

----~L~----

----~M~----

----~N~----

----~O~----

----~P~----

----~Q~----

----~R~----

----~S~----

----~T~----

----~U~----

----~V~----

----~W~----

----~X, Y+Z~----

- The RT Cheat-Collection is Freeware -

- Designed in 1998 by: RT the Machine -

1.3 A

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

AMAZON~~~GUARDIANS~OF~EDEN

AMBERMOON

ANTHEADS

---zurück---

1.4 RT

AMAZON - GUARDIANS OF EDEN

Während des Spiels sollte man Jason über die Tastatur steuern, da dies wesentlich einfacher und präziser ist, als über die Maussteuerung. Zudem ist es an manchen Stellen auch unmöglich, Jason nur über die Maussteuerung zu bewegen.

Chapter 1:

Zuerst begibt sich Jason ins Laborgebäude. Hier betritt er seinen Raum (erste Tür), wo er den Anrufbeantworter abhört. Nun öffnet man den Schrank und nimmt sich die Flasche mit dem Alkohol. Anschließend holt sich Jason die Ratte aus dem Käfig und benutzt sie nach Verlassen des Raumes sofort mit der Sekretärin. Nachdem sich diese aus dem Staub gemacht hat, öffnet man das kleine Schränkchen an der Wand und nimmt sich zwei Schlüssel (unten links und unten mitte). Nun betritt man Allen's Labor (2.Tür). Hier zieht Jason den Wurfpeil aus der Wand. Jetzt liest man sich die beiden herumliegenden Bücher durch, bevor man den Raum wieder verläßt. Jason betritt nun den Raum ganz links am Ende des ganges, wo ihn der Boss über das Verschwinden seines Bruders aufklärt. Man findet sich Zuhause wieder. Jason öffnet das Paket mit den Brieföffner und nimmt sich den Brief.

Chapter 2:

Neben dem Brief liegt noch ein Schlüssel, der ebenfalls eingesteckt wird. In Allen's Büro benutzt man nun den Cabinet Key mit dem Schreibtisch, in dem man ein Tonband findet. Mit dem Display Case Key öffnet Jason den Glasschrank und nimmt sich das kleine blaue Fläschchen. Über den Schrank hängt ein Blasrohr, das man ebenfalls mitnimmt. Nun betritt man wieder Jason's Labor. Hier mixt man den Inhalt des blauen Fläschchen mit dem Alkohol. Das Resultat wird auf dem Brenner grün gebrutzelt. In die grüne Mixtur tunkt man nun den Dart ein. Auf dem Parkplatz öffnet Jason den Kofferraum des grünen Wagens mit dem grünen Schlüsselbund und schnappt sich die Zange und das Brecheisen. Jetzt fährt man mit dem Auto zurück nach Hause. Hier bemerkt Jason einen Ring, den er sich sofort schnappt. Zusätzlich spielt man das Tonband aus Allen's Labor auf dem Rekorder ab und notiert sich die Kombination. Jetzt geht man zurück ins Laborgebäude, wo man durch die große Tür links neben der Maschine geht. Hier klettert man rasch den Baumstamm hoch, wo man mit dem Blasrohr den Dart-Pfeil auf dem Wachmann schießt (vorher Pfeil mit Blasrohr benutzen). Bevor jetzt der Bär kommt, trennt man die Kette am Mülleimer mit der Zange durch und nimmt sich den Schlüssel neben dem Kleidungsstück. Dieser Schlüssel paßt ins Schloß der braunen Tür im oberen Teil des Bildschirms, die uns dann den Weg in die Höhle freigibt.

Chapter 3:

Kaum hat Jason den Raum betreten, verläßt er ihn auch wieder, um sich die Mülltonne zu nehmen. Mit ihr betritt er den Raum wieder und ist so auch schon den lästigen Roboter los. Man betätigt den roten Schalter und benutzt das Brecheisen mit der Schublade rechts unten. Den darin befindlichen Kompaß, die Karte und den Mikrofilm nehmen wir natürlich

mit. Zurück in Allen's Labor öffnet man den Safe hinter der Dartscheibe mit der Kombination und nimmt sich das Geld. Mit dem Kleiderbügel im Gang kann man das blaue Auto auf dem Parkplatz knacken, woraufhin man dort das Licht einschaltet. Zurück im Labor erzählt man dies der Person, die das Mikrofilm-Lesegerät bewacht. Diese ist man dann auch sehr schnell los. Nachdem Jason den Mikrofilm mit dem Lesegerät benutzt (und natürlich auch mal kurz durchgelesen hat) kann er mit dem Auto zum Flughafen fahren, wo ihn ein Flugzeug nach Cuzco bringt.

Chapter 4:

In Cuzco öffnet Jason die Tür des LKWs und hebt die runtergefallene Zigarettenschachtel auf. Auf dem LKW befindet sich außerdem noch ein Kanister, den man natürlich auch mitnimmt. Bevor man jetzt zum Ticketschalter geht, klaut man vom Fahrrad noch schnell die Luftpumpe. An dem ticketschalter gibt man dem Beamten ein bißchen Geld, woraufhin er Jason eine rote Mitgliedskarte überreicht. Man gibt diese in der Bar den Barkeeper und spricht dann die Piloten an. Einer erklärt sich dann bereit, Jason nach Rio Blanco zu fliegen. Kaum in den Flugzeug, möchte der Pilot auch schon, daß wir mal eben raushüpfen.

Chapter 5:

Da ein Sprung aus einem fliegenden Flugzeug nicht gerade gesundheitsfördernd ist, öffnet Jason den Hühnerkäfig (warten bis der Pilot I'm waiting sagt). Die Hühner können ihn dann dazu überreden, für uns aus dem Flugzeug zu springen. Jedoch ergibt sich jetzt ein neues Problem: Das Flugzeug stürzt ab. Jason befestigt den herumliegenden Fallschirm am türgriff und betritt das Cockpit. Um eine Bruchlandung hinzulegen, zieht man am linken Steuerrad, am mittleren Hebel und an dem Schalter rechts neben den linken Steuerrad. Nach der Bruchlandung schiebt man die Kiste beiseite und öffnet die darunterliegende. Das darin befindliche Gummiboot bläst Jason mit der Luftpumpe auf. Damit kann man nun das sinkende Flugzeug verlassen.

Chapter 6:

Zuerst klaut man etwas Pfeffer vom Wagen, der ungefähr in der Mitte des Bildschirm steht. Jetzt betritt man das Lokal. Hier muß man aufpassen, denn jedesmal, wenn man hier etwas unerlaubtes macht (Z.B. etwas klaut), darf die Frau am Tresen nicht zusehen. Bevor man hier zuschlägt, redet man erst ein paar Worte mit ihr, verläßt kurz das Lokal, betritt es dann aber sofort wieder. Jetzt sind die zwei Männer am Tisch verschwunden, haben aber ein nettes Trinkgeld hinterlassen. Zusätzlich nimmt man sich von dem übriggebliebenen Essen ein bißchen Käse. Auf dem 2.Tisch liegt ein Feuerzeug, das Jason ebenfalls einsteckt. Jetzt mischt man den Pfeffer unter das Essen (vorher mit dem auf dem Thresen liegenden Messer kleinhacken). Dieses Messer wird im weiteren Verlauf des Spiels noch sehr nützlich sein. Nach dem kleinen Anfall der Person, die uns den Weg ins Hotel versperrt hat, können wir es endlich betreten. Zuerst benutzt man das Geld mit dem Telefon, hebt den Hörer ab und wählt die Nummer. Nachdem es dreimal geläutet hat, hängt man wieder ein. Jetzt legt man den Käse in die Mausefalle und nimmt sich das Geld aus dem Mauseloch. Zurück im Lokal begegnen wir Maya. Ihr geben wir auf ihre Fragen folgende Antworten: 1952,3 sisters and 1 brother, Wild Women. Jetzt

verläßt Jason das Lokal und kauft bei dem Händler die Munition, den Spaten, das Fischnetz und die giftige Wurzel. Jason leht die Leiter, die am Lokal steht, an die Hotelwand und stübt das Schild mit dem Stock (liegt am Ufer) an. Von der Person, die eben zuvor Schläge erhalten hat, bekommt Jason zur Belohnung einen Klumpen Gold. Nun kann man sich zu Maya ins Kanu gesellen und lospaddeln.

Chapter 7:

Während uns Allen Feuerschutz gibt, bauen wir mit Hilfe der Metallplatte und dem Holzhaufen eine Barrikade. Nun versorgt man Allen mit neuer Munition. Maya benutzt nun die vom Baum herunterhängende Schlingpflanze mit der Brücke, die Jason nun überqueren kann. Allen jedoch schafft das nicht so ganz.

Chapter 8:

Damit uns der Kapitän auch mitnimmt, geben wir ihm die Zigaretten und zusätzlich noch den Klumpen Gold. Dafür schmeißt er uns auch später über Bord, behält dummerweise aber Maya bei sich. Am Ufer wartet Jason, bis der Wachmann vorbei ist, und nimmt ein Schilfrohr von der anderen Seite, bevor er das Wasser mit der Wurzel vergiftet. Jetzt kann er ungestört zum Schiff schwimmen. Hier wartet man erneut die Patrouille ab, und klettert dann aufs Schiff. Hier muß man immer aufpassen, daß man nicht zufällig der Wache begegnet. Ungefähr in der Mitte des Schiffes öffnet man die Kiste und nimmt sich die Harpune. Diese legt man in die Vorrichtung am Rumpf des Schiffes ein (vorher muß diese aber noch gedreht werden).

Bevor der Wachmann kommt, muß man noch eine Kiste wegschieben, damit die Schußlinie frei ist. Kommt er jetzt in Schußweite, schießt man ihn über Bord. An der ersten Kajüte kann man durchs Bullauge ins Schiff sehen. Jason nimmt sich den herumliegenden Schlüssel mit der Angelrute und öffnet damit die Tür zur zweiten Kajüte, die er dann betritt. Jason verbarrikadiert jetzt die Tür und bastelt sich aus der Flasche im Wandschrank, aus dem Tuch und aus dem Feuerzeug einen Molotow-Cocktail, den er aus dem Bullauge wirft. Durch das Feuer wird der Kapitän abgelenkt und wir können das Schiff fluchtartig verlassen. Jason und Maya sind nun bei einem Eingeborenenstamm zu Besuch. Um den Eingeborenen zu beweisen, daß wir im Guten kommen, muß Jason zuerst die Feuerwerkskörper ins Feuer werfen (dieser befindet sich in der vorbeischwimmenden Kiste, die mit dem Netz eingefangen werden muß). Die Eingeborenen geben sich aber noch nicht zufrieden. Sie wollen das wir das kleine Kind heilen. Kein Problem: Man benutzt den Wurm unter dem Stein mit der Angel und fängt damit den Fisch. Der kommt in den Suppentopf. Jetzt nimmt man sich die Pflanze am linken Bildschirmrand. Die kommt auch in die Suppe. Zu guter Letzt kommt noch etwas Wasser aus dem Kanister hinzu. Jason nimmt sich jetzt den Suppenlöffel aus dem Zelt, und gibt den Jungen etwas von der Suppe.

Chapter 9:

Jetzt gehts mit dem Kanu weiter. An der ersten Abzweigung nimmt man den unteren Weg. An der nächsten und übernächsten jeweils den oberen. An der

letzten Abzweigung schlägt man am besten wieder den unteren Weg ein. Am Ziel angekommen, gibt Jason dem alten Mann den Kompaß und die Karte - und schon gehts weiter in den Dschungel. Jason legt nun die Holzplanke auf den Stein und katapultiert Maya nach oben (Maya muß sich hierfür auf den linken Teil der Planke stellen und Jason springt dann vom Baumstumpf auf den rechten Teil). Anschließend kann Maya den Baum über die Schlingpflanze erklimmen. Oben angekommen schwingt sie sich auf die andere Seite und wirft Jason das Seil zu, woran er hochklettern kann. Nun zieht Jason Maya im Korb nach oben, woraufhin sie das Baumhaus betritt.

Chapter 10:

Zu Beginn nimmt sich Maya den Schlüssel vom Skelett am Fenster (Brust) und öffnet damit die Truhe. Die Pergamentrolle nimmt sie dann an sich. Mit der Machete hackt sie am rechten Bildschirmrand ein Skelett frei, welchen sie auch sofort die Brustplatte abnimmt. Dort befindet sich ein grüner Edelstein, den Maya ebenfalls einsteckt. Jetzt fahren Jason und Maya mit dem Kanu weiter (oben, unten, unten, oben).

Chapter 11:

Zuerst nimmt man sich die Kette (in der Nähe des toten am oberen Zelt), dann den Schlüssel (in der Hand des Toten links vom oberen Zelt). In der Kiste zwischen den beiden unteren Zelten findet Jason einen Geigerzähler, womit er auch sofort fleißig auf die Suche geht. Am stärksten schlägt dieser am Busch des oberen linken Baumes aus, wo Jason auch schon bald eine Pfeilspitze findet. Dann tankt Jason den Jeep mit dem Kanister aus dem oberen Zelt auf (Tankdeckel nicht vergessen; liegt in der Nähe). Jetzt startet man den Jeep mit dem Schlüssel. Die Seilwinde legt man zum Baumstamm, wo sie mit der Kette befestigt wird. Nun betätigt man den Hebel an der Seilwinde und zieht den Stamm hoch. Unter der Ecke des Tuches befindet sich eine Kiste mit Dynamit, das Jason natürlich mitnimmt. Weiter geht die Reise mit dem Kanu (oben, oben, oben, unten, oben). Am Ziel angekommen, fallen Jason und Maya einen Wasserfall hinunter. Am anderen Morgen wird Maya angeschossen und verschwindet unter dem Wasserfall. Jason folgt ihr.

Chapter 12:

Unter dem Wasserfall schiebt Jason den Ast zur Seite, woraufhin eine Geheimtür erscheint. Um sie zu öffnen, muß die Pfeilspitze mit der Gravur benutzt werden. Nachdem der Geheimgang betreten wird, sucht man am besten hinter dem zweiten Pfeiler Schutz, denn hier ist man auch vor den Schüssen der Verfolger sicher. Wenn diese die Bogenschützen niedergeschossen haben, legen wir eine gezündete Sprengladung an den zweiten Pfeiler und verschwinden (dies bekommt den Verfolgern äußerst schlecht). Da man jedoch für einen Eindringling gehalten wird, werfen einen die Amazonen in die Ameisengrube.

Chapter 13:

Jetzt sollte man sehr schnell vorgehen. Zuerst schneidet man die

herunterhängende Blume mit dem Messer ab, so daß die Flüssigkeit heruntertropft. Jetzt nimmt man den Stab und die Schuhe, wovon aber nur die Senkel übrigbleiben. Jason bastelt sich nun aus Senkel, Stab und Messer eine Waffe. Jetzt schiebt man den Schildkrötenpanzer gegen die Wand und stellt sich darauf. Wenn jetzt die Riesenameise ankommt, wartet man bis sie vor der heruntertropfenden Flüssigkeit getroffen wird. Ist die Ameise abgelenkt, nimmt man sich die Fackel und sticht mit der Waffe auf die Ameise ein. Und danach kann man sich die Endsequenz anschauen.

Autor: Rainer Thieke

1.5 RT

Ambermoon

Nachdem Großvater uns sein Leid geklagt hat, durchstreifen wir das Haus auf der Suche nach Kleidung, Nahrung, Waffen und Fackeln (in der Tonne vorm Keller). Im Untergeschoß schenken uns die Spinnen erste Erfahrungspunkte - zum Dank fackeln wir ihre Netze ab. Das Paßwort WEIN und ein Druck auf den Schalter geben einen Weg nach unten frei. Der Leiter folgend, stellen wir enttäuscht den Einsturz des Gewölbes fest. Davon berichten wir natürlich gleich mal unserem Opi. Er stammelt daraufhin etwas vom Pferdehändler in Spannenberg - also nix wie hin! In der Stadt schauen wir uns gründlich um und akzeptieren jeden Auftrag, der uns angeboten wird (Freiherr, krankes Mädchen, Weinbecher, Pferdehändler, Diebesmeister). Aus dem Trainingszentrum rekrutieren wir den Kämpfer Egil, Sandra, der Heilerin, verraten wir, daß ihr Kater einst FELIX hieß. Außerdem bieten wir ihr an, nach ihrer Tochter Sabine zu sehen, und erhalten dafür den Burnvile-Schlüssel aus der Truhe im Schlafzimmer. Ohne pause geht es jetzt auf den Friedhof, wo wir dem Gärtner das Handwerk legen. Dem Dieb, der uns als Gegenleistung das Wort SILK verrät, vermachen wir die Brosche. Im Keller der Taverne bestehen wie mit dem eben erfahrenen Paßwort den Test der Diebe mit links. Wer Probleme mit dem örtlichen Brunnen hat 150 Schleudersteine sollen schon Wunder gewirkt haben! Habt Ihr endlich die Spitzhacke entdeckt, geht's flotten Schrittes zurück zu Opi und weiter in den Keller, um den Einsturz zu beseitigen. Danach gilt es noch, 5 Hebel umzulegen und Gigantula zu zeigen, wo der Hammer hängt. Ist Opis Ausrüstung gut verstaut, geht's nach oben. Vater Antonius verpaßt uns hier einen gehörigen Anpfiff, woraufhin wir den Schrank in Opas Zimmer aufschließen. Besonders interessant ist der Eisenring, der wider Erwarten eine ausgezeichnete Rüstung darstellt. Zurück in Spannenberg, erkundigen wir uns bei Vater Antonius nach einer Arznei für das kranke Mädchel und haben somit ratzdidafatz den nächsten Auftrag am Hals. Also auf zum Turm des Alchimisten! Paßwort ist hier VATER ANTONIUS (wer hätt's gedacht!). Wir bitten den Magier Nelvin, Mitglied in unserer schlagkräftigen Truppe zu werden, und klettern anschließend für den Alchimisten in die Krypta (das Heilige Horn wirkt hier Wunder!). Der alte Alchi verkauft uns nun großmütig seine leere Phiolen. Jetzt noch schnell eine Sumpflilie von der Insel im Nordosten des Kontinents geholt, und schon geht's zum Tempel der Gala. Die Sache beginnt hier ziemlich einfach: alle vier Kerzen anzünden. Doch leider wird's dann reichlich knackig: Die Golems sind äußerst zähe Burschen - Schlafsprüche und Heiltränke haben sich als bestes Gegenmittel bewährt. Die hart erkämpften Steine legen wir hier die Gitter, und siehe da: Der Weg ist frei... zu einer weiteren Horde wilder Golems! Im Raum mir den zwei Teleportern wählt man den rechten. Aus dem scheinbar leeren Raum

führt eine Illusionswand hinaus. Seid Ihr bei den wandernden Teleportern angelangt, hilft nur Speichern und Ausprobieren. Ist schließlich der richtige Beamomat gefunden, wird die Phiole gefüllt und der Heiler in Spannenberg aufgesucht. Mit der Medizin im Gepäck retten wir das Mädchen und erhalten von ihr zum Dank den Ring des Sobek (Deinen Charakter anlegen lassen!). Nun auf nach Norden, das Banditenhaus ausräuchern (alle Truhen öffnen!). Die Teleporter im Keller betritt man folgendermaßen: links - rechts - Mitte - rechts. Mit Nagier sollte man auf jeden Fall Frieden schließen! Westlich von Spannenberg stoßen wir auf einen einzelnen Höhleneingang. Genau davor steht eine Tanne, in deren Astloch wir ein dreieckiges Objekt, das in der Höhle als Schlüssel dient, finden. Der nette Sylphe versprechen wir, ihre Schwester aus den Klauen der garstigen Orks zu befreien. Dann schnell noch die Schatztruhe plündern und raus! Nördlich der Sylphenhöhle finden wir die Familiengewölbe der Orks. Der Blutgott heißt übrigens OKNARD. Türen lassen sich durch Berührung öffnen. Nachdem Ihr auf Eurer Reise durch die düstere Orkshöhle auch noch fünf Gongs geschlagen habt, solltet Ihr sehr bald zum Riesen gelangen, den Ihr selbstmurmelnd einen Kopf kürzer macht. Wir schnappen uns besagten Kopf und den Schlüssel, befreien die Sylphe, nehmen sie nicht in die Party auf und kehren wieder heim ins schöne Spannenberg. Dem Freiherrn bringen wir die Amtskette, Nagiers Brief und den Kopf. Der Pferdehändler bekommt die Hufeisen, das Ehepaar die Weinbecher. Es folgt ein kurzer Ausrüstungs-Check: Unser Abenteuer muß nun den Eisenring sowie den Ring des Sobek tragen, einen Feuerstein besitzen und die Sphäre der Öffnungen, die sich in Nelvins Tasche befindet, sein eigen nennen. Ist alles vorhanden, könnt Ihr getrost Egil und Nelvin entlassen, den leider kann nur der Träger des Sobek-Rings schwimmen! Durch die Furt von Bender geht's daraufhin weiter nach Süden. Der Burnville-Tunnel sollte dabei keine Probleme bereiten (Scimitar nicht vergessen - ist ne geniale Waffe). Also weiter nach Süden in den nächsten Tunnel. Ist auch dieser überstanden, eilen wir ins Torhaus und benutzen die Sphäre der Öffnungen. Im Turm zünden wir die Fackel an und heizen dem Feuerdrachen ordentlich ein. Vor jeder Falle (Pendel oder Speere) in diesem Turm befindet sich eine Geheimtür. Der Schalter hinter der Tür deaktiviert die Falle. Widmen wir uns zunächst der linken Treppe. Über sie erreichen wir Sabine, mit der wir schleunigst zurück und durch das zweite Stockwerk laufen. Sobald wir hier das Licht berühren, erscheint vor unseren Augen ein alter Bekannter, der irgendwie doch sehr einer Katze ähnelt! Auch ihn nehmen wir mit, berühren die restlichen Lichter und stoßen schließlich hinter einer Illusionswand auf eine Flasche Eiswasser. Im vierten Stockwerk befinden sich zwei Räume, die wieder je eine Flasche des guten Eiswassers bergen. In der fünften und letzten Etage findet sich die letzte Flasche Eiswasser, die wir sogleich mit all den anderen in die Mundöffnung im zweiten Stockwerk gießen. Mit einem streng limitierten Lebenslicht hat nun auch Luminor, der sich in der fünften Etage breitmacht, nichts mehr zu lachen. Mit Hilfe unseres Schlüssels befreien wir Burnvilles Einwohnerschaft und den Werftbesitzer aus Spannenberg. Im Haus der Künstler besuchen wir den Kartographen, krallen uns die Karte, besuchen Dieter, grabschen das Bild und unterhalten uns mit dem Forscher über magische Wörter wie Schnism, Tempus Fugit oder Prinzchen. Jetzt wird noch schnell die Schwimmfähigkeit der gesamten Mannschaft bis auf 95% gebracht, bevor wir wieder nach Spannenberg zurückpaddeln. Nachdem wir Egol und Nelvin aufgesammelt haben, lassen wir uns an der Werft ein Schiff schenken und segeln mit selbigem nach Newlake. Ein Besuch beim Baron verschafft uns Arbeit. Also ab in die Gruft und mit Shandra ein Schwätzchen gehalten (Stein vom Opa benutzen!). In der Bibliothek finden wir ein Spruchrollenparadies, das Windtor und das Kräuterbuch. Hinter der Geheimtür entdecken wir ein Dämonenschalfrezept. Auf Meras Insel labern wir ein paar Takte mit dem Kater. killen anschließend im

Keller den Hexenmeister, dessen Name im übrigen NERA ist, und freuen uns über Ring und Besen. Gemäß unserem Rezept suchen wir nun alle benötigten Kräuter, Pilze und Phiolen zusammen, steigen erneut in den Hexenkeller hinunter, benutzen das Rezept am Kessel und erhalten so den Dämonenschlaf. Auf der südlich gelegenen Hexeninsel leben ein paar Gnominnen, die uns allerdings keine ernsthaften Probleme bereiten sollten. Dem Gnomenkönig zeigen wir Neras Ring er läßt uns daraufhin bereitwillig seine Schatzkammer plündern. Mit dem Hexenbesen geht's jetzt direkt gen Westen, zu einer Höhle auf der Waldinsel. Der Herr dieser Felsbehauung, ein fieses Monster, versteckt sich in einem Geheimraum im Zentrum. Nach erfolgreicher Bestienvertilgung schappen wir uns das Amulett und bringen es dem Waldhüter im Süden der Insel. Jener wiederum beschert uns dafür einen Stab aus seltenem Xenobil-Holz. Widmen wir uns nun dem Tempel der Bruderschaft des roten Auges Tarbos. Etwas Dämonenschlaf in die Schale des Urviehs, und das Tierchen fällt in einen tiefen Schlimmer und verschwindet! Um die magischen Wachen zu besiegen, geht am besten wie folgt vor: Valdyn und ein weiterer schneller Charakter werden in die Frontlinie gestellt. Sie springen nur hin und her, während der Rest von hinten schießt und zaubert, was das Zeug hält! Nachdem wir uns zu S'Orel durchgekämpft haben, gilt es, auch diesen zur Hölle zu schicken, um schließlich den Hangar-Schlüssel einsacken zu können (der Morag Dart ist eine ausgezeichnete Waffe!). Im Hanger klettern wir ins Schiff und studieren eifrig Kires Nachricht: Aha, deshalb die Edelsteine! Also Leinen los und auf nach Illien, der Sadt der Elfen. Fürst Pelani, der uns hier sein Leid klagt, sichern wir als stolze Abenteurer gleich mal unsere Hilfe zu. In der Taverne stöbern wir Leonaria, eine hervorragende Alchimistin, auf, die uns von nun an begleiten sollte. Mit den hoffentlich inzwischen vorhandenen zwölf Windperlen sowie der Perlmittkette suchen wir die Insel der Winde auf und basteln uns gemäß Anleitung eine Windkette und einen Aufbaustab. Eines der Windtore führt uns anschließend, so wir die Windkette benutzen, zu Sansries Insel. Dort erstehen wir in Snakesign einen Schlangenstein und den Topaz, bevor wir dem Tempel der Sansrie einen Besuch abstatten. Nachdem wir den Schlangenstein benutzt und das Labyrinth durchquert haben, können wir mit dem gefundenen Hammer die beiden versteckten Sanduhren disablen - wozu auch immer das gut sein soll! Sansrie verbirgt sich im hintersten mittleren Teleporter des zweiten Stockwerkes. Macht sie fünf Köpfer, bedient Euch an ihren Schätzen, und fliegt zurück nach Illien. Sobald wir Pelani das Blut überreichen, händigt er uns die Flöte des Hawkmoons, das beste Transportmittel, aus! Mit der Transporttröte in der Tasche brausen wir (natürlich auf dem Rücken des Adlers!) zu den Orkhöhlen. Ein paar Meter links davon befinden sich die Zwergenminen. Im Inneren der Stollen stoßen wir auf seltsame Maschinen. An jeder dieser komischen Blechkästen benutzen wir je einen der acht Edelsteine und erhalten dafür am Ende den Nav-Stein, der einzig und allein das Verlassen der Insel möglich macht! Als nächstes geht's wieder zum Hangar. Den Nav-Stein am rechten Apparat benutzen, und die Kiste startet zum Waldmond. Sobald man auf dem Zwergenmond von uns abläßt, wenden wir uns dem Haus des Schmieds zu - ihm wurde die Tochter entführt! Auf der Suche nach der verschwundenen Göre steigen wir in den Keller und tasten die Wände nach offenen Stellen ab. Fündig geworden, verwenden wir eine Spitzhacke und gelangen durch das Loch in der Decke in die Tornaks und Wände später entdecken wir schließlich das kleine Mädchen - laßt Euch überraschen! Wie auch immer, der Schmied vermacht Euch letztendlich eine Armbrust (die zweitbeste Waffe des Spiels!). Wichtig: Beim Händler gilt es nun, etwas Bernstein zu erstehen. Kire vermißt ganz besonders seine Frau Dorina selbstverfreilich wieder ein Fall für uns! Ihr findet sie an den Koordinaten 64, 237. Aber Vorsicht: Die blinkenden Flecken auf der Oberwelt bedeute Prügel - also weitläufig umgehen! Eintritt

verschafft uns SCHNISM (warum, wissen nur die Götter). Der Dungeon ist kein großes Ding, nur manche der Pflanzen entpuppen sich bei näherem Hinsehen als pure Illusion! Habt Ihr Dorina endlich das Schreiben von Kire überbracht, fallen sich die beiden in die Arme und schenken Euch zum Dank den Minenschlüssel. Mit dem Schlüssel im Gepäck machen wir uns auf die Ledersocken zu den Koordinaten 110,180 (Dor Grestin). Dort fragen wir den Chef nach den Ruinen und eilen zur angegebenen Stelle (die Ruinen sind bei ca. 50,50 zu finden). Durch die Fallgrube geht's nach unten. Den Bernstein in die Maschine, mit Levitation nach oben und hinter der Tür mittels Fahrstuhl wieder nach unten. Jetzt die Zahlencodes ansehen und das Schreiben des Waldläufers lesen. Anschließend durch den Teleporter nach draußen flüchten. In der Zwergenmine bei Dor Kiredon (180,130) angekommen, erklimmen wir zuerst die rechte Leiter und töten das Tornak-Weibchen, um an das Ei heranzukommen. Mit dem Ei können wir nun ungehelligt durch die Horden von Tornaks spazieren und schließlich die erste der drei Leitern nach unten nehmen. Vor der Metalltür stehend, müssen wir links sowie rechts graben, links die Maschine mit Bernstein in Gang setzen und rechts die Codierung entziffern. Die Kombination für die Tür lautet: rot =1, orange =10, gelb =50, weiß =100. Nach einigen harten Fights erreichen wir einen Raum, in dem Nav-Steine hergestellt werden können: Bernstein in die Maschine, Scheibe mit entsprechender Farbe in den Automaten - tata auf dem Tisch liegt ein Nav-Stein! Bastelt am besten zwei von jeder Sorte, man weiß ja nie... Nun den ganzen Weg zurück nach oben, ins Luftschiff und auf nach Morag. Hier angekommen, werden wir von S'Riel begrüßt, der uns ohne Umschweife mitteilt, daß sieben Paläste unsere Schlagkraft harren (aber nur fünf Obermotze, da S'Orel ja bereits erledigt ist und S'Riel auf unserer Seite steht!). Nachdem wir die Karte von Morag und die erste Harfensaite zu den anderen Utensilien gepackt haben, geht's nach 33,179. Der Schlüssel für den nächsten Palast ist grundsätzlich beim Ratsherrn zu erhalten. Die Rechenaufgaben lauten: 242 und 301. In einem Palast sind die meisten Fallen Illusionen, ansonsten erwartet Euch nur Bekanntes (aber davon viel!). Ist der sechste Palast geschafft, holen wir das Sandboot ab und gelangen damit zu S'Lorwin, der wider Erwarten ziemlich leicht in die ewigen Jagdgründe zu schicken ist. Mit den sieben Harfensaiten geht's unserer letzten Heldentat entgegen: In Lyrarnion, genauer gesagt in Illien, suchen wir Matthias, den Meister der Musik, auf. Ihm kaufen wir eine Harfe ab und geben ihm die Saiten (solange Ihr die Harfe in Eurer Gewalt habt, könnt Ihr zwischen verschiedenen Musikstücken wählen). Mit der fertigen Kristallharfe wandern wir zum Tempel der Bruderschaft und lassen das Gute Stück vor der Kristallwand erklingen (vor dem Betreten des Tempels unbedingt abspeichern!). Jetzt gilt es mal wieder, ein paar Gegner zu killen, Wunden zu heilen, alle möglichen Schutzzauber zu sprechen und schließlich gegen die Maschine zu kämpfen (ca. 4000 LP). Habt Ihr alle heil überstanden, dürft Ihr über eine Treppe ins Freie treten und die Endsequenz genießen.

Autor: Unbekannt

1.6 RT

ANTHEADS

Kurzlösung:

1. Januar: Gegen 1 Uhr sollte man im Quarry sein, um Informationen über die FBI-Agenten zu erhalten. Danach kann man, wenn man will, zur Farm

von J.D. gehen und gegen die Agenten kämpfen. Daheim hilft man Jackie und kämpft gegen die Chicken. Danach schläft man bis zum nächsten Morgen.
2.Januar: Morgens gleich in die Neptune Hall gehen, da sich der Mann dort in einen Anthead verwandelt. Dort die Nummer notieren. Louie beim Flughafen überreden, losfliegen und ein paar Ameisen vernichten. Daheim bis zum nächsten Morgen schlafen.

3.Januar: Zum Flughafen, losfliegen und Ameisen killen. Danach kann man tun, was man will.

4.Januar: Gegen 10 Uhr kommt Jackie. Man schießt ihr die Fühler ab und verbringt den Rest des Tages mit der Ameisenjagd.

5.Januar: Der Tankwart ist ebenfalls von der Krankheit befallen und muß auf bewährte Weise geheilt werden. Mit allen drei Zahlen geht man ins Krankenhaus, öffnet den Tresor und haut ab, ohne erwischt zu werden.

6.Januar: Wenn es nicht zu kalt ist, geht man zwei Screens nördlich vom Nord-Vulkan in das Ameisennest (Siehe Karte) und zerstört die Königin, indem man sie berührt und flieht zum Ausgang !

Autor: Unbekannt

1.7 Der Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

BACKSTAGE

BANE~OF~THE~COSMIC~FORGE

BARD `S~TALE

BARD `S~TALE~II

BAT

BIFI

BIFI~II

BIOFORGE

BENEATH~A~STEEL~SKY

BERMUDA~PROJEKT

BORROWED TIME

---zurück---

1.8 RT

Komplettlösung zu Backstage, dem Freeware-Game vom Liveclub

Als erstes untersucht man sein Haus nach brauchbaren Gegenständen. So findet man zum Bleistift eine Handsignierte Platte von Axel x, anschließend schlägt man sich den Bauch am Kühlschrank voll und benutzt dann die Toilette. Dann raus aus dem Haus und mit dem Auto weiter. Jetzt geht man zum Radiosender 107.1 und besorgt sich die Fragen zu dem Quiz. Man fährt wieder zurück, um dann mit der U-Bahn weiterzufahren. Im Kaufrausch redet man mit dem Mann der im Eingang herumläuft und läßt sich die Diskette geben. Nun gehts wieder nach Hause und schiebt die Disk in den Compi. Die folgende Telefonnummer wählt man am Telefon und schon ist man Mitglied im Liveclub. Weiter gehts mit dem Auto zum Schwimmbad doch zum Baden fehlt das Handtuch und die Badehose. Also fährt man wieder nach Hause und holt sich aus dem Badezimmer das Handtuch und aus dem Schrank die Tasche mit der Badehose. Wieder am Schwimmbad angekommen redet man mit dem Badegast, der einen Zettel mit einer Lösung zu einer Frage verloren hat. Angeblich befindet der Zettel sich beim Bademeister im Mülleimer, doch leider kommt man an den Mülleimer nicht heran, da der Bademeister alles mit Kameras überwacht.

Also geht es wieder zurück nach Hause. Dort hat der Postbote eine Überraschung parat. Ein Päckchen mit der Clubkarte für den Liveclub, 3 CD's und einem Gettoblaster. Flugs die CD von Axel in den Discplayer geschoben und anhören. Schon ist die erste Frage des Quiz beantwortet! Weiter gehts mit der U-Bahn. Wir jumpen schnell in den Liveclub und kaufen uns dort unser Lieblingsvideo. Dann wieder zurück in die U-Bahn. Den dort sitzenden Mann überzeugen wir, das der Liveclub das Nonplusultra heutzutage wäre und ab gehts wieder ins traute heim. Dort wartet schon wieder ein Päckchen auf uns, diesmal mit einem Anrufbeantworter als Geschenk dafür, das wir ein neues Mitglied (Mann in U-Bahn) für den Liveclub geworben haben. Den Anrufbeantworter schliesen wir schnell ans Teflon an. Wir gehen ein Paar Häuser weiter, wo wir bei dem Mann ganz links eine Anzeige aufgeben, indem wir eine Hansiegnierte Platte von Axel gegen ein paar tips für das Quiz von Radio 107.1 tauschen wollen. Nun begeben wir uns in die Musikhalle, wo wir den dortigen Hausmeister anquatschen, doch der ist so beschäftigt eine Schachaufgabe zu lösen, das er keine zeit hat uns ein paar auskünfte über Axel's show zu geben. Also wieder raus aus dem laden und ab ins Schwimmbad, denn diesmal haben wir ja unsere Badeklamotten dabei. Den Bademeister dort geben wir das Video. Dann laufen wir schnell die Treppe herauf und untersuchen den Mülleimer. Dort finden wir

den

Zettel und somit auch unsere zweite Antwort auf das Quiz!

Wir fahren wieder nach hause und hören uns den Anrufbeantworter an. Dort ist ein Mann der sich wegen der Anzeige meldet. Wir machen ein treffen in der Örtlichen Pizzeria aus. Bevor wir zu unserem treffen gehen, schauen wir vorher noch in der Garage vorbei, doch der dort festgebundene Hund läst uns nicht an das Schaltpult heran. Also gehen wir in die Pizzeria, wo unser Mann schon auf uns wartet. Wir vollziehen den tausch und schon haben wir die dritte Antwort! Aus der Pizzeria nehmen wir noch aus der Küche den Fleischbrocken mit und verschwinden dann. Jetzt ist wieder mal ein besuch im Liveklub fällig. Dort kaufe wir uns das Schachbuch. Wir gehen zurück zur Garage wo der Hund das Pult bewacht. Wir schmeisen ihm die Fleischkeule vir die Schnauze und der Weg zum Schaltpult ist frei. Der Knopf wird gedrückt und das Auto wird heruntergelassen. Wir öffnen das Auto und nehmen den Schlüssel mit. Jetzt gehen wir in das Haus daneben und schliesen die Tür zur Dunkelkammer auf. Das Foto das dort hängt nehmen wir ab und schauen es uns an. Unsere vierte Frage wäre somit auch geklärt. Im laufschrift zur Musikhalle, dem Hausmeister das schachbuch geben. TATATATAAAA!!!! Das war die letzte Frage. Das Spiel wäre geschafft.

Autor: Martin Dreisbach

1.9 RT

BANE OF THE COSMIC FORGE

Lösungsweg :

Im Schloß :

Zuerst sollte man hier alle Türen öffnen (bis auf wenige Ausnahmen funktioniert die mit "Knock-Knock", "Lockpick" oder mit den Schlüsseln, die man manchmal findet). Die einzelnen Räume immer genau untersuchen (Search). Unbedingt daran denken, daß man Inschriften z.T. nur dann erkennt, wenn man direkt vor der entsprechenden Wand steht. Alle erreichbaren Items mitnehmen. Ein Besuch bei Queequeg lohnt sich immer. Dort könnt Ihr bessere Waffen, Rüstungen und das "Mystery Oil" kaufen. Die "Key of Spades" benötigt man in den beiden Türmen in der Mitte des Schlosses. Die erste größere Hürde im Spiel ist das Paßwort für das "Pirates Den". Queequeg ist der einzige, der es kennt, möchte aber als Gegenleistung erfahren, wo der Schatz des Captains versteckt ist. Hat man den "Goldkey" gefunden, begibt man sich in den nördlichen kurzen Gang im Keller und öffnet die zweite Gittertür. Nachdem man die Falltüren per Wandschalter geschlossen hat, findet man das "Book of Ramm", in dem die Kombination für den "Altar oft Ramm" steht. Auf zum

Altar, der sich im Norden im ersten Stock befindet ("Key of Ramm" benutzen). Am Altar sind drei Knöpfe angebracht, die man in folgender Reihenfolge drückt : "Goats head", "Goats Head", "Flame Orb", "Wand", "Flame Orb". Ab durch die Falltür und gegen eine Riesenschlange kämpfen. Durch die Gittertür gelangt man in das nördliche Labyrinth des Kellers. Mit dem "Miners Pick" lassen sich einige Wände aufbrechen. Mit dem "Decoder" das "Deadmans Log" entziffern und mit der Antwort "Giant Mountain" zu Queequeg eilen. Mit der Aussicht auf einen fetten Schatz verrät er Euch das Paßwort für den Piratenunterschlupf (Skeleton Crew). Leider wartet bei den Piraten eine weitere verschlossene Gittertür auf Euch. Die geht nur mit dem "Silver Key" auf, der von L'Montes verwahrt wird. Der arme Tropf sitzt im Turm und jammert um sein verschwundenes Schoßhündchen (Snoopcherie). Den "Stuffed Beagle" findet Ihr im Keller hinter einem Mauselloch. Wedelt etwas mit dem "Rotten Cheese" vor dem Loch und die Mäuse brechen durch. Den Hund bringt Ihr anschließend zu L'Montes, der daraufhin den "Silver Key" verschenkt. Zurück zum "Pirates Den" und den "Pirates Hook" besorgen. Mit dem "Bell Key" in den Glockenturm eilen und das "Rope" besorgen. Seil und Haken verbinden (Merge) und mit dem Wurfseil über den Abgrund im Kellerlabyrinth schwingen. Nach einem zünftigen Kampf mit ein paar "Hydraplants" in den Aufzug steigen und in die Berge fahren.

Blue Mountains :

Zuerst besucht Ihr die "Dwarf Mines" und startet eine ausgedehnte Erkundungstour. Die Kristallwände zerstört man, indem man sie aus allen vier Richtungen mit dem "Miners Chisel" ankratzt und schließlich vom südlichen Zugang aus noch einen letzten Hieb ausführt. Die gute Hälfte des Zauberers Xorphitus erscheint und hält einen längeren Vortrag über die Bedeutung des "Cosmic Pen". In seinen Gebeinen findet man unter anderem den "Wizard Ring". An der Zugbrücke benutzt Ihr das "Mystery Oil" und drückt anschließend "Safety", "Pump", "Coilwrap", "Truss", "Safety", "Winder". In der Mine solltet Ihr Euch auf die Jagd nach vier "Rubber Beasts" machen. Die vier "Rubber Strands" verbinden und Ihr erhaltet ein wichtiges "Rubber Band". Klettert Ihr den Ostaufgang zum "Mountains Peak" herauf, findet Ihr dort oben ein paar "Heavy Boulders", die Ihr unbedingt mitnehmen müßt, auch wenn's schwerfällt. Nachdem das "Broken Sprocket" bei "Smitty" repariert worden ist, wieder ins Katapult einsetzen. Benutzt "Rubber Band" und "Heavy Boulders" - und nach einigen Fehlschüssen wird ein neuer Weg frei. Wieder geht's in die Berge, wo Euch ein harter Kampf mit ein paar seltsamen Zwillingen bevorsteht. Sind diese beseitigt, eine Etage nach obenmarschieren und den "Guardian of the Rock" erledigen. Ein nützlicher Edelstein wartet! Anschließend, eine Etage tiefer den Wandschalter betätigen und auf den Weg zur "Amazulu Pyramid" machen.

Amazulu-Pyramide :

Den Lederbeutel mit Sand füllen. Die bewegliche Kiste wird gestoppt, indem Ihr in eine der Nischen die Überreste eines klebrigen Monsters legt. Die Kiste fängt sich in der Klebe und Ihr könnt sie bequem ausräumen. Außer dem Eingang gibt es noch eine weitere Treppe, die unter den "Amazulu Tower" führt. Hier gelangt man in einen langen Gang,

gespickt mit Fallen, die man aber alle mit den entsprechenden Wandschaltern ausschalten kann. Irgendwann verspermt eine Falltür den Weg (Nicht die ersten beiden Falltüren!). Geht man nun einen Schritt nach Westen und schaut nach Süden, findet man einen Wandschalter. Drückt man diesen Knopf, schließt sich die Falltür und eine andere öffnet sich. In diese springt man rein und gelangt in einen Geheimlevel unter der Pyramide. Hier müßt Ihr jetzt etwas mit den unterschiedlichen wandschaltern spielen, um alle Fallen auszuschalten. Im Letzten Raum den Sandsack gegen das Idol tauschen. Mit dem Idol des Mau Mau Mu öffnet Ihr die vergitterte Tür im zweiten Stock der Pyramide. Der "Amazulu Queen" schenkt Ihr einen wertlosen Gegenstand und verläßt sie sobald wie möglich. Der "Kuwali Kubona" kauft Ihr unbedingt ein "Foot Powder" ab.

Das solltet Ihr auch gleich benutzen, sonst verbrennt Ihr Euch gewaltig die Füße. Habt Ihr den Kampf gegen Mau Mau Mu heil überstanden, gibt's als Belohnung das zweite "Ruby Eye". Zurück in den Keller des Schlosses und wieder in den kleinen Kellergang gehen. Die erste Tür kann man mit dem "Wizards Ring" öffnen. Dort findet Ihr den "Spire Key", mit dem Ihr in den verschlossenen Burgturm kommt. Das "Horn of Souls" wartet dort auf Euch. Die dritte Tür öffnet Ihr mit den beiden "Ruby Eyes".

Styx :

Zuerst benutzt Ihr das "Horn of Souls", worauf der Fährmann des Todes Charon erscheint und Euch zur "Isle of the Dammed" bringt. Im Untergeschoß findet Ihr das "Book of the Sirens", dessen letzte Zeile Ihr Euch notieren solltet. Anschließend benutzt Ihr das Floß und gelangt zu den Sirenen. Wird ihr Rätsel von Euch richtig beantwortet, erhaltet Ihr die "Water Wings" und könnt ab dann über das Wasser laufen. Jetzt geht es ab in den "Swamp" (Use Eastern Exit Key). Hier sucht man den "Caterpillar" auf, der seine Pfeife zurückhaben möchte ("Incense" kaufen!). Diese bekommt man bei "Mai Lai" (Reclamation), die aber zuerst die "Claim-Number" wissen möchte. (Bei ihr kann man übrigens hervorragende Waffen und Rüstungen kaufen.) Also zurück zum "Caterpillar" und nach der "Claim-Number" fragen. Ihr bekommt einen Zettel für das "Bottle Oracle". Den Zettel gibt man nun in die Flasche, versiegelt sie mit dem Korken und wirft das Ganze beim "Bottle Oracle" ins Wasser. Die Flasche findet man am Strand der "Isle of the Lost" und erhält nun die "Claim Number" (38-23-36). Mit der Pfeife zurück zum "Caterpillar" und gegen ein paar Pilze tauschen.

Gibt man Charon die dritte Urne, erhält man von ihm den "Key of Dead" und eilt zur "Isle of the Dead". Dort stellt man die Urne in die Nische und verbrennt etwas "Incense", um die Fallen auszuschalten. In den einzelnen Räumen stehen Euch extrem schwierige Kämpfe bevor, allerdings lassen die besiegten Gegner die besten Waffen und Rüstungen im ganzen Spiel zurück. Besonders die "Muramasa Blade" sollte sich ein Samurai in Eurer Party nicht entgehen lassen. Die erste Begegnung mit Lord Aram geht noch glimpflich ab, anschließend besucht Ihr die Königin im südlichen Raum. Von Ihr erhaltet Ihr ein "Silver Cross" und einen Schutz gegen Lord Aram. Man hat nun zwei Möglichkeiten zur Lösung des Spiels :

1. Man wirft das "Silver Cross" sofort weg und drückt sich so um den Endkampf.
2. Man behält das Kreuz und muß Lord Aram selber beseitigen.

Die zweite Lösung ist natürlich viel edelmütiger als die erste. Werdet Ihr anschließend von Rebecca entdeckt, wird die gesamte Party hypnotisiert und ins Gefängnis geworfen. Hier könnt Ihr entweder den Türwachen den "Dagger of Ram" zeigen oder die "Mushrooms" benutzen. In beiden Fällen findet Ihr Euch anschließend im verwunschenen Wald wieder.

Im Wald :

Alles absuchen und alle Gegenstände mitnehmen. "Rock of Reflections" mit der Spitzhacke aus dem Felsen schlagen. Zur Queen of Fearies gehen, die "Tinkerbell" benutzen und nach "Delphi" fragen. Zum Orakel gehen und die richtigen Antworten geben (We are Fascination/ We seek Divination/ Yes). Ihr bekommt den "Staff of Aram" und könnt Euch langsam auf die letzten Schlachten vorbereiten.

Temple of Ram :

Verkleidet mit der "Goats Mask" und dem "Dagger of Ram" geht Ihr jetzt in den Tempel. Den Abgrund überwindet Ihr, indem Ihr ein Partymitglied mit dem "Staff of Aram" ausrüstet. Vorsicht, der "Staff" und die "Mask" ziehen Euch Points ab. Nicht zu lange tragen. Ihr könnt sowohl die linke oder rechte Tür benutzen, das Resultat ist das gleiche. In jedem Raum des Tempels müßt Ihr gegen besonders unangenehme Gegner kämpfen. Über Teleporter kommt Ihr in die nächste Etage. Immer vorher ausruhen, die nächsten Monster warten schon. Seid Ihr in der untersten Etage angekommen, bereitet Euch Xorphitus einen feurigen Empfang. Habt Ihr überlebt und seid wieder etwas ausgeruht, geht Ihr geradeaus weiter und laßt Euch in eine Falлтür fallen. Die Kämpfer machen jetzt die "Rocks of Reflection" und die "Holy Stakes of Wood" bereit. Der Priester benutzt das Kreuz und andere Kämpfer werfen mit Weihwasser. Nicht aufgeben, irgendwann klappt es. An der Gittertür gebt Ihr als Paßwort "The Hand of Destiny" an und Ihr steht tatsächlich vor dem kosmischen Griffel. Wenn da nicht plötzlich ...

Was hat die seltsame Lichtgestalt zu bedeuten ? Welche Rolle spielt das mysteriöse Raumschiff ? Diese und noch viele andere Fragen werden hoffentlich im nächsten Teil von "Wizardry" beantwortet.

Autor: Unbekannt

1.10 RT

BERMUDA PROJEKT - Mirrorsoft

Ziel des Spieles ist es, die Insel lebend zu verlassen. Dazu muß man zuerst ein unbeschädigtes Flugzeug, dann 6 Passagiere, die über die ganze Insel verstreut sind, und schließlich noch den Piloten finden und befreien.

Den Fußspuren nach zum Jeep gehen und den Eimer (bucket) und die Schaufel (shovel) aus dem Fahrzeug nehmen. Den Eimer im Meer mit Wasser füllen und damit die brennende Tür des Flugzeugwracks löschen. Man darf sich dabei nicht viel Zeit lassen, sonst hat das Feuer die Tür für immer verschlossen. Eimer ablegen. Die Tür des Flugzeuges mit der Schaufel freigraben und öffnen, das Brecheisen (crowbar) nehmen. Aus dem Flugzeug kann man sich ein Radio (radio) mitnehmen, allerdings habe ich keine Ahnung, wozu man es verwenden kann.

Zum Dorf (1) gehen und den Gleiter (glider) nehmen. Doch Vorsicht! Die Eingeborenen sind nicht sehr freundlich. Wenn man erst einmal fliegt, können sie einen aber nicht mehr erwischen.

Zum Jeep fliegen und auch noch die Kanne (canteen) nehmen. Das Brecheisen und die Schaufel sollte man im Jeep lassen, allerdings benötigt man sie später noch.

Mit dem Gleiter über den Fluß zum unbeschädigten Flugzeug (2) fliegen. Beim Flugzeug alle Kisten mit dem Brecheisen öffnen. Der 1. Passagier ist befreit. Feuerzeug (lighter) und einen Kanister (gas can) nehmen. Die Zigaretten braucht man nicht. (?)

Kanne an der Oase rechts vom Flugzeug mit Wasser füllen. Trinken, Kanne wieder füllen (2x).

Zum Skelett neben dem Jeep zurückfliegen und den Skorpion mit dem Feuerzeug vertreiben. Nun den Schlüssel (key) vom Toten nehmen. Den Inhalt des Kanisters in den Tank des Jeeps füllen, den Schlüssel benutzen und das Tor des Eingeborenenorfes mit dem Jeep rammen. Den Schlüssel und den leeren Kanister benötigt man nun nicht mehr.

Im Dorf (3) die beiden Voodoo-Puppen nehmen. Aus der einen Puppe die Nadel nehmen und die Nadel sofort in die andere Puppe stecken, um so die Eingeborenen außer Gefecht zu setzen (hehe). Der 2. Passagier ist befreit. Die beiden Puppen kann man nun ablegen.

Auf dem Friedhof (4) am Grab in der Mitte mit der Schaufel graben und den Sarg mit dem Brecheisen öffnen. Das kleine Kreuz von dem Skelett nehmen und umhängen. Nun kann man gefahrlos aus dem linken Sarg das Messer nehmen. Die Schaufel und das Brecheisen werden nicht mehr benötigt. Zum Shamanen in der Hütte darf man nur ohne dem Kreuz gehen. Er gibt dem Spieler den Auftrag, ihm den "gold like fish" zu bringen. Ich habe keine Ahnung, was er damit meint.

Man sucht nun die Kanonenkugel (cannon ball), die sich in der Nähe der Inca Pyramiden befindet. Damit kann man die Kanone neben dem Schiffswrack (5) abfeuern. Die Kanone muß natürlich vorher auch mit Pulver aus dem Faß geladen werden. Der 3. Passagier ist frei. Man kann nun an der Spitze des Schiffswracks eine alte Pistole (pistol) finden. Wozu man die Lampe (lamp) und den Fetzen (rag) braucht, weiß ich nicht.

Auf zum Indianerdorf (6) und mit dem Messer den Käfig öffnen. Der 4. Passagier wird somit befreit. Das Messer wird nicht mehr benötigt.

Zur Feuerstelle (7) gehen und den Topf (pan) mit der schwarzen klebrigen Masse aus dem Kessel (pot) füllen. Die Fesseln der Frau am Marterpfahl damit

einreiben und anzünden und der 5. Passagier ist frei. Den Topf und das Feuerzeug braucht man nicht mehr.

Rechts vom Marterpfahl sollte man sich nicht zu genau umsehen, da dort die Wilden versteckt sind.

Nun geht man nach oben zum Opfertisch, wo man der Frau das Wasser aus der Kanne über den Kopf gießt. Dadurch wacht sie auf und flieht, worüber allerdings die Wächter nicht sehr erfreut sind. Schnell weg heißt die Devise! Nun muß nur noch der Pilot gefunden werden.

Der Pilot wohnt wie ein Gott im Eingeborenendorf (8) in der rechten oberen Ecke der Insel. Der Weg dorthin ist nicht ungefährlich, da einige Eingeborene in der Gegend herumlaufen. Einen Weg über die bewachte Brücke über die Schlucht habe ich nicht gefunden, aber das ist auch nicht nötig. Am besten bewegt man sich vom Opfertisch nach rechts immer nahe an der Küste entlang, bis man schließlich in das Dorf gelangt. Der Pilot will aber dieses Paradies nicht freiwillig verlassen, man muß ihn mit der ungeladenen Pistole zum Mitkommen "überreden".

Nun noch schnell zum Flugzeug zurück und dieses betreten. Somit ist auch dieses Spiel gelöst, falls der Held nicht vorher verdurstet ist. In diesem Fall hätte er sich einfach bei der Oase neben dem Flugzeug wieder etwas erfrischen sollen...

Autor: Wolfgang Unger

1.11 RT

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

CASTLE~MASTER

CRACK DOES PAY

CRIME~TIME

CRUISE~FOR~A~CORPSE

CURSE~OF~ENCHANTIA

---zurück---

1.12 RT

Castle Master

Eine Komplettlösung die mit den Prinzen erspielt wurde:

Man startet außerhalb der Burg und schließt erst einmal die Brücke auf (das schwarze Loch links daneben). Nun geht man in die Zauberhütte links neben der Burg, nimmt den Käse und den Solar-Schlüssel auf der Stuhllehne und springt ins Loch unter dem Teppich.

Die Katabomben:

In der Höhle vernichtet man zuerst den Geist, nimmt dann das Pentacle und betritt die Katabomben. Hier sucht man jede Höhle auf und schickt jeden Geist ins Jenseits. Erst wenn alle Gesiter beseitigt sind, geht es über die Kellertreppe in die erste Etage. Dort begibt man sich in Küche oder Speisekammer und futtert, bis man den Herkules-Status erreicht hat. Über die Kellertreppe geht es zurück in die Katabomben, wo man das Hindernis über die Falltüre schiebt und den letzten Geist in der Höhle vernichtet.

Jetzt geht man raus aus der Burg, schiebt den Felsblock vor der Burg weg und springt hinein. Man nimmt wie in jeder anderen Höhle das Pentacle und begibt sich zur Kapelle. Dort ist die Wand mit dem Kreuz eine doppelte, hinter ihr ist der Gang zum Glockenturm, wo man am Seil zieht und wieder ein Pentacle findet. Nun kriecht man unter das Pult und befindet sich wieder in den Katabomben. Dort gibt es nochmals ein Pentacle, das nächste Ziel ist der Brunnen im Innenhof. Den Schlüssel im Brunnen aktiviert man und springt in den Brunnen. Wieder das Pentacle gekrallt und weiter zur Sauna. Dort das Wasser ablassen und vorsichtig über die Treppen in den Pool und ins Loch steigen. Dort das Pentacle nehmen und den Gruftvorraum aufsuchen.

Die Burg:

Im Vorraum findet man den Treppenschlüssel und kann die Pentacles betrachten-die blinkenden müssen noch gefunden werden. In den Stallungen kriecht man unter das Pferd und findet den Kasernenschlüssel. In der Scheune rechts hinter dem Strohballen liegt der Schlüssel für die vierte Etage. Nun begibt man sich in Igors Kammer, wo man vom ersten größeren Gegner erwartet wird. Mit einigen Schüssen in den Mund läßt er sich jedoch leicht erledigen. Danach kann man die Truhe öffnen, alles einsacken und den "?"-Schlüssel mitnehmen. Weiter geht es in die Bibliothek, dort aktivieren wir ein Buch, woraufhin ein Stuhl an der Wand erscheint. Wir laufen auf ihn zu und drehen uns mit der Wand in den Schrein. Auf dem Goldbrocken liegt der Zellschlüssel.

Nun gehen wir in den Großen Saal und dort Vorsichtig den Sims entlang - Vorsicht, an der Ecke fehlt ein Stück! Sobald wir zur anderen Türe draußen sind, betreten wir einen winzigen Vorsprung im Wachtraum. Dort nehmen wir uns das Pentacle und verlassen die Burg wieder. Wir stehen auf der Zugbrücke und katapultieren uns mit ihr auf das Dach der Kapelle, wo wir uns den Truhenschlüssel aneignen. Durch das Loch geht es weiter in die Kapelle und von dort in den dritten Stock. In der Rumpelkammer kriechen wir hinter das Regal, stehen wieder auf, klettern auf das unterste Brett und nehmen das Pentacle. Zur Stärkung geht es jetzt in die Kneipe, dort gibt es einen Stärketränk mit unbegrenzter Wirkungsdauer. Weiter geht es in den obersten Stock, wo wir uns im

Tanzsaal durch das Loch fallen lassen. In der dritten Etage geht es weiter zur Drachenhöhle, deren Bewohner gemeuchelt wird - wozu man auf Hörner, Zähne und AUGen schießen sollte. Danach können wir die Truhe im hinteren Zimmer ausräumen und das neunte Pentacle organisieren. Das letzte Pentacle finden wir in der Kornkammer. Dort schaufeln wir das Korn beiseite, öffnen die Truhe, setzen uns hinein, schließen den Deckel und fallen sicher in den Schauraum.

Diesen räumen wir vollständig aus und begeben uns in den Vorraum der Gruft. Hier kann man jetzt die Türe öffnen und den "Magisterspuk"-Schlüssel aus der Gruft holen.

Das Finale:

Weiter gehts im vierten Stock. Nachdem im King's Solar die Klingel betätigt wurde, sollte das erste Hindernis beseitigt sein und der Aktivierung des Steines nichts mehr im Wege stehen. Ist letzteres getan, sollte der Weg zur Südpassage frei sein. In der Turnhalle wird solange mit der Hantel trainiert, bis man wieder Herkules ist. Dann geht es zum Magister und damit zum letzten Kampf. (Der geht allerdings nur dann gut aus, wenn auch alle 26 Geister beseitigt wurden.)

Nachdem der Magister verkloppt wurde, braucht man nur noch durch die Türe am anderen Ende des Raumes zu gehen und die (etwas lasche) Schlußsequenz bewundern.

Autor: Unbekannt

1.13 RT

CRUISE FOR A CORPSE

Komplettlösung:

Wenn in der Lösung nicht steht, worüber man sich mit den Personen unterhalten soll, dann sollte man über alles Mögliche und besonders die neuen Stichpunkte reden. Die Zahlen in Klammern geben die Minuten an, die man bei seinem fortschritt gutgeschrieben bekommt.

Das Spiel beginnt um 8 Uhr morgens in Karabudjans Study. zuerst heben wir das Papierkugelchen neben dem Aschenbecher auf, glätten es und können es dann lesen(10). Danach gehen wir in die Smoking Lounge und reden mit Tom (10). Anschließend geht es auf das Oberdeck zu einem Gespräch mit Suzanne(10), und dann nochmals zu Tom. Nun schauen wir bei Daphnes Kabine vorbei und treffen dort Julio, mit dem wir uns unterhalten(20). Wenn wir nun wieder in die Smoking Lounge gehen, finden wir eine Juweliersquittung, die Tom verloren hat(10). Jetzt ist es wieder Zeit, mit Suzanne zu reden(10).

Hinterher sitzen Tom und Julio in ihren Kabinen, wo wir sie besuchen und uns mit ihnen unterhalten. Danach geht es in die Bar, wo wir dem Barkeeper den Zettel, den wir am Anfang gefunden haben, zeigen. Der gibt uns daraufhin ein Gebetsbuch von Father Fabiani, das wir uns anschauen(10). Wir finden darin einen Brief, den wir lesen. Jetzt gehen wir in Fabians Kabine und schauen uns dort um. Unter dem Nachttisch

finden wir einen schwarzen Koffer, den wir hervorziehen und öffnen(10). Mittlerweile wurde der Dining Room geöffnet, und wir treffen auf Fabian, mit dem wir sprechen(10). Danach geht es zu einem Gespräch mit Tom über Fabian(10) und wieder zurück zu Fabian zwecks Gespräch über Tom(10). In der Zwischenzeit ist Julio aus unserer Kabine verschwunden, hat aber einen Schlüssel verloren, den wir aufheben(10). Mit diesem Schlüssel läßt sich der Schreibtisch im Arbeitszimmer öffnen, worin wir ein Dankschreiben(10) und ein Schmuckkistchen finden. Dieses enthält ein Kolloer, dessen Verschuß wir genauer untersuchen(10). Nun gehen wir zurück zum Dining Room, öffnen die hinterste Schublade des Schrankes und nehmen die Verlobungskarten von Julio und Daphne mit(10). Jetzt gehen wir auf das rechte Oberdeck und können von dort aus eine Szene mit Tom und Rebecca verfolgen(10). Danach schauen wir uns den Laundry Room genauer an und durchsuchen dort den vordersten Wäschekorb. Im Bademantel entdecken wir eine Halskette mit einem Bild von Daphne(10).

Endlich können wir auch mit dem Butler sprechen, dessen Kabine nun offen ist. In der Smoking Lounge treffen wir wieder auf Tom, mit dem wir uns unterhalten(10), in der Rear Hall können wir Dick Schmock in ein Gespräch verwickeln(10), anschließend sprechen wir mit Julio(10) in unserer Kabine. Danach besuchen wir Fabiani in seiner Kabine (vorher unbedingt anklopfen)(10) und reden schließlich mit Dick(10), Hector und Tom. In Daphnes kabine öffnen wir den linken Wandschrank und durchsuchen den Schminkkoffer. Darin finden wir ein Arztrezept, das wir mitnehmen(10). Jetzt schauen wir wieder in der Bar vorbei und sacken den Whiskey und das Glas ein(10). Danach gehen wir zu Suzanne auf das Oberdeck, spendieren ihr einen Drink und können dann mit ihr reden (10,10), insbesondere über das Rezept für Agnes.

Nun wieder zu Hector und zu Tom, und mit ihnen Agnes reden, danach Dick über Tom und Rebecca ausquetschen(10). Fabian erzählt uns schließlich die ganze Geschichte über Agnes(10). Wenn wir jetzt durch das Bullauge in Rebeccas Kabine linsen, können wir ein interessantes Gespräch belauschen(10). Nebenan gehen wir in Suzannes Kabine und durchsuchen den Kleiderhaufen im linken Wandschrank. Den Zeitungsartikel im Briefumschlag(10) lassen wir mitgehen. In Fabianis Kabine finden wir eine Taschenuhr hinter der zweiten Schranktür(10). Nach einem Gespräch mit Rebecca in ihrer Kabine geht es weiter in den Laundry Room, wo wir im Topf einen Schlüssel finden. Anschließend reden wir mit dem Butler im Arbeitszimmer und mit Suzanne in der Bar, danach fragen wir Julio über die Taschenuhr(19) aus Fabianis Kabine.

Auf dem Oberdeck treffen wir auf Rose, mit der wir uns erst einmal unterhalten(10). Jetzt gehen wir zu Daphnes kabine und plaudern mit Daphne(10). Danach geht es zu Unterredungen mit Rebecca, Suzanne und Hector. Und da wir gerade so redselig sind, fragen wir Fabiani im Speisezimmer über Rose(10), und Hector über Mercedes aus(10)und unterhalten uns danach mit Julio über Karabudjans Ableben. Jetzt können wir auf das Oberdeck und Roses Korb durchsuchen(10) und dann mit ihr reden(10). Wieder zu Daphne und sie über Rose ausfragen. Anschließend können wir uns endlich ungestört in Toms Kabine umsehen-wir öffnen den Schrank und nehmen den Brief(10). Danach reden wir mit Rebecca über die Pistolenwerbung.

Nun gehen wir auf das Oberdeck und werden Zeuge eines Mordanschlages auf

Suzanne(10). Sobald sie wieder aus dem Wasser gefischt wurde, können wir mit ihr reden. Auf Wunsch von Suzanne gehen wir in ihre Kabine und entdecken das verwüstete Zimmer(10). Neben dem Standspiegel steht eine weiße Music Box, die wir untersuchen. In das Loch an der Seite der Box stecken wir den Schlüssel aus der Waschkammer und ziehen die Box auf. Sobald sich die Ballerina dreht, blockieren wir sie und drehen den Schlüssel.

Aus dem Geheimfach entnehmen wir den Brief und lesen ihn(20). Da Suzanne nicht mehr da ist, suchen wir sie in der Bar auf. Plötzlich taucht der Kapitän auf, und wir folgen ihm(10) und beobachten die Szene auf dem Deck.

Sobald sie vorbei ist, nehmen wir die am Boden liegende Handtasche von Daphne(10). Wir gehen in die Bar zurück und sprechen mit Suzanne über den Zeitungsartikel, den Brief aus der Music Box und den Brief aus Toms Kabine. Danach bringen wir Daphne ihre Tasche zurück und reden mit ihr über Agnes Testament.

Jetzt machen wir auf dem Deck einen Rundgang, bis wir nacheinander von Rebecca, Daphne, Rose und Fabiani in die Kabinen gerufen werden(10), anschließend reden wir wieder mit Dick über Tom und Rebecca(10). Mittlerweile hat Hector eine Nachricht in unsere Kabine gelegt. Wir nehmen sie(10) und gehen sofort zu ihm, doch er stirbt vor unseren Augen(10). Da die Köchin verschwunden ist, können wir uns endlich in der Küche umsehen. Wir finden einen Büchsenöffner, den wir mitnehmen.

Auf dem Boden öffnen wir zwei Bodenplatten und fahren mit dem Aufzug in die Lagerhalle hinab. Mit der Brechstange öffnen wir die mittlere der drei Kisten, nehmen eine Büchse und öffnen sie-zum Vorschein kommt eine Handgranate. Neben dem Aufzug hebeln wir das lose Brett mit der Brechstange auf und krallen uns die Filmrolle(10). Danach schauen wir im Maschinenraum vorbei und nehmen den Schraubenzieher von der Tonne mit(10).

Jetzt ab in die Smoking Lounge und den Filmprojektor anschauen. Die Filmrolle aufsetzen, die zwei Schrauben mit dem Schraubenzieher entfernen und die Klappe abnehmen. Den Operate Button testen, die Klappe wieder festschrauben, den Projektor anschalten und den Film anschauen(10). Danach geht es in die Rear Hall, wo wir die Nachricht von Suzanne entgegennehmen(10). In Suzannes Kabine untersuchen wir den toten Körper(10). Danach gehen wir in die Kajüte des Kapitäns, nehmen das Buch mit dem A auf dem Buchrücken, schlagen es auf und schauen uns die Zeichnung an. Jetzt gehen wir wieder ins Arbeitszimmer und schauen uns die Bücher mit den Buchstaben auf dem Rücken genauer an.

Wir müssen die Bücher so in die Reihenfolge bringen, daß man das Wort INCAL lesen kann. Dazu muß auch das Buch des Kapitän verwendet werden. (Achtung: Auf der linken Seite muß eine Lücke zwischen den Büchern und dem Buchende bleiben.)

Nun öffnet sich eine Geheimtüre, durch die wir gehen. Beim folgenden Kampf sollte man die rechte Maustaste gedrückt halten, bis der Kampf vorbei ist. Anschließend untersuchen wir den Mafioso(10,10) und nehmen die Puppe(10). Schließlich gehen wir in die Smoking Lounge und zeigen Daphne die Puppe(10).

Jetzt muß nur noch der Mörder entlarvt werden .

Wer ist nun der Mörder ?

Entziffert mal diesen Code :

44 49 43 4B 20 53 43 48 4D 4F 4B

alias

44 49 4D 49 54 52 49 20 4F 53 54 52 4F 56 49 54 43 48

Autor: Unbekannt

1.14 RT

CURSE OF ENCHANTIA

Nachdem man bemerkt hat, daß es noch etwas schöneres im Leben gibt, als gefesselt an einer Wand zu hängen, entschließt man sich, um Hilfe zu rufen. Sofort eilt der tolpatische Wachposten herbei, um nach dem Rechten zu sehen. Beim Hinausgehen stolpert er über eine Stufe und läßt den Schlüssel für die Fußschellen fallen. Danach die Mauer bearbeiten und die erscheinende Büroklammer einstecken. Mit dieser läßt sich nämlich die Kerkertür öffnen. Auf dem weiteren Weg nach links läßt man in Vorbeigehen das Goldfischglas und die unzähligen Diamanten mitgehen. Auf dem Meeresboden steht man schließlich bis zum Scheitel im Wasser und es ist angebracht, das runde Aquarium als Taucherhelm zu benutzen. Nun befreit man den Fisch aus seinem Gefängnis, woraufhin man aus Dankbarkeit eine Muschel erhält. Etwas weiter findet man im Sand einen Regenwurm, den man bei Mr. Fish für etwas Luft eintauschen kann. Der orientierungslosen Schildkröte bietet man die Muschel an. Diese zeigt sich sofort begeistert und bringt den Helden gefahrlos an den Zitteraalen vorbei. Im seegrass liegt eine Harpune, die gegen den nun folgenden Hai benutzt werden muß. Vor allem richtiges Timing ist an

dieser Stelle erforderlich. Danach gelangt man zu einer Riesenmuschel, die nur im geschlossenen Zustand übersprungen werden kann. Der stöpsel läßt sich mit Hilfe der Stange öffnen und man findet sich schließlich in einer Höhle wieder. Hier können die Algen von den Felsen abgekratzt werden und der Schalter an der Wand legt den weiteren Weg frei. In den Räumen die man im Anschluß durchwandern darf, sammelt man alle herumliegenden Felsbrocken ein und bringt sie zum meditierenden Steinhauer, der diese bereitwillig zertrümmert. Nun begibt man sich auf die Suche nach Stock, Monitor und Münze. Im Raum mit dem Magneten legt man zunächst das Brett auf den Felsen, was eine hervorragende Wippe ergibt. Anschließend muß der Monitor geworfen werden, wodurch man den erstrebten Gegenstand schließlich erreichen kann. Als nächstes verbindet man den Stock mit den Algen und den Magneten mit der Schnur, die man bis dahin ebenfalls gefunden haben sollte. Nun angelt man sich mit den Magneten den Draht aus einem Loch in der Wand. Der Draht wird nun durch die Ösen als Stolperdraht gespannt, um den permanent auftauchenden Schlamm-Monster seinen Rumpf abzutrennen. Den übriggebliebenen Schlamm kann man mit dem Algenstab verbinden. Die Münze wird in den Brunnen geworfen. Der nun entgegengenommene Helm ermöglicht das gefahrlose

Durchschreiten des Steinschlages. Auf dem Grund im jetzt angekommenen Brunnen steigt man in den Eimer und schmiert sich den Schlamm ins Gesicht. Nachdem man an der Erdoberfläche angekommen ist, macht man sich auf den Weg in die naheliegende Stadt. Unterwegs begegnet man einem Pirat, der sich aber mit seinem eigenen Schwert vertreiben läßt. In der Stadt sollte man sich erteinmal etwas Übersicht verschaffen und alle Häuser betreten. Dem Magier gibt man das Geld, woraufhin er einen kleinen Beamspruch zum besten gibt. Man befindet sich danach auf einem kleinen Felsvorsprung an einer steilen Klippe. Benutzt man hier die Schalter in der richtigen Reihenfolge, so fährt eine Brücke aus, auf deren anderen Ende ein Kleid liegt. Dieses wird natürlich sofort angezogen. Sobald man den Steinschlag überwunden hat, merkt man, daß man dort einen kleinen Felsbrocken vergessen hat. Nun legt man den kleinen Stein auf den Kopf, wodurch man einen etwas größeren Stein findet. Diesen wirft man an den großen Felsbrocken, der uns den weiteren Weg freigibt. Das am Boden liegende Seil wirft man über den nächsten Abhang und gelangt so ans andere Ende. Hier stößt man auf eine Zauberformel, die sogleich von der Wand abgelesen wird. Durch diesen magischen Einfluß

öffnet sich nun der Felsen und legt eine Höhle frei. Man trifft auf einen kleinen putzigen Zauberlehrling, der ebenfalls einen netten Beamspruch auf Lager hat. Vom städtischen Magier wird man in ein Schwein verwandelt, sobald man ihm mehr Geld bietet. Diese Schönheitskorrektur ermöglicht nun in der linken Seitengasse an der Wache vorbeizuschleichen. In der anschließenden Landschaft sammelt man nun Heu, Brief und Briefmarke, Servierplatte, Socke und Kassette ein. Der Brief wird mit der Briefmarke frankiert und in den Briefkasten geworfen. Das Heu hilft der triefenden Nase, indem man es in die Nasenflügel steckt. Die Kassette wird in die Aufnahmestation gesteckt und in einem anderen Bildschirm wird eine Fernbedienung erreichbar. Mit dieser zielt man nun auf die Aufnahmestation, damit man die Kassette wieder herausnehmen kann. Diese musikalische Meisterleistung wird nun den DJ in der Höhle übergeben. An diesem Ort nimmt man die Spraydose mit und am Schatzberg wird der Socken mit Gold gefüllt. Den Strumpf kann man nun dem Roboter vor dem Schiffswrack an den Kopf werfen. Nach etwas Tüftelarbeit erreicht man schließlich das Goldpapier und läuft zurück zur Rockgruppe. Hier steckt man die Scheckkarte in die Tür. Hinter dieser Himmelspforte findet man einen wertvollen Geldsack. Nachdem man

von der Wolke gesprungen ist, präsentiert sich ein Geheimgang, an dessen anderen Ende eine Gittertür den Weg versperrt. Wie ein geübter Kriminalist benutzt man nun die Spraydose und danach das Goldpapier, um einen versteckten Schalter an der Wand sichtbar zu machen. Sobald das Gitter nach oben fährt, muß man den Socken samt Inhalt wegwerfen, damit man mit der Servierplatte an den Ventilator gelangt. Durch die Hintertür kommt man nun ein drittes Mal in die Stadt. Es wird Zeit, sich neue Kleidung zuzulegen. Der Kostümverleih kann da bestimmt weiterhelfen. Wenn man ein passendes Kleid anzieht, wird man in ein eisiges Land verbannt, in dem man sich erst einmal eine zünftige Schneeballschlacht liefern muß. Danach wird wieder alles eingesammelt, was nicht niet- und nagelfest ist. Das Deo sprüht man sich unter die Achseln, wodurch auch der Eskimo endlich ansprechbar wird. er überreicht im Gegenzug für den gefundenen Fisch eine Angel, mit der ein kleines Feuer geschürt werden

kann. Der Eskimo taut langsam auf. Die Asche der Angel wird mitgenommen. Am linken oberen Ende der Eiswelt gelangt man nach einem verängstigten Hilferuf an ein Ruderboot. Nachdem dieses Boot an einer Klippe zerschellt ist und man mit Nessies Hilfe den Fluß doch noch sicher

überquert hat, gelangt man an eine vereiste Eingangstür, die sich nur durch musikalische Klänge öffnen läßt (4,1,3 und 2). In der Halle nimmt man den Besen mit und sieht auf dem Tisch drei Würfel liegen. Je nachdem, wie die Würfel gefallen sind, befindet sich die folgenden Gegenstände in unterschiedlichen Räumen. 1.Pistole, 2.Lupe, 3.Wagenheber, 4.Eiswürfel, 5.Megaphon, 6.Trillerpfeife. Die Trillerpfeife ist nur nach Vernichtung eines Eiszapfens auffindbar. Die Pistole wird in den Halfter gesteckt, wodurch auf der anderen Seite des Raumes ein Glassplitter und eine Flasche hinabgelassen werden. Nun verbindet man die Trillerpfeife mit dem Megaphon und hält es vor das Fenster. Nachdem das Glas zerbrochen ist, springt man hindurch. Wenn man sich in festen Händen befindet, sollte man sich mit dem gefundenen Sonnenöl einschmieren, um sich von der lästigen Hand wieder zu lösen. Nachdem man den Laser mit Hilfe seiner eigenen Energie zerstört hat, öffnet man die Tür mit dem Wagenheber. Im folgenden Labyrinth findet man eine Streichholzschachtel, mit der man hinter einer Säule den grünen Wächter erledigen kann. Sobald man ihn in die Flucht geschlagen hat, nimmt man den Feuerlöscher mit und begibt sich ein viertes und letztes Mal in die Stadt. Man besucht schnell den Magier, welcher einen Teleport in einem Sarg parat hat. In diesem findet man einen Knochen, mit dem man sich gleich wieder befreien kann. Jetzt muß man sich im Kampf gegen Dracula persönlich beweisen. 1. Schaufel benutzen, 2. Am Grabstein rütten, 3. Knoblauch essen, 4. Kreuz vorzeigen, 5. Etwas Musik machen.

Nun kann man den Friedhof beruhigt verlassen. Sobald man im Schloß den Ring und in der Bücherei das richtige Buch gefunden hat, muß der letzte und schwierigste Kampf bestritten werden. Um in der Schlacht mit der Hexe als Sieger hervorzugehen, saugt man die Geister mit dem Staubsauger ein, rüttelt am Feuerlöscher und schaltet den Ventilator ein. Jetzt steckt man der Hexe den Ring an den Finger und genießt den Schluß des Spiels.

Autor: Unbekannt

1.15 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

DARKSEED

DAS~ERBE

DAS~ERBE~II

DAS SCHWARZE AUGE - STERNENSCHWEIF

DAS~STUNDENGLAS

DEUTEROS

DIE~DRACHEN~VON~LAAS

DIE~KATHEDRALE

DREAM~WEB

DUCK~TALES

DUNGEON~MASTER

---zurück---

1.16 RT

DARKSEED

Man sollte grundsätzlich alles anschauen und alle Türen in der Hellen Welt öffnen, da sonst die Türen auch in der Dunklen Welt verschlossen sind.

1.Tag

Zunächst nehmt Ihr ein Asperin aus den Badezimmerschränken und stellt Euch unter die Dusche. Danach wird der im Nebenraum hängende Mantel zweimal mit dem Ausrufezeichen untersucht und dann der Büchereizettel genommen. Im Erdgeschoß geht man sofort ins Arbeitszimmer, nimmt dort die Blaupause auf und studiert diese. Nach getaner Arbeit öffnet man den Geheimgang auf der rechten Seite und betritt selbigen. Die Tür müßt Ihr hinter Euch wieder öffnen, da sie von selber wieder zufällt. Man klettert die Leiter hoch, steckt das Seil ein und verläßt den Geheimraum ins Schlafzimmer. Danach muß man nochmal zurück, um die zugefallene Tür wieder zu öffnen. Wenn das Telefon klingelt geht Ihr dran. Dort erfährt Ihr von Susan, daß sie in der Bücherei ein Buch für Euch hat. Doch zunächst wartet man, bis es 10.00 Uhr ist, dann kommt nämlich der Postbote und bringt ein Päckchen. Danach gehts ab in die Garage, wo Ihr

in dem Kofferraum eine Brechstange und im Handschufach eben ein Paar alte Handschuhe findet. Dann geht ihr in die Stadt zum Händler. Dort gebt Ihr Ihm Geld und nehmt die Flasche Scotch, woraufhin Euer Nachbar Delbert erscheint, Euch seine Visitenkarte gibt (mit der man aus dem Gefängnis freikommt) und sich mit Euch am nächsten Tag um 18.00 verabredet. Weiter gehts in die Bibliothek, wo man Susan die Bücherkarte aus dem Inventar gibt, woraufhin man erfährt, daß das gesuchte Buch in Reihe C im unteren Regal zu finden ist. In dem Buch ist ein Zettel zu finden, den man sich sorgsam durchlesen sollte. Danach nehmt Ihr noch die Haarnadel auf, die sich irgendwo vor Susans Schreibtisch befinden sollte. Jetzt geht man zur Gruft des alten Tuttle, öffnet diese mit der Links-Oben-Rechts Kombination (einfach die Steine anklicken) und geht hinein. Man geht weiter in den nächsten Raum und öffnet die Urne unten

links, in der sich ein kleiner Schlüssel befindet. Zurück ins Haus, die Standuhr im Wohnzimmer mittels Schlüssel aufschließen und die Plakette durchlesen. Dann geht man auf den Dachboden (Leiter im Treppenhaus), schiebt die rechte Kiste zweimal zur Seite und nimmt die Uhr (irgendwo im Pixelgewirr). Nachdem man selbige aufgezogen hat, öffnet man die Truhe mittels Brechstange und liest das darin enthaltene Tagebuch. Man geht auf die Terasse und bindet das Seil um die dämonenvertreibende Figur. danach könnt Ihr Euch getrost schlafen legen.

2.Tag

Zunächst nimmt man wieder ein Asperin, duscht sich und stellt seine taschenuhr nach der großen Standuhr im Wohnzimmer. Jetzt wartet Ihr, bis es 10.00 uhr ist, dann bringt nämlich der Postbote die fehlende Spiegelscherbe. Man setzt sie in den Spiegel ein und kann nunmehr in die Dunkle Welt eintreten. Dort angekommen nehmen wir die rechte Tür und gehen dann nach links. Dort schauen wir uns die Pläne der Außerirdischen an. Weiter gehts nach rechts. Benutzt den Teleporter und geht dann weiter nach links, woraufhin Ihr euch dann auf einer Art Terasse befindet. Mit dem Fernrohr läßt sich die Landschaft beobachten. Ihr zieht die Handschuhe an und benutzt den Hebel an der rechten Wand zwischen den beiden Türen, woraufhin sich die Tür im Raum mit dem Schädel öffnet. Zu diueser geht man auch jetzt zurück und gelangt durch sie in die Außenwelt. Nachdem Ihr zweimal links abgebogen seid, gelangt Ihr zu den Höhlen, wo Ihr einen Schaufel findet. Sofort zurück und in die helle Welt. Falls es in der Mittagszeit ist, könnt Ihr euch einige Tips von Susan aus dem Autoradio holen. Danach schnell zum Friedhof und

das Grab von McKeegan ausgraben, in dem Ihr einen weiteren Zettel findet, den Ihr Euch sorgsam zu Gemüte führen solltet. Man geht zurück zum Haus und läßt sich von dem Polizisten verhaftet. In der Zelle versteckt man die Haarnadel, die Handschuhe und das Geld unter dem Kopfkissen. Dann schlägt man mit dem Metallbecher gegen die Eisenstäbe und gibt dem kommenden Bullen Delberts Visiten-Karte. Beim Rausgehen nehmt Ihr noch den Revolver von der Wand. Ihr benutzt das Seil um ins Haus zugelangen (Achtung: Von jetzt an immer das Seil benutzen) und wartet bis es 18 Uhr ist. Dann seilt man sich ab und folgt Delbert in den Garten, wo er uns ein Kunststückchen mit seinem Hund zeigt. Ihr gebt ihm die Flasche Scotch, woraufhin er und der Hund verschwinden. Ihr nehmt den Stock, steigt am Seildes Hauses hoch und gelangt mittels Spiegel in die dunkle Welt. Dort gehen wir sofort in die Außenwelt . Jetzt zweimal geradeaus zur zentralen Energieversorgung. Dort entdeckt Ihr auf der linken Seite ein kleines Loch, in das Ihr den Stein steckt. Dann bastelt man sich aus Schaft und Stein eine Axt und geht wieder in die helle Welt. Ihr seilt Euch wieder ab und geht in die Garage. Dort füllt Ihr

den Scotch in den Tank und startet den Wagen. Ab jetzt alles so schnell wie möglich machen. In die dunkle Welt, dort nach links wo Ihr hinter einen kleinen Zugang seht. Diesen benutzt Ihr und zieht im nächstem Raum mittels den Handschuhen den Hebel links hinten vom Schiff. Die Zeitbombe tickt, Ihr rast in die helle Welt und zerstört mit der Axt den Spiegel, bevor Euer dunkles Ebenbild in EURE Welt gelangen kann. Und das wars dann auch schon.

Autor: Unbekannt

1.17 RT

DAS STUNDENGLAS

Das Spiel beginnt im Jahre 2012. Zur Jahrtausendwende ging die ökologische Zeitbombe hoch. Die Zivilisation liegt darnieder. Die Menschen, die überlebt haben, werden von plündernden Banden bedroht. Der Spieler kann den Spielfortschritt an seiner Punktzahl erkennen. Man kann 100 Punkte erreichen.

Zu Beginn des Spiels befinde ich mich auf der Straße und muß mich schnellstens der Verfolgung dieser Banden entziehen. Ich gehe nach Westen und betrete den Spielwarenladen. Um die Verfolger abzuschütteln, schließe ich die Tür und schiebe den Riegel vor (1 Punkt). Nun untersuche ich die Truhe und drücke - wie mir die Anleitung verrät - Stift 96, woraufhin ein Hohlraum sichtbar wird, in dem der Schlüssel zur Truhe liegt. Also schließe ich die Truhe auf, öffne den Deckel und betrete die Truhe (1 Punkt/gesamt: 2 Punkte).

Ich finde mich in einer ganz anderen Welt wieder, schwimmend im Funkelsee. Da ich in nördlicher Richtung ein Wasserschloß sehe, schwimme ich dorthin. Auf dem Pier befindet sich einer von 12 Torbögen. Man sollte jeden Torbogen untersuchen und sich die Nummer des Torbogens aufschreiben. Ein Mädchen namens Yanyi guckt aus dem Schloß und ruft mich hinein. Im Schloß erzählt sie mir, daß das Stundenglas verschwunden ist. Meine Aufgabe besteht darin, dieses wiederzufinden. Yanyi kann mir mit 12 Geheimnissen von 12 Weisen weiterhelfen. Ich soll mich nun ins

Flußtal begeben und die Namen der 12 Weisen herausfinden, damit mir Yanyi dann das jeweilige Geheimnis verraten kann. Bevor ich mich auf den Weg mache, gebt sie mir noch einen Tip: Ich soll mich zuerst zum Zauberer Kautz ins Felsenschloß auf dem Eisenstein begeben und ihn nach dem Stundenglas fragen.

Also verlasse ich das Schloß nach Süden, gehe ins Boot, binde es los und fahre zum Bootssteg. Bevor ich den Steg betrete, binde ich das Boot fest. Nun gehe ich auf den Eisenstein, nach Norden zum Schloßtor und klopfe ans Tor. Kautz schaut durchs Guckloch, kann mir aber das Tor nicht öffnen, da ihm der Eisenschlüssel fehlt. Da ich hier zunächst nicht weiter komme, gehe ich auf die Dorfwiese und betrete die Kirche. Hier frage ich den Pfarrer nach dem Schlüssel.

Er teilt mir mit, daß die Hexe ihn wohl hat. Um das Spiel lösen zu können, muß man jede Person nach einer Münze fragen. Es gibt insgesamt 12, die jeweils ein Geheimnis der 12 Weisen entschlüsseln helfen. Also frage ich den Pfarrer nach seiner Münze, die er mir ohne Gegenleistung gibt (Münze 1). Bevor ich zur Hexe gehe, frage ich den Pfarrer noch nach dem Stundenglas. Er teilt mir mit, daß es von der Munterwasserinsel gestohlen wurde. Nun gehe ich ins Hexenhaus und frage die Hexe nach dem Schlüssel. Sie verlangt von mir, ihr Krötenwurz zu besorgen. Ich frage sie nach Krötenwurz und erfahre daß der Pfarrer der Kräuterfachmann ist. Also kehre ich zur Kirche zurück, frage den Pfarrer nach dem Krötenwurz

und erfahre, daß er im Moor beim Torbogen wächst. Im Blubbermoor untersuche ich die Grasbüschel und nehme den Krötenwurz, den ich sofort zur Hexe bringe (5/7). Nun erhalte ich den Eisenschlüssel und kann zum Zauberer Kautz zurückkehren. Auf dem Weg gehe ich aber noch erst in die Wirtsstube kann man nicht zu jeder Tageszeit, zur Not muß man zu einer günstigeren Zeit wiederkommen. Der Wirt verlangt für seine Münze den Zauberstab der Hexe. ich erfahre auch, daß zu dem Zeitpunkt als das Stundenglas verschwand, die Hälfte der Leute aus dem Tal verschwunden ist. Ich kehre zunächst auf den Eisenstein zurück, schließe das Schloßtor auf und gehe in die Halle des Felsenschlosses. Jetzt kann ich Kautz den Eisenschlüssel geben. Er schlägt mir ein Geschäft vor, auf das ich natürlich eingehe: Ich erfahre, daß Kautz einen Feind namens Klapautz hat, der auf dem Gletscher in der Eisfeste wohnt. Klapautz hat das Stundenglas gestohlen. Es gibt aber die Schwierigkeit, daß die Eisfeste in einer fremden Welt gelandet ist. Kautz sagt mir, daß sechs Leute im Tal jeweils eine Münze besitzen. Nur mit Hilfe dieser Münzen kann ich zu Klapautz gelangen. Es liegt hier auch noch grober Basaltsand, der nach Kautz' Aussage der richtige für das Stundenglas ist. Zur Zeit sei der Sand im Stundenglas zu fein. Da das Stundenglas den Rhythmus des Lebens regelt, läuft alles viel zu schnell ab. Also mache ich mich daran, die restlichen fünf Münzen zu besorgen.

Um das erste Geheimnis zu erfahren, begeben sich ins Wasserschloß Yani ("binde Boot los", "fahre zum Wasserschloß", "binde Boot fest", "gehe auf Pier"). Man muß aufpassen, daß man nicht versehentlich statt

Pier Steg eingibt, da man kurioserweise dann auf dem Steg steht, das Boot aber am Pier bleibt! Um das erste Geheimnis zu erfahren, untersuche ich die Münze 1. Die Münze hat auf der Vorderseite die römische Zahl 'I' und auf der Rückseite das Symbol des Mondes, der Sonne, des Wassers, der Wolke, des Menschen oder der Sterne. Dies variiert von Münze zu Münze und von Spiel zu Spiel. Man muß jetzt das der Spielpackung beiliegende Symbolrad benutzen. Folgendes Beispiel soll das Verfahren, das sich bei jeder Münze wiederholt, erläutern: Auf der Rückseite der Münze I befindet sich das Symbol des Mondes. Ich stelle das Bild des Mondes auf der inneren Scheibe unter die I auf der äußeren Scheibe und sehe im großen Fenster die Buchstaben 'GER' und eine Wolke. Jetzt drehe ich die Scheibe bis sich die Wolke unter der 'I' befindet. Im kleinen Fenster stehen die Buchstaben ELO. Der Name des ersten Weisen in diesem Beispiel lautet also GERELO. Ich frage Yani nach dem Namen, den ich mit dem Symbolrad ermittelt habe und erfahre das erste Geheimnis.

Die 12 Steintore sind magische Tore, die durchnummeriert sind. Wenn man zum Beispiel zu dem Ort möchte, an dem sich Torbogen 5 befindet, steckt man die Münze mit der Nummer 5 in den Schlitz an dem Torbogen, an dem man sich gerade befindet und geht hindurch. Die in den Schlitz gesteckte fällt dann wieder in die Hand zurück. Mit dem Boot fahre ich wieder zurück und gehe erneut ins Wirtshaus, wo sich der Müller, die Hexe, der Pfarrer und der Wirt aufhalten. Jetzt kann ich auch den Müller nach seiner Münze fragen. Er bittet als Gegenleistung um ein Stück Bergkristall.

Um an die Münze des Wirtes zu gelangen, gehe ich ins Hexenhaus und nehme den Zauberstab. Sobald ich das Hexenhaus verlassen will, erscheint die Hexe und verlangt, daß ich den Zauberstab wieder hinlege. Ich folge der Aufforderung beim zweiten Mal. Die Hexe muß mich jetzt fragen, was mir

der Wirt für den Zauberstab versprochen hat. Ich gebe ein: "Er hat mir die Münze versprochen", woraufhin die Hexe mir erlaubt, den Zauberstab zu nehmen. Sie verspricht mir ihre Münze, wenn ich ihr einen Gefallen tue. Sie gibt mir ein Medizinfläschchen, das ich dem Troll gegen seinen Schnupfen geben soll. Die Medizin ist allerdings zu bitter für den Troll. Bevor ich das Haus der Hexe verlasse, nehme ich den Zauberstab und das Fläschchen. Nun kehre ich ins Wirtshaus zurück und gebe dem Wirt den Zauberstab, woraufhin ich seine Münze bekomme (5/12) (Münze 2). Um die bittere Medizin zu versüßen, bitte ich den Wirt um Wein ("frage Wirt nach Wein"). Ich öffne die Flasche und das Fläschchen und leere das Fläschchen in die Flasche. Jetzt gehe ich zum Steinbruch (oder nähere Umgebung) und gebe dem Troll die Flasche, die er leert. Am Steinbruch liegt ein Felsbrocken, auf den ich hinaufgehe. Ich lese die Verse, die mir die Wegbeschreibung auf den Gipfel des Zackensteins geben. Diese brauche ich aber erst später. Mein nächstes Ziel ist der Blaueisgletscher nördlich des Bläulichsees, wo ich den Bergkristall hole. Jetzt kann ich zum Hexenhaus zurückkehren und mir die Münze der Hexe geben lassen (einfach "warte" eingeben) (5/7) (Münze 3). Die Münze des Müllers hole ich mir in der Mühle, nachdem ich ihm den Bergkristall gegeben habe (5/22) (Münze 4). Von hier aus gehe ich zum

Wurzelwald, stecke Münze 2 in den Schlitz des Torbogens, gehe durch den Torbogen und lande auf dem Pier vor dem Wasserschloß. Ich brauche das Boot also nicht mehr. Nun kann ich mir von Yanyi die Geheimnisse für die Münzen 2,3 und 4 geben lassen (Verfahren wie oben beschrieben). Yanyi erzählt mir, daß jemand die Welt durch das Einfüllen von feinerem Sand in das Stundenglas aus dem Lot gebracht hat. Das Ziel ist also, das Stundenglas zu finden und den falschen Sand gegen den richtigen auszutauschen. Ich erfahre, daß unter den Eichen auf der Munterwasserinsel eine Steinpyramide steht, auf der das Stundenglas stand, bevor es entwendet wurde. Als das Stundenglas verschwand, wurde die Welt auseinandergerissen. Die Hälfte der Bewohner verschwand, ist aber noch im Tal und lebt in einer anderen Zeitsphäre. Ich kann mit Hilfe der sechs Münzen in die zweite Zeitsphäre überwechseln und dort die restlichen sechs Münzen finden. Nur mit allen zwölf Münzen können die beiden Zeitsphären wieder vereint werden. Wie ich den Sprung in die zweite Zeitsphäre schaffen kann, bleibt noch unklar. Nun fehlen mir noch die Münzen des Fischers und des Schmieds. Also gehe ich zunächst zum Feenwald. Falls der Fischer nicht da ist, warte ich solange, bis er kommt. Ich frage ihn nach seiner Münze, woraufhin er mich um folgenden Gefallen bittet: Ich soll die Seeschlange dazu bringen, es zu unterlassen, die Fische im See zu frssen. Ich frage ihn nach der Seeschlange, worauf er mir den Tip gibt, mich bei der Hexe zu erkundigen. Also gehe ich zum Hexenhaus. Die Hexe erzählt mir, daß Sir Archibald, die Seeschlange, mit dem Ungheuer von Loch Ness verwandt ist,

und daß sie sich einen Dudelsack wünscht. Ich frage die Hexe nach einem Dudelsack, woraufhin sie mir einen zaubert, mit dem ich zur Seeschlange gehe (Blubbermoor - am Seeufer). Nachdem ich der Seeschlange den Dudelsack gegeben habe, verspricht sie mir, zum Fischer zu schwimmen, um diesem den gewünschten Gefallen zu tun. Wenn ich jetzt zum Fischer zurückgehe, gibt er mir seine Münze (5/27) (Münze 5). Jetzt gehe ich zur Schmiede und frage den Schmied nach seiner Münze. Er verlangt als Gegenleistung einen guten Schmiedehammer. Er gibt mir noch den Tip, daß der Troll einen solchen besitzt, den er nicht mehr braucht. Den Troll

finde ich in der Nähe des Steinbruchs. Er ist dieses Mal im nördlichen Finsterwald. Er verspricht mir den Hammer, wenn ich ihm einen Straß Blumen gebe. Da ich in diesem Wald keine Blumen finden kann, gehe ich in den Wurzelwald, wo ich das Gebüsch untersuche und die Blumen finde. Ich bringe sie zum Troll, erhalte den Hammer, den ich zum Schmied bringe, woraufhin ich dessen Münze erhalte (5/32) (Münze 6). Da ich nun alle sechs Münzen habe, gehe ich zu Yanyi ins Wasserschloß. Nun kann ich von ihr die Geheimnisse 5 und 6 erfahren. Yanyi sagt mir, daß der Teppich hier im Wasserschloß den Übergang in die zweite Zeitsphäre ermöglicht. Um dorhin zu gelangen, muß ich einfach die sechs Münzen auf den Teppich legen. Um zurückzukehren muß ich alle zwölf Münzen auf den Teppich legen. Das sechste Geheimnis rankt sich um den eiskalten Bläulichsee. Kein menschliches Wesen kann in ihm schwimmen, ohne zu erfrieren. An seinem Grund liegt ein Gegenstand von großer Bedeutung. Nun lege ich die sechs Münzen auf den Teppich, nehme die Münzen wieder auf (5/37) und

befinde mich immer noch bei Yanyi. Wenn man das Schloß verläßt, sieht man aber gewisse Unterschiede. Nun muß ich zunächst die restlichen sechs Münzen beschaffen. Bevor ich mich zunächst zum Haus des Schreiners begeben, gehe ich noch kurz zur Dorfbrücke, wo Fridolin, der Trunkenbold, sitzt, der aber nicht willens ist, mit mir zu kommunizieren. Dann gehe ich zu Erasmus, dem Schreiner, und frage ihn nach seiner Münze. Er sagt mir, daß seine Münze von der Dorfbrücke in den Fluß gefallen und seitdem verschwunden ist. Ich befrage den Schreiner nach der Insel und erhalte den Hinweis, daß der Gnom sich immer zum Angeln auf der Insel aufhält. Der Schreiner weiß auch etwas über Fridolin. Er gibt mir den Tip, daß Fridolin manchmal Dinge in seiner Pulle versteckt. Bevor ich das Haus verlasse, nehme ich noch die Sägespäne und die Axt mit. Der nächste Bewohner, den ich nach seiner Münze frage, ist Kuno, der Krämer, der sich in seinem Laden aufhält. Da er ein Freund von Denksportaufgaben ist, verlangt er als Gegenleistung die Lösung folgender Aufgabe: Ich soll herausfinden, wie alt er gestern geworden ist. Also untersuche ich die Waren, dann die Kerzen, dann die Stearinkerzen und finde 10 Kisten zu 16 Stück. Zwei Schachteln sind leer, in der dritten liegt nur noch eine Kerze. Also Matheaufgabe: $3 \cdot 16 - 1 = 47$. Ich gebe einfach ein "Du bist 47" und erhalte seine Münze (5/42) (Münze 7). Jetzt gehe ich zur Abzweigung am See, wo ich auf Patrizia, die Bäuerin, treffe. Ich untersuche das Bauernhaus, versuche es zu betreten, was aber nicht geht, da mir eine verschlossene Tür den Weg versperrt. Ich untersuche die Tür und sehe, daß sich oberhalb des Querbalkens eine Trophäe befindet: der

Schädel eines Hechtes auf einem Holzteller. Nun muß ich nur noch den Holzteller und das Maul des Hechtes untersuchen und finde die verschollene Münze des Schreiners, die ich einsacke (5/47) (Münze 8). Jetzt frage ich die Bäuerin nach ihrer Münze. Ich muß sie mir natürlich verdienen: Ich soll das Einhorn bitten, ihr beim Pflügen zu helfen. Auf die Frage nach dem Einhorn, sagt sie mir, daß es im Feenwald wohnt und daß niemand seinen richtigen Namen kennt. Der Gnom weiß offensichtlich mehr. Also gehe ich zum Gnom, der sich zur Zeit auf der Dorfbrücke befindet (er ist sonst meistens im Wurzelwald). Ich frage den Gnom nach dem Einhorn und nach der Sage. Ich erfahre, daß ein Zauberer dem Einhorn seinen Namen nahm und den Greifen mit einem Bannwort belegt hat. Beide Worte sind aber irgendwo verzeichnet. Der Gnom weiß, daß der Name des Einhorns auf einem schwarzen Stein steht und daß Bannwort in die Rinde des Wunderbaums geritzt ist. Nun frage ich den Gnom noch nach dem

Greifen und erfahre, daß ich ihn besänftigen muß, um an die Greifeneierschale zu gelangen, die der Gnom braucht, um einen Wachtrunk herzustellen. Von der Dorfbrücke springe ich ins Wasser und gelange nach Osten auf die Munterwasserinsel. Hier ist zunächst nur das Alchemiebuch wichtig, das ich mitnehme. Ich gehe nach Westen und klettere auf die Brücke zurück. Jetzt gebe ich dem Gnom sein Alchemiebuch und frage ihn danach. Die Antwort ist nicht sehr hilfreich. Nun gehe ich in den Finsterwald, wo ich den Monolithen untersuche, auf dem sich Schriftzeichen befinden. Ich erfahre den Namen des Einhorns: SCHNEEFLOCKE. Nun kann ich zum Einhorn im Feenwald gehen und es bitten,

der Bäuerin zu helfen ("hilf Bäuerin"). Da es als Gegenleistung seinen Namen verlangt, sage ich: "Du heißt Schneeflocke", woraufhin es verspricht, zu Bäuerin zu gehen. Jetzt kann ich auch zur Bäuerin gehen und erhalte ihre Münze (5/52) (Münze 9). Mein nächstes Ziel ist das Haus des Totengräbers. Um seine Münze zu bekommen, muß ich ihm einen Sarg aus Wunderbaumholz beschaffen. Vor seinem Haus steht eine Schaufel, die ich aber noch nicht nehmen kann.

Jetzt gehe ich zum Schuster und frage ihn nach seiner Münze. Da er Schulden beim Krämer hat, muß ich dem Schuster versprechen, die Schulden beim Krämer abzarbeiten. Er gibt mir aber direkt seine Münze als Vorleistung (Münze 10). Obwohl nicht nötig, tue ich ihm den Gefallen. Ich gehe also zum Krämer zurück. Da ich die Schulden nicht bezahlen kann, schlägt er vor, daß ich einen Tag in seinem Lager arbeiten soll. Ich muß am nächsten Tag um acht Uhr zurückkehren.

Um die Zeit zu überbrücken und um die Geheimnisse 7 bis 10 zu erfahren, kehre ich zu Yanyi zurück. Das siebte Geheimnis hat mit dem Donnerfelsen zu tun. Es gab einen geheimen Zugang, der aber zur Zeit von Geröll verschüttet ist. Unter dem Donnerfelsen befindet sich eine verschlossene Tür, zu der der Schlüssel aber verschwunden ist. Ich erfahre auch, daß ein unterirdischer Zugang zum Bläulichsee zugemauert wurde, um eine Grotte trockenenzulegen.

Das achte Geheimnis gibt mir Information über den sagenhaften Silberstein, aus dem ein Schmied Dinge machen kann, die nicht zerbrechen. Auf dem Gipfel des Eisensteins in der Schlucht soll es noch Silberstein geben.

Das neunte Geheimnis handelt vom Leder der Zakensteinziege. Das Leder war nahezu unzerstörbar und soll sogar magische Eigenschaften haben. Ein Stück Leder soll im Steinbruch in einer Kuhle unter einem Felsquader versteckt sein.

Geheimnis 10 handelt von einem unterirdischen Felsendom, in dem eine Uhr, die in den Boden eingemeißelt ist, existiert. Von zwölf Gängen führt nur einer zu einem Geheimnis, aber erst, wenn die Uhr richtig aktiviert wird. Um dies zu tun, benötigt man alle zwölf Münzen, die man in Vertiefungen legen muß, allerdings nicht in der Reihenfolge ihrer Ziffern. Die richtige Reihenfolge bleibt zunächst unklar.

Nun kehre ich zum Krämerladen zurück und schlafe bis zum nächsten Morgen. Ich betrete den Laden und gelange ins Lager, wo ich Kartoffeln in Säcke füllen muß ("nimm Sack", "fülle Sack"), solange bis der Krämer mich erlöst. Aus meiner Sicht ist dies aber überflüssig, da es keine Punkte bringt und ich die Münze des Schusters ja bereits habe. Warum also arbeiten?

Mein nächstes Ziel ist der Blaeisgletscher, wo sich eine gewaltige

Eisfeste befindet. Da mir der Schlüssel zum Tor fehlt, klopfe ich an das Tor. Ich erfahre, daß ich den Kristallschlüssel beschaffen muß, um die Eisfeste betreten zu können. Nun erinnere ich mich an die Wegbeschreibung, die ich auf dem Felsbrocken am Steinbruch gelesen habe. Der richtige Weg auf die Zackensteinspitze ist folgender vom Blaueisgletscher aus:

Ost - Nord - hinauf - Ost - hinauf - Ost - Süd - hinauf - West - hinauf - Ost - hinauf - Nord.

Hier finde ich den Wunderbaum, den ich mit der Axt fälle. Das Holz kann ich aber nicht tragen. Jetzt untersuche ich noch die Rinde und finde das gesuchte Bannwort: Abalamahalamatandra.

Nun geht es wieder zurück:

Süd - runter - West - runter - Ost - runter - Nord - West - runter - West - runter - Süd - West.

Jetzt auf schnellstem Weg auf den Greifenstein.

Hier frage ich den Greif nach dem Wunderbaum und auf seine Frage, ob ich ihn um einen Gefallen bitten will, antworte ich "ja". Ich steige auf den Greif und wir fliegen automatisch zum gefällten Wunderbaum und dann zum Haus des Schreiners, wo der Greif mich mit dem Wunderbaum absetzt. Ich gehe nun ins Haus des Schreiners und bitte ihn, einen Sarg zu bauen ("mach Sarg aus Wunderbaumholz"). Er verspricht mir, einen Sarg zu bauen, den ich am nächsten Tag abholen kann.

Unterwegs zum nächsten Ziel sollte man Fridolin und die Bäuerin mal zum Stichwort "Schlucht" befragen. Ich begeben mich nun zum Steinbruch, untersuche die Felsbrocken, hebe den Felsquader und finde ein Bündel in einer Kuhle, das sich als Zackensteinziegenleder entpuppt. Jetzt gehe ich zum Schuster und gebe ihm das Leder, woraufhin er verspricht, mir einen Wams anzufertigen, der auch am nächsten Tag fertig ist.

Nun gehe ich zurück auf den Greifenstein und spreche das Bannwort ("sag Abalamahalamatandra"). Als Dank für die Befreiung gibt mir der Greif die

Greifeneierschale, die ich umgehend zum Gnom im Wurzelwald bringe. Er gibt mir daraufhin eine Phiole, die einen Wachtrunk enthält, den ich Fridolin geben soll. Auf die Frage nach Fridolin erfahre ich unter anderem, daß der Gnom Salpeter bei ihm kauft, den er aus den Pilzen holt. Auf die Frage nach den Pilzen, erfahre ich, daß die Pilze eine Substanz enthalten, die mit Salpeter ein hochexplosives Gemisch ergibt. Also frage ich den Gnom nach einer Bombe und ich erfahre, daß er Sägespäne, Schwefel, Salpeter und Most benötigt, um eine Bombe zu bauen. Ich frage ihn nach dem Most und erfahre, daß ich die Bäuerin fragen soll. Ich gehe also zu Fridolin auf die Dorfbrücke und gebe ihm die Phiole. Das Ergebnis ist aber dürftig. Mir ist nicht klargeworden, was man hier tun soll. Um an Fridolins Münze zu kommen, geht man folgendermaßen vor: Ich singe, woraufhin Fridolin einschläft, ich untersuche die Pulle und nehme sie. Dies klappt nicht immer gleich beim ersten Mal. Unter Umständen muß man das Singen, Untersuchen und Nehmen der Pulle solange wiederholen, bis man die Pulle hat. Jetzt brauche ich nur noch die Pulle zu leeren und ich erhalte eine weitere Münze (1/53) (Münze 11). Das nächste Ziel ist der Wurzelwald, wo ich die Pilze mit dem Stock schlage. Es rieselt Salpeter heraus, den ich mitnehme.

Bevor ich nun die letzten Gegenstände für die Bombe beschaffe, gebe ich dem Gnom die Sägespäne und den Salpeter. Jetzt gehe ich zur Bäuerin an der Abzweigung am Siee und frage sie nach Most, den sie mir gibt. Den fehlenden Schwefel finde ich in der Drachenhöhle, wo ich die Wände

untersuchen muß. Jetzt kehre ich zum Gnom im Wurzelwald zurück und gebe

ihm den Most und den Schwefel, woraufhin er mir eine Bombe baut. Er fragt mich, ob ich am Donnerfelsen sprengen will, was ich bejahe. Er gibt mir auch noch eine Knallerbse, die man in die Bombe drücken muß, um diese zu zünden.

Jetzt schlafe ich, bis der nächste Tag anbricht. Den Wams erhalte ich jetzt automatisch. Ich kann jetzt ins Haus des Schreiners gehen und den Sarg nehmen. Um an die letzte Münze zu kommen, gehe ich zum Totengräber, gebe ihm den Sarg, erhalte die Münze (5/58) (Münze 12), und kann jetzt auch die Schaufel vor dem Haus mitnehmen.

Das nächste Ziel ist der Friedhof, wo ich die Gräber und die Kreuze untersuche. Ich grabe am Grab von Adelgund (zweimal) und finde einen Kristallschlüssel (5/63). Nun gehe ich auf den Eisenstein, klettere in die Schlucht, untersuche die Steine und nehme den Silberstein. Jetzt ist es wieder Zeit, zu Yanyi ins Wasserschloß zurückzukehren, um die Geheimnisse 11 und 12 zu erfahren. In Geheimnis 11 erhalte ich einen Hinweis darauf, daß der Zauberer Kautz mit falschen Karten spielt und daß man sich gegen seinen Feuerzauber mit einem magischen Helm aus Silberstein schützen kann. Diesen Helm kann der Schmied anfertigen.

Im zwölften Geheimnis berichtet Yanyi über den Zauberer Klapautz, der den zwölften Weisen betrogen hat. Ich erhalte den Hinweis, daß ein Wams aus Zachensteinziegenleder mich vor der Zauberkraft schützen kann.

Jetzt lege ich alle 12 Münzen auf den Teppich und kehre somit in die erste Zeitsphäre zurück.

Ich nehme die Münzen wieder auf und gehe zuerst ins Wirtshaus. Falls es geschlossen sein sollte, schläft man solange, bis es wieder geöffnet wird. Ich frage den Wirt nach Wein, den er mir auch gibt.

Nun gehe ich zur Schmiede und gebe dem Schmied den Silberstein und den Hammer. Da sein Feuer aber nicht heiß genug ist, kann er mir den Helm nicht bauen.

Nun gehe ich zunächst zum Troll im nördlichen Finsterwald, gebe ihm die Weinflasche, woraufhin er mich fragt, ob er ein paar Steine für mich schleppen soll. Ich sage "ja" und antworte auf seine Frage, wo er die Steine schleppen soll, mit dem Wort "Donnerfelsen", da ich an den Geröllhaufen denke, der den Zugang zur Höhle unter dem Wasserfall versperrt. Der Troll verschwindet und ich folge ihm auf schnellstem Wege zum Donnerfelsen.

Am Donnerfelsen warte ich solange, bis der Troll den Geröllhaufen weggeräumt hat (5/68). Nun gehe ich nach Norden unter den Felsen und befinde mich vor einer abgeschlossenen Felsentür. Nach Osten kann ich in eine Grotte gehen. Ich untersuche die Felsfläche und erkenne, daß ich vor einer verwitterten Mauer stehe, die von feinen Ritzen durchzogen ist. Da ich mich in der Nähe des Bläulichsees befinde, könnte es sich um den zugemauerten Zugang zum See handeln. Also stecke ich die Bombe in die Ritze, drücke die Knallerbse in die Bombe und gehe sofort nach Westen und dann nach Süden (5/73).

Die Bombe explodiert, Wasser schießt aus der Grotte hervor. Da ich in

dem eiskalten Wasser des Bläulichsees ja nicht schwimmen kann, benötige ich Hilfe. Ich begeben mich zur Seeschlange im Blubbermoor am Seeufer. Ich frage die Seeschlange nach dem Bläulichsee und sage zur Schlange:

"Archibald schwimme zum Bläulichsee". Auf die Frage, ob ich einen Geheimgang entdeckt habe, antworte ich mit "ja", woraufhin die Seeschlange mir mitteilt, daß wir uns am Donnerfelsen wiedertreffen. Sie schwimmt los in Richtung Geheimgang. Am Donnerfelsen fragt mich die Seeschlange, nachdem sie sich von dem Zugang zum Bläulichsee überzeugt hat, ob ich eine Hilfeleistung benötige. Ich sage "ja" und sie verspricht, in die Tiefen des Sees hinabzutauchen. Treffpunkt ist oben am See. Also gehe ich zum Bläulichsee und warte auf die Seeschlange. Sie taucht auf und gibt mir einen großen Felsenschlüssel, den sie auf dem Grund des Sees gefunden hat.

Nun gehe ich zunächst in die Drachenhöhle auf dem Felsenstein. Ich frage den Drachen nach Feuer. Auf seine Fragen antworte ich dreimal mit "ja", steige auf den Rücken des Drachen und fliege mit ihm zum Schmied. In der Schmiede facht der Drache das Feuer des Schmiedes an. Der Schmied kann nun mit dem Hammer den Silberstein bearbeiten. Ich erhalte den Hel,, den ich benötige, um dem Zauberer Klapautz gegenüberzutreten zu können. Jetzt gehe ich zur Felsentür unter dem Donnerfelsen zurück, öffne die Tür mit dem Felsenschlüssel, gehe nach Norden und zweimal nach Osten und befinde mich im Felsendom. Ich erinnere mich an das zehnte Geheimnis und lege die Münzen in die Vertiefungen. Die richtige Reihenfolge befindet sich in dem Spiel beiliegenden Roman "Das Geheimnis der Zeiten" auf Seite 20.

Wenn man "lege die Münzen in die Vertiefungen" eingibt, erhält man ein Beispiel wie man die Eingabe vornehmen muß. Das Befolgen des Beispiels auf dem Bildschirm führt auch bei der richtigen Reihenfolge der Münzen nicht zum gewünschten Ergebnis, weil zwischen den Zahlen der Münzen keine Leerstellen zu finden sind. Die Eingabe klappt nur mit Leerstellen!! Also konkret gesagt, folgende Eingabe führt zum Ziel: "lege die Münzen in Vertiefungen 8; 12; 9; 10; 1; 6; 11; 4; 2; 5; 7; 3. Der Uhrzeiger bewegt sich und bleibt auf der Zahl 8 stehen. Jetzt gehe ich in Gang 8 und öffne die Tür. Jetzt kann ich durch zweimaliges Gehen nach Süden in die Nebelschlucht gelangen. Da es hier ein Ungeheuer gibt, darf man nicht den Hebel an der Tür betätigen, da sonst der Nebel verschwindet und das Ungeheuer zuschlagen kann. Da ich den Hebel nicht umgelegt habe, kann ich den kantigen Gegenstand am Südende der Nebelschlucht mitnehmen: das Stundenglas (5/78).

Ich kehre in den Felsendom zurück und nehme die Münzen wieder an mich. Nun kehre ich zu Yanyi ins Schloß zurück, lege die Münzen auf den Teppich und gelange wieder in die zweite Zeitsphäre. Ich nehme die Münzen wieder auf und begeben mich auf den Blau eisgletscher. Das Tor kann ich mit dem Kristallschlüssel aufschließen, womit der Zugang zur Halle der Eisfeste frei ist. Ich frage den Zauberer Klapautz nach dem Stundenglas. Er fragt mich, ob ich die Informationen von Kautz habe, was ich bejahe. Nun nehme ich den hier liegenden Quarzsand. Klapautz fordert mich auf, diesen wieder zurückzulegen, was ich aber nicht tue. Klapautz wird wütend und schießt eine Kugel auf mich ab. Das Wams schützt mich

aber und ich kann die Eisfeste mit dem Quarzsand verlassen. Ich kehre zu Yanyi ins Wasserschloß zurück und begeben mich mit Hilfe der Münzen in die erste Zeitsphäre. Jetzt gehe ich auf den Eisenstein. Bevor ich das Felsenschloß betrete, öffne ich das Stundenglas, leere es und fülle den Quarzsand in das Stundenglas (5/83). Jetzt gehe ich zu Kautz in die Halle des Felsenschloßes und nehme den Basaltsand. Kautz fordert mich auf, diesen wieder zurückzulegen, was ich aber ignoriere. Auch er wird wütend und schickt einen Feuerstrahl in meine Richtung, der aber keinen

Schaden anrichtet, da ich den Helm trage. Jetzt kann ich den Basaltsand in das Stundenglas füllen (5/88) und das Stundenglas schließen (10/98). Jetzt ist die richtige Sandmischung wieder hergestellt, und die beiden Zeitsphären sind wieder vereint. Nun muß ich nur noch von der Dorfbrücke ins Wasser springen, nach Osten auf die Munterwasserinsel gehen und das Stundenglas auf die Pyramide stellen (1/99). Alle Bewohner veranstalten ein riesiges Freudenfest. Ich warte einmal und befinde mich wieder im Spielwarenladen, wo das Spiel begonnen hat. Das Spiel ist mit 99 Punkten gelöst. Woher der letzte noch fehlende Punkt kommt, ist leider unklar.

Autor: Unbekannt

1.18 RT

DEUTEROS

Der Schritt in den Orbit:

- Als erstes bringt Ihr Eure Research-, Production- und Marineteams auf maximale Stärke.
- Nun wird der Shuttle und Zubehör vom Researchteam entwickelt. Nebenbei produziert Ihr fleißig Derricks und fügt diese beim Rohstoffabbau an.
- Als nächstes baut Ihr einen Shuttle, acht Orbital Factory Sections sowie je einmal die drei Shuttle Pods.
- Mit dem Shuttle bringt Ihr die acht Orbit Factory Sections in den Orbit (den Piloten nicht vergessen).
- Als nächstes entwickelt Ihr die Pläne für den IOS.
- Nun bringt Ihr mit dem Shuttle und der Hilfe des Supply Pod folgende Rohstoffe in die Orbitstation: Titanium, Aluminium, Carbon und Copper.
- Jetzt setzt Ihr den Piloten (oder schon Capitain?) in der Station ab. Der Shuttle nimmt auf der Erde mit einem Team Pod (Cyro Pod) das Productions Team an Bord und bringt dieses in die Orbitstation.

- Hier produziert Ihr den ACC (Auto Cargo Comp.). Dieser wird in den Shuttle installiert.
- Der Shuttle landet wieder auf der Erde und nimmt einen Supply Pod auf.
- Als nächstes schaltet Ihr den Supply Comp. ein (blinkendes Feld im Cockpit). Er soll die Rohstoffe Iron bis methane sowie MeH Fuel zur Raumstation bringen.
- Nun laßt Ihr einige Zeit verstreichen, bis Ihr ca. 1000 Titanium im Orbit habt.

Der Griff zu den Sternen:

- Jetzt wird es Zeit zum Bau des IOS.
- Übrigends könnt Ihr auch noch ein paar neue Dinge für den IOS entwickeln lassen.
- Im Orbit baut Ihr nun drei Tool Pods sowie drei Grapples.
- Den IOS rüstet Ihr mit den Tool Pods aus und bestückt diese mit den Grappels. Nun noch schnell den Captain ins Cockpit und auf zum Asteroidengürtel.
- Seid Ihr hier angekommen, benutzt Ihr die Grappels, um kleine (max.250t) Asteroidentrümmer einzusammeln. Dabei sollte es sich um

Silber oder Platum handeln.

- Habt Ihr endlich die erwünschten Rohstoffe, baut Ihr drei Supple Pods und einen AMA sowie einen AOC (Auto Operation Comp.).

- Ihr rüstet den IOS mit einem Tool Pod und zwei Supply Pods aus. Das Tool Pod wird mit einem AMA bestückt und der Captain durch einen Piloten ersetzt.

- Der AMA kann Asteroiden, die größer als Klasse 5 sind, abbauen.

- Der IOS wird wieder zum Asteroidengürtel geschickt, um dort Silber, Palladium und Platum abzubauen.

Der große Aufbruch:

- Ihr baut einen zweiten IOS und befördert damit acht weitere Orbital Factory Sections zum Mond.

- Wenn dieses fertig ist, bringt Ihr Rohstoffe für einen Shuttle, einen Bandid und einen Techniker zum Mond.

- Da auf dem Mond noch die Abbauanlagen von Millennium 2.2 vorhanden sind, braucht Ihr nur mit dem Bandid diese wieder instand zu setzen (mit dem Shuttle auf dem Mond landen und B. benutzen).

- Es wäre sinnvoll, hier einen AOC zu bauen.

- Nun bringt Ihr noch acht Derricks auf den Mond, installiert einen ACC am Shuttle und bringt mit ihm alle Rohstoffe vom Mond in die Mondstation.

- Nach dem gleichen Verfahren werden nun die Planeten Venus, Merkur sowie der Jupitertmond Leda mit Raumstationen bestückt (keine Station mehr!).

- Da auf allen weiteren Planeten keine Abbauvorrichtungen vorhanden sind, müssen pro planet zwei R-Frames auf die Oberfläche abgesetzt werden.

- Wer will, kann noch einen IOS, ausgestattet mit einem Grapple, zum Uranus schicken. Dort an der fremden Basis andocken und auf den Grapple klicken. Daraufhin kommen ein paar eigenartige Wörter auf den Bildschirm. Ihr werdet nun den beladenen Grapple zurück zur Erdstation fliegen und ihn dort auswerten.

- Eure Wissenschaftler werden nun in der Lage sein, ein Verständigungsgerät zu bauen. Jetzt könnt Ihr einen IOS mit diesem ausrüsten und noch zwei weitere Supply Pods mit Rohstoffen beladen.

- Ihr könnt nun mit den Methanoiden Rohstoffe tauschen.

Aber Vorsicht: Wenn Ihr länger mit ihnen Handel treibt, verrät ein Methanoide Pläne für einen Laser, der für Eure IOS völlig unnütz ist. Gleichzeitig beginnt der Krieg...

Geliefert: Getauscht:

Iron	Sicilia
Aluminium	Carabon
Copper	Titanium
Deuterium	Helium
Helium	Deuterium
Paltium	Silver
Gold	Paladium
MeH Fuel	MeH Fuel

Titanium	Copper
Carbon	Aluminium
Hydrogen	Methane
Methane	Hydrogen
Paladium	Gold
Silver	Platium
Sicilia	Iron

Kriegsvorbereitungen:

So, jetzt wird es langsam ernst! Wenn Ihr nun eine sechste Raumstation bauen würdet, erklären Euch die Methanoiden den Krieg. Also vorsorgen:

- Vor allem Iron, Titanium, Aluminium, Carbon, Copper, Palladium und Platium werden im Krieg benötigt.

Ihr werdet nun folgendermaßen vorgehen:

- Das Ziel ist es, in möglichst vielen Raumstationen die aufgeführten Rohstoffe zu lagern.

1. Ihr setzt eine IOS (mit ACC) zwischen Venus und Merkur ein. Dieser fördert von der Venus Aluminium, Platium und Fuel zum Merkur. Auf dem Rückweg nimmt er Iron, Titan, Copper und Paladium mit zur Venus.

2. Ein Los bringt Platium von der Venus zur Erde.

3. Ein dritter IOS fördert Aluminium und Platium von der Erde nach Leda. Auf seinem Rückflug nimmt der Paladium auf.

4. Ein weiterer IOS soll in etwas größeren Abständen Copper, Platium und Paladium von der Erde zum Mond fliegen.

- Die Orbitstationen sollten immer Fuel haben, damit der Orbit Shuttle ohne größere Unterbrechungen die dringend benötigten Rohstoffe transportieren kann.

- Es wäre sinnvoll, in gewissen Abständen die Autopiloten auszuschalten, damit die Orbit Shuttles nicht überlastet werden.

Auf in den Kampf:

- Bevor Ihr Euch nun in den Krieg stürzt, hoffe ich, daß Ihr genügend Rohstoffe habt, denn pro Kampfdrohne braucht Ihr 120 Iron, 120 Titan, 120 Alu, 15 Carbon, 55 Copper, 30 Paladium und Platium. Jede Orbitstation sollte einen AOC sowie genug Rohstoffe für 80 Drohnen haben.

- Nun baut Ihr bei Ganymed die sechste Station, und der Krieg beginnt. (Diese Station soll nicht weiter ausgebaut werden und kann während des Krieges auch zerstört werden.)

- Jetzt die Pläne für die Kampfschiffe entwickeln und in allen Fabriken Kampfdrohnen bauen.

- Auf der Erdstation werdet Ihr außerdem noch zwei DCCF und zwei IOS bauen (die IOS mit den DCCFs bestücken).

- Als Crew solltet Ihr bei Kampfschiffen immer Admirale wählen.

- Mit einem Kampfschiff fliegt Ihr von Venus nach Leda und sammelt bei jedem Planeten die Drohnen ein (insgesamt ca.80).

- Wenn jetzt noch kein Angriff auf Leda oder Ganymed stattgefunden hat, solltet Ihr abspeichern, aber nicht den letzten Spielstand überschreiben.

- Mit dem zweiten Kampfschiff sammelt Ihr ca. 120 bis 200 Drohnen auf und fliegt ebenfalls nach Leda. Dort gebt Ihr dem Erstschiff soviel Drohnen, daß dieses 200 hat. Die restlichen kann Euer Zweitschiff wieder aufnehmen.
- Nun bemüht Ihr Euch darum, möglichst viele Drohnen (mit einem dritten Schiff) zur "Front" zu bringen.
- Habt Ihr drei Kampfschiffe mit 200 Drohnen, könnt Ihr zwei von ihnen nach Titania schicken und den Gegenangriff einleiten.
- Droht der Verlust des Kampfes oder muß eines der Kampfschiffe zuviel Verluste einstecken, zieht Euch zurück und greift mit dem anderen Schiff an.

- Habt Ihr jetzt alle feindlichen Drohnen vernichtet, könnt Ihr andocken. Da Eure Feinde die Selbstzerstörung eingeschaltet haben, müßt Ihr kurz auf das PANIC-ICON drücken und sofort wieder starten. Die Station explodiert zwar, Eure Wissenschaftler haben aber schon wieder eine neue Idee. Auf der Erde laßt Ihr die Wissenschaftler die Selbstzerstörung nachbauen (kann nun in jedem Orbit eingesetzt werden). Wenn man auf das PANIC-Icon klickt, erscheint ein nettes Bild: Auf der rechten Seite des Bildes sind zwei blinkende Schalter zu sehen (Kühlsystem und Reaktorkontrolle). Sind beide Knöpfe zueinander gerichtet, ist die Selbstzerstörung ausgeschaltet. Stehen sie in entgegengesetzte Richtungen, läuft der Countdown.
- Nun müßt Ihr noch die feindlichen Drohnen bei Uranus zerstören, andocken und die Selbstzerstörung ausschalten. Auf der Uranusstation ist ferner noch im Stores-Raum ein Materie-Transmitter. Mal kurz daraufklicken.
- Nun drückt man nochmal auf die Zeitliste-und siehe, es erscheint eine langersehnte Nachricht auf dem Bildschirm.

- Die Forscher meinen, daß es nun keine Methanoidenstation mehr im Sonnensystem gibt. Das ist der Sieg!

Autor: Unbekannt

1.19 RT

DIE DRACHEN VON LAAS

Lösungsweg:

Am Anfang besorgst Du den beiden erst mal Geld. In Asthantis Zimmer liegen fünf Gerfs, ebenso im Köcher in Smirgas Bude. Nun holt Ihr Euch die Waffen bei Foroll ab und verschafft Aszanti bei Mygra eine kleine Ausbildung. Essen und Trinken gibt's in Hyllok an folgenden Stellen: Aszhantis Küche: Brötchen, Ei. Kaffekanne in Smirgas Speisekammer; gleich am Anfang die Salami nehmen, bevor Papi sie klaut. Am Fluß östlich Hylloks kann Smirga Fisch fangen. Vom Bauern kriegt Ihr Schinken, wenn Ihr ihm auf dem Feld helft, außerdem könnt Ihr dreimal umsonst essen, trinken und bei Ihr auf dem Hof die Nacht abwarten und den Bauern nach Übernachtung fragt. Beim Scharlatan liegt Drachenblut, das man z.B. in die Kanne füllen kann. Dann heißt es nur noch kämpfen, lernen und das leibliche Wohl der Helden nicht zu vergessen, bis Ihr gut genug seid, um

den Höhlentroll zu vernichten. Wenn das geschafft ist, könnt Ihr Euch mit folgendem Schlüsselsatz über die Brücke trauen: Laufe unter Brückentroll durch!

1. Auftrag:

Bei den Fischern in der Kneipe nach Auftrag fragen. Danach nach Ruder fragen. Ins Boot klettern. Dreimal durch das Wasser rudern. Grüße Tuatara. Bitte Tuatara um Hilfe für die Fischer. Sage Danke. Rudere zurück.

2. Auftrag:

Gultiba nach Auftrag fragen. Zum Haus gehen. Tür aufschließen. Liebhaber laufen lassen. Zu Gultiba zurückgehen und Bescheid sagen.

3. Auftrag:

Erhält man bei Skeeve (Magier im Wald). Vor das Hexenhaus gehen. Verstecke Dich. Warte, bis die Hexe weg ist. Rein ins Haus. Türe zumachen. Wenn es im Kamin rasselt, Cape anziehen. Hexe beobachten, bis sie die Spruchrollen herausholt, dieselben greifen. Jetzt raus und nie wieder hier blicken lassen! Zurück zu Skeeve ins Labor. Sage ja und gib ihm die Spruchrollen. Dafür bekommst Du Skarabäus und Kraftwurzel.

4. Auftrag:

Bekommt Ihr bei Potidan in der Hütte westlich Scarblooms. Nach Nordosten zum Gebirge gehen. Klettere durch Durchgang. Warte auf die Dunkelheit. Töte Skelett. Nimm Mondscheinkraut. Schlafe. Bringe Potidan sein Kraut.

1. Drache:

Nun verschafft Ihr Euch erst einmal bei Gultiba den Echsenpanzer und das Kettenhemd im Sumpf (der Slime verliert es). Danach müßt Ihr in Scarbloom bei Nacht einen Dieb erledigen, denn er trägt eine Fackel. Außerdem braucht man ein Seil (gultiba) und etwas, worin man den Skarabäus verbergen kann. Den Skarabäus gibt man in Hyllok Mygra und wartet einen Tag, bis er repariert ist. Zum Kiesweg gehen, der nach unten führt. Seil an Baum binden. Skarabäus rausnehmen. Fackel mit Zauber entzünden. Folge Spuren (dreimal). Töte Tatzelwurm. Schneide Schwanz ab. Bade und trinke Blut (zweimal). Schneide Schuppen ab. Raus aus der Höhle. Skarabäus verbergen und hinterher verscherbeln.

2. Drache:

Zu Nichidor in die Schwiede. Schuppen abliefern. Schild bauen lassen (kostet 500 Gerfs und dauert fünf Tage). In der Zeit solltet Ihr kämpfend durch Laas ziehen und Punkte sammeln. Wenn Agitor fertig ist, schlendert man bequem zum Hort des Lindwurms und befördert diesen ins Jenseits. Jetzt sind die beiden Helden, und Laas ist befreit.

Autor: Unbekannt

1.20 Der Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

EISHOCKEY~MANAGER

ELVIRA

ELVIRA~II

EMANUELLE

ERBEN~DER~ERDE

ERIC, THE~UNREADY

---zurück---

1.21 RT

ERBEN DER ERDE

1. Auf dem Jahrmarkt die Silbermedaille verkaufen
2. Zur Keilerburg marschieren und den König einen Besuch abstatten (ein Ring ist im Schlamm versteckt)
3. Im Dorf der Frettchen einen Sack Gips kaufen
4. Beim Heiligtum mit der Katzenchefin reden und dann beim Waldkönig die verlangte Legitimation abholen
5. Zurück zum Heiligtum und den Garten unter die Lupe nehmen. Mit gefüllten Wassereimer und Gips den Fußabdruck ausgießen. Die Beeren nicht vergessen!
6. In der Höhle den Boß der Ratten suchen und ihn alles übergeben, jetzt ergibt sich eigentlich alles von allein (die Karte von Tycho Nordpfoth holen)
7. O.K....O.K....den kaputten Lichtfänger dem Rattenchef vorzeigen und (mit dem richtigen Namen) im Dorf der Frettchen den Glasmacher ansprechen. Dann "Einheit" ansprechen, (wenn gefunden) und den roten Ton aus der Keilerburg holen. Zurück und eine neue Linse machen. (Puzzle lösen, bereitet Kopfzerbrechen weil verschiedene Lösungsmöglichkeiten)
8. Auf gehts in die Wildnis!
In der Hundefestung nach Essen fragen (man hat ja schließlich Hunger). Den Ausgang suchen (loser Stein).
9. Nadel und Faden vom Händler kaufen, Feuerstein und einzelnen Kristall aus dem Bergwerk holen und zum Dorf der Katzen

gehen.

10. Der Schwester "hartnäckig" den Brief geben und mit der bekommenen Schale den Honig holen. Um die Bienen zu vertreiben, natürlich erst mal Feuer machen (wie die Urmenschen, mit Feuerstein und Eisen), das Katzengras gibts am Ufer. Schnell zurück und Gegenmittel mixen und der Katzentochter geben.
11. Hundefestung. Wer sucht, der findet. "...langsam..." den Schlüssel nehmen und Gefangene befreien.
12. Eine Bootsfahrt kostet Geld oder Ring.
13. Mit Shiala reden. Zur Ruinenstadt gehen und mit der Kabeltrommel aus der einen Lagerhalle bei der Felsklippe die Chipkarte aus dem Vogelnest holen. Zurück zur Ruinenstadt. Chipkarte in Platte stecken und aus dem Überwachungsbüro den dreieckigen Gegenstand nehmen.
14. Händler suchen und eine Öllampe kaufen.
15. Mit dem Öl lassen sich schwergängige Türen öffnen (Schraubenzieher suchen!)
16. Beim Damm die Wetterwarte suchen und mit dem Schraubenzieher die Tür öffnen. Batterie aus der Digitaluhr nehmen und in dreieckigen Gegenstand stecken (wohin sonst?).
17. Dreieckigen Gegenstand an Shialas Eisentür benutzen.

Autor: Matthias Gaudek

1.22 RT

ERIC, THE UNREADY

Sonnabend:

Eric's erste Aufgabe besteht darin, das Schwein zu küssen, um es wieder in die Bauerstochter zurückzuverwandeln. Dazu geht man zunächst in die Scheune, öffnet den Schrank und nimmt alles mit. Danach geht man aufs Klo, nimmt die Zeitung, befestigt das Seil am Haken und klettert nach unten. Dort gibt man dem Schwein das Aphrodisiakum und geht mit dem Schwein zurück zum Farmer, wo man das Schwein küßt und die Scheune betritt. Auf dem Rückweg wird man von der Prinzessin mitgenommen, die schon einmal andeutet, wie gerne sie doch einmal von Eric gerettet werden möchte. Dies nehmen wir uns zu Herzen und harren der Dinge, die da kommen mögen.

Sonntag:

Nach dem Aufwachen stellt Eric fest, daß er in seiner verrosteten Rüstung festsitzt. Nach einigen Zügen kommt der Knappe und befreit Eric aus seiner mißlichen Lage. Man nimmt sich den Helm und die Karte und verläßt sein Quartier. Draußen nimmt man noch die Zeitung und geht in die Halle. Hier erfährt Eric, daß die Prinzessin entführt ist und daß er auserwählt ist, sie zu erretten. Zunächst geht man zu Giovanni, gibt ihm die Karte und erhält nach Angabe der richtigen Maße einen Umhang, in dessen Tasche sich eine Bohne befindet. Nun geht man Richtung Süden und dann nach Westen, worauf man eine Fackel erhält. Am Teich füllt man noch

seinen Helm mit Wasser. Danach gehts in den Schloßhof, wo man die Bohne einpflanzt, mit Wasser begießt und an der neu gewachsenen Pflanze hochklettert, worauf man eine Goldmünze erhält. Danach geht man ins Schloß und nimmt das Holz. Nun geht man in den Eisladen, legt das Holz in den Kamin und zündet es mit der Fackel an. Die Ohrenschützer, die man dafür von Bobbin bekommt, setzt man auf und geht zum Barden, dem man die

Goldmünze gibt. Daraufhin fängt er an, seine Geschichte zu erzählen. Nur Eric kann wachbleiben, da die Ohrenschützer alles, was langweilig ist, rausfiltert. Nun ist der Barde bereit, Eric ins Schloß zu folgen, wo er sofort mit seiner Geschichte anfängt. Wenn alle eingeschlafen sind, kann man nach oben gehen. Kurze Zeit später erscheint der Zauberer und teleportiert alle zum Teich. Hier muß man, um zu zeigen, daß man der Auserwählte ist, die Banane aus dem Fels ziehen. Danach geht man noch einmal in den Eisladen und kauft sich ein Bierfloß. Nun wirft man die Banane in den Teich.

Montag:

Obwohl man auf einem Friedhof aufwacht, beginnt der Tag wie jeder andere auch, nämlich mit Zeitungslesen. Danach geht man in den Wald, wo der Baum das Bierfloß bekommt. In der Lichtung nimmt man die Zweige, öffnet die Falltür und findet sich im Anfangsraum von Zork I wieder. Hier öffnet man den Briefkasten, nimmt die Post, geht nach Westen und dann nach Nordosten. Leider hat Eric kein Geld für einen Stein, also verläßt er den Laden wieder, erhält aber trotzdem eine Spitzhacke von Fran. Mit dieser kann man eines der Bretter an der Tür ablösen und das Haus betreten. Unter dem Teppich befindet sich natürlich die Falltür, die man öffnet, worauf man von einem genervten Wesen den Schlüssel für die Vitrine bekommt. Im Raum über dem Wohnzimmer befindet sich ein Knochenhaufen, in dem ein Führerschein versteckt ist, der auf einen Dwarf ausgestellt ist. Ein Dwarf ist klein und bärtig, also macht man sich den falschen Bart an und kniet sich hin. So begibt man sich zum Clearing House und holt sich den in der Post versprochenen Gewinn ab: einen Tag auf dem Rummelplatz. Zunächst geht man nach Westen und spielt Memory gegen Dwarf. Wenn man gewonnen hat, bekommt man eine

Steinschleuder. Nun geht man Südwesten und bekommt ein geldstück. Mit dem Geldstück kann man sich im Laden einen kleinen Stein kaufen. Nun legt man den Hebel des Riesenrades um und setzt sich in den Sitz. Nachdem man die Steinschleuder geladen hat, drückt man auf den grünen Knopf. Oben schießt man mit der Steinschleuder auf den Hebel, steht auf und nimmt sich die Mistgabel. Nun befestigt man das Bungeeseil am Ast und springt nach unten. Dort bekommt man von Fran den großen Stein, mit dem man in den Raum mit dem Knochenhaufen geht. Hier stellt man sich auf den Stein, worauf man nach oben klettern kann. Im dunklen Raum geht man wieder nach oben und findet sich auf dem Friedhof wieder.

Dienstag:

Zuerst geht man in die Kneipe und nimmt sich die Zeitung. Danach liest man das Buch und gibt den herausfallenden Coupon dem Kellner, worauf man endlich an die Getränkekarte kommt. Man bestellt sich eine Flasche Mead Lite und geht mit dieser zur Burg. Hier versucht man es mit einem Frontalangriff, durch den der Busch abbrennt und einen Weg ums Schloß

freigibt. Mann nimmt sich die Beeren und versucht es mit diesem Weg. Hinten merkt man, daß die Burg an dieser Seite keine Wand hat. Den nun angreifenden Killerschildkröten gibt man Tort-Ease, worauf sie selig einschlafen. Im Stall gibt man dem Oaf die Flasche. Die beiden Köpfe des Oaf streiten sich dann um die Vorzüge von Mead Lite und sind deshalb so abgelenkt, daß man problemlos den Ast nehmen kann. Diesen zündet man mit dem Pech an. Mit dem brennenden Ast geht man zum Wachssiegel, welches abgeschmolzen werden muß. Nun drückt man den Schlüssel in das weiche Wachs. Mit diesem Abdruck kann man sich von Howard einen Nachschlüssel machen lassen, der die Tür öffnet. In der Burg spielt man Wheel of Torture. Wenn man gewonnen hat, gibts den magischen Schraubenschlüssel.

Mittwoch:

Nachdem man die Zeitung gelesen hat und sich den Herald angehört hat, betritt man den Jahrmarkt. Zuerst geht man zum Schießstand und holt sich alle Preise ab. Mit diesen geht man zu den Narren und zieht ihnen mit dem Gummihuhn eins über, worauf man einen Narrenkappe erhält. Nun geht man in den Pavillion. Ziel ist es hier, den Nachttopf zu nehmen, ohne daß der Troll es merkt. Dazu läßt man das Rollo herunter, schließt das Maul der Schlange mit dem Gummiband, bindet das Ferkel mit dem Bungeeseil am Tisch fest und stellt sich auf das lose Brett. Jetzt kann man den Nachttopf nehmen. Man nimmt sich noch die Schnecke, geht nach draußen und spuckt aus, worauf man an den Pranger gestellt wird. Wenn der Junge mit dem Apfel vor einem steht, steckt man ihm die zunge raus. Darauf wirft er Eric den APfelins Gesicht. Nun wartet man, bis die 10 Minuten um sind und geht dann zum Koch, dem man den Apfel gibt. Dieser läßt seine Schürze zurück, die man an sich nimmt. Jetzt wird es Zeit, in die Arena zu gehen. Um 11 Uhr kann man sich die Geschichte des Drachens anhören, um 12 zeigt Lily ihre Sangeskünste. Wenn sie geht, läßt sie

eine Einladung zurück. Mit dieser geht man in ihren Umkleideraum und erhält die Aufgabe, ihren Schal vom Maibaum zu holen. Nun setzt man sich wieder in die Arena. Um 1 Uhr kommen die Jongleure. Nach der Aufforderung, ihnen einen Ggenstand zuzuwerfen, mit dem sie jonglieren können, wirft man ihnen die Schnecke zu. Diese frustriert die Jongleure so sehr, daß sie ihre Handschuhe zurücklassen. Mit diesen kann man auf den Maibaum klettern und den Schal holen, den man Lily bringt. Diese stellt einem eine neue Aufgabe, die aber 1. unwichtig und 2. unlösbar ist, da das Unkraut (weed), welches man dafür benötigt, sich in eine Pfeife (reed) verwandelt, sobald man den Umkleideraum verläßt. Nun geht man zum Elf und wartet, bis der Musiker kommt. Diesem gibt man die Pfeife und erhält dafür die Sonnenbrille, welche man aufsetzt. Jetzt spielt man eine Runde Hütchenspiel und gewinnt die Holzschnitte. Mit diesen geht man zum Schießstand und gibt sie dem Besitzer, der dadurch so abgelenkt ist, daß man den Bogen mitnehmen kann. Danach zieht man alles an und betritt die Drachenhöhle. Man wartet einen Zug und schaut, wo der verletzbare Punkt hinwandert, nimmt den Zug mit UNDO zurück, schießt auf diese Stelle und besiegt so den Drachen.

Donnerstag:

Am Anfang des Tages nimmt man sich die Zeitung und zeigt dem Einhorn seinen nackten Hintern (MOON UNICORN), worauf es Eric in den nächsten Baum befördert. Dort nimmt man sich das Blatt. Nun geht man nach Westen, nimmt sich die Robe und das Taschentuch, zieht die Robe an und läutet

die 4. Glocke. Drinnen liest man der Jungfrau aus der Zeitung vor, was sie zum Weinen bringt. Galant reicht Eric ihr sein Taschentuch. Danach legt man das Blatt in das tränennasse Taschentuch und wartet auf die Prüfung, die man jetzt besteht. Nun geht man in den Opferraum, steckt sich den Ring an, stellt sich in den Bottich und wartet auf das Jungfrauenopfer. Eric zeigt sich dem Mädchen und ihr das Buch, welches sie liest und sofort einschläft.

Wenn das Maul des Gottes aufgeht, geht man nach Norden und kommt kurze Zeit später bei den Göttern an. Zunächst geht man zum Gott des Nordwindes, der einem einen Brief für Morty mitgibt, mit dem man den Palast betreten kann. Drinnen zeigt man der Empfangsdame den Brief und wartet, bis man von Morty abgeholt wird. In Mortys Büro gibt man Morty den Brief. Wenn Clio kommt, geht man raus und nimmt sich draußen den Brief und macht das gleiche noch einmal: jetzt kann man sich auch die Farbe nehmen. Nun ruft man 1800 DOMINUS an und geht in die Bibliothek. Hier wählt man das Buch Setting up Sodom/Gomorrah aus. Mit diesem geht man in den Copyshop und läßt sich eine Kopie anfertigen. Danach geht man ins Labor, dreht die Kurbel und nimmt sich die Nacktschnecke. Jetzt geht man nochmals zum Nordwind, zieht am Drachenschwanz und zündet mit dem Drachen die Kerze auf dem Kuchen an, den man inzwischen bekommen haben sollte. Wenn der Nordwind die Kerzen ausbläst, gefriert das Wasser weiter unten und man kommt an den goldenen Schlüssel am anderen Ende des Ufers. Jetzt geht man zum Gott der Reparatur und gibt ihm das Token, worauf er den Nektarautomaten repariert. Man wirft die Münze, die man vom Gott bekommt, in den Schlitz und zieht sich eine Flasche. Mit dieser geht man zum grabenden Gott und gibt ihm solange Nektar, bis er mal für kleine Götter muß. Jetzt kann man sich das Ei nehmen und das im Buch beschriebene Ritual ausführen. Wenn die Treppe erscheint, geht man nach oben, schließt das goldene Schloß mit dem goldenen Schlüssel auf und nimmt sich die Brechstange.

Freitag:

Im Sumpf nimmt man die Zeitung und betritt das Floß. Nun gibt man Zulu die Beeren, worauf er das Floß durch den Strudel nach Phantasy Island bringt. Dort setzt man sich auf den Kapitänssitz und fährt nach Monkey Island, wo man mit YOOHOO die Banane ruft, welche man dem Affen gibt. Jetzt kann man die Kokosnuß nehmen. Das nächste Ziel ist Milligan Island, wo man den Sonnenschirm nimmt und auf die Ankunft der Flaschenpost wartet. Nun nimmt man das Streichholzbriefchen, liest es, verbindet die Punkte (zuerst auf Punkt 2 klicken), steckt es wieder in die Flasche und wirft die Flasche wieder ins Wasser. Nach kurzer Wartezeit taucht sie mit einem Zertifikat wieder auf. Danach fährt man in Richtung Liliput Island, wo man die Kokosnuß und den Sonnenschirm importiert (verkleinert) und den Drachen exportiert (vergrößert). Mit den so veränderten Sachen gehts auf die Schatzinsel, wo man dank des Zertifikats eine Ausbildung als Pirat bekommt. Wenn man den Abschlußtest besteht, gibts eine Flasche Rum zur Belohnung. Zu guter letzt stattet man auch noch der Gnollinsel einen Besuch ab. Auf dem Weg dorthin wird der Eisberg vom Drachen beseitigt. Auf der Insel spaltet man die Kokosnuß mit der Guillotine, schüttet den Rum dazu und steckt den Sonnenschirm in die Kokosnuß. Mit diesem Drink fährt man zurück nach Phantasy Island, wo man den Bolzenschneider dafür bekommt.

Sonnabend:

Vor dem schwarzen Tor entfernt man den Mist mit der Mistgabel, greift die Krähe mit der Brechstange an, legt das Steak auf das Auge und schneidet den Blitz mit dem Bolzenschneider durch. Jetzt nimmt man die Pralinenschachtel und dreht den Mond mit dem Schraubenschlüssel in die richtige Position. Das Tor ist nun offen. Das Tor ist nun offen, die Hexe kommt und sperrt Eic ins Schloß. Den Todesfluch der Hexe stoppt man, indem man die Sanduhr auf die Seite legt. Danach schaut man in die Kristallkugel und liest im Zauberbuch. Nun nimmt man sich die Augen und setzt sie in den Schädel ein. Jetzt gibt man einen Eulenschrei von sich (HOOT; die Eule ist ein Symbol der Weisheit) und löst die Aufgabe. XI+XI ist gespiegelt IX+IX, also ist das Ergebnis IIIIX. Nun geht man durch den Durchgang ins Zimmer der Hexe und nimmt sich das Makeup. Jetzt geht man wieder in den Durchgang, wartet, bis es 10:31 Uhr ist und schmiert die Kette mit dem Makeup ein. Danach geht man wieder in das Zimmer der Hexe, öffnet das Fenster und setzt sich solange auf den Besen, bis man im Crawlspace ankommt. Hier öffnet man die Falltür, geht nach oben und wartet in der Torte, bis der Kronleuchter auf das Beast fällt. Jetzt gibt man der Hexe die Pralinenschachtel, greift sich die Prinzessin und flieht. Draußen bläst man in Lorealles Pfeife und fliegt mit der Ente zum heimatlichen Schloß zurück.

Autor: Unbekannt

1.23 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

FATAL~HERITAGE

FLASHBACK

FUTURE~WARS

---zurück---

1.24 RT

FATAL HERITAGE

In der Wohnung nimmt man sich erst den Schlüsselbund vom Schrank, steigt dann auf das Sofa und durchsucht das Buch "Der Angahlter", um die Geheimnummer der EC-Karte zu bekommen. Jetzt geht man nach rechts in das Arbeitszimmer, Licht anschalten, die Münzen vom Regal und das Blatt Papier (Plan der Insel) vom Schreibtisch nehmen, dann die linke untere Schublade des Schreibtischs öffnen und die Kartei untersuchen. Dann sollte man Boris auswählen und mit diesem links in den Flur gehen, den Mantel nehmen, kurz in die Küche schauen und sich die Knochen schnappen.

Zurück im Flur öffnet man die Wohnungstür, worauf dann das Telefon anfängt zu klingeln. Mit dem Anwalt kann man ruhig reden : Die Antwort ist 33322. Nun geht man hinaus und schließt die Wohnungstür. Anwschließend wird die Besenkammer geöffnet, aus deren rechter unterer Ecke man die Flasche und den darunterliegenden Zettel entwendet. (Die Flasche ist übrigens von keinen praktischen Wert). Auch den Eimer sollte man hier abklopfen, denn er verbirgt ein Feuerzeug, das später noch Bedeutung bekommt. Die Besenkammer kann schließlich geschlossen werden, ebenso kann man mit der Haustür verfahren. Via Aufzug gelangt man ins Erdgeschoß.

Auf zum Notar

Dort angekommen, begibt man sich auf die Straße und nach rechts zum Kiosk. Man spricht mit der Oma (Antwort 2123), geht zweimal nach links, untersucht die Fußmatte und findet eine 10-Franc-Münze. Hier benutzt man Boris an dem Fenster, hinter dem sich eine Frau befindet. Sie erscheint am Fenster und bietet sich zu einem Plausch an. Jetzt sollte man Atwort 3222 vom Stapel lassen. Jetzt kann man in das Büro des Notars, wo man dem Notar mit 23231121 Rede und Antwort steht. Zurück in der Wohnung sollte man im ARbeitszimmer die Kartei untersuchen. Joe sollte dabei anwesend sein, denn er kann die rechte Schublade des Schreibtischfaches öffnen. Die dort auffindbare EC-Karte steckt man ein und untersucht erneut die Kartei, wobei man Heinz mitnehmen sollte. Nun runter zum Ausgang und nicht vergessen, die Haustür zu schließen. sonst wird man später am Flughafen zurück zur Wohnung gebeten. Aus dem Haus heraus geht man dreimal links und zum Geldautomaten. Hier benutzt man die EC-Karte

am Schlitz und untersucht die Tastatur. Nachdem man die Geheimnummer eingegeben hat, kann man auch 1000 Mark abheben. Nach dreimaliger Wiederholung hat man dann 3000 Mark, mit denen man zurück zum Kioskgeht, die daneben befindliche Telefonzelle öffnet und die Münze in den Geldschlitz steckt. Im Inventar kann man jetzt den Zettel mit der Taxi-Rufnummer sichtbar machen, die Tastatur untersuchen und die besagte Nummer eingeben. Der Taxifahrer will anschließend 221 hören, dann kann man ins Taxi steigen. Am Eingang des Flughafens darf man die dort sichtbare Frau ansprechen (1222). Flugplan untersuchen ist als nächstes angesagt: Das erste Ziel unserer Träume (und der Reise) ist Paris.

Frankreich

Dort angekommen, hält man ein Schwätzchen mit der Lufthansa-Hoßteß (221) um den Flughafen, der vor ihr liegt, ebenfalls untersuchen zu können. Auf geht's nach rechts, runter in die Metro und dann versucht man, wieder nach rechts zu gehen. Das geht leider nicht, weil die Metro wegen einer Bombendrohung geschlossen ist. Nun gut! Also wieder rauf, den Flugplan nochmals studieren, Dakar anpeilen und ab dahin!

Dakar, Miami und Berlin

In Dakar gelandet, geht man nach rechts und redet mit dem netten Beamten in der Nähe (1111222). Heinz sollte beim Beamten auftreten. Flugs hinunter zum Flughafen (Heinz verschwindet), ins Abfertigungsgebäude und

los nach Miami. Hier mit dem Zocker sprechen und sechsmal mit ihm spielen. Das Konto sollte sich dann nochmal um 3000 Mark erhöhen. Nun nach links, den Abflugplan untersuchen und weiter geht's nach Berlin. Hier wieder in die Wohnung, Holger aufgaben und runter zum Kiosk. Wieder mit der Oma sprechen (31), den Ballon nehmen und zum Flughafen. Wieder nach Miami fliegen, den Zocker erneut um 3000 Mark erleichtern und das Schließfach 13 untersuchen. Holger sollte hier in AKtion treten, was dem Spieler auch prompt einen Koffer beschert, der die Bombenpläne für die Metro in Paris beinhaltet. Paris ist also wieder angesagt! Hier direkt in der Metro und "den Schalter schlagen". Dem Beamten, der jetzt erscheint, gibt man den Koffer und spricht noch einmal mit ihm (31). Die 10-France-Münze kann man auch gleich dalassen, dafür bekommt man eine Metro-Karte. Diese benutzt man links am Kartenschlitz und es erscheint eine Karte der Metro. Nun klickt man die Zahl 11 an und sieht wieder

einen Spieler, dem man nochmal 3000 Mark abknöpfen kann. Zurück zur Metro (Karte erscheint) und Pasteur anklicken, die Rolltreppe ausschalten, zum Ausgang und dann auf die Straße. Der Ballon kann an den Scherben vor dem Fenster benutzt werden, darauf erscheint der Arzt. Nach der Aussprache (12221) wälzt man sich zum Eingang, läßt sich impfen und nimmt den Impfpaß vom Arzt entgegen. Rückweg über Metro und Flughafen Berlin ist angesagt. In der Wohnung holt man Chris ab und fliegt nach Miami. Ein Zockerbruder ist auch hier wieder zu Diensten... Danach pirscht man sich zum Ausgang vor und "schlägt das Taxi". Dem Fahrer haut man auf das Schiff und sucht den Kühlraum auf. Die rote Klappe rechts neben der Tür ist zu öffnen, der Schalter zu betätigen und von Hand zu entriegeln. Mit einem Mantel friert man im Kühlraum auch nur minimal. Zeitsprung ...

Auf der Insel angekommen, ist schon wieder so ein lästiger Zollbeamter zu bereden (21122), und der Impfpaß muß vorgezeigt werden. Dann zweimal rechts und mit dem Straßenverkäufer reden (322111). Jetzt nimmt man die Axt und geht nach rechts, wo man einem Tankwart begegnet (21211) und ihm Chris' Walkman übergibt. Im Hafen benutzt man das Schiff nach Dakar, weiter nach Paris, Berlin, in die Wohnung, und man holt Coco ab. Dann fliegt man nach Miami, trifft "Sie-wissen-schon-wen", fährt zum Hafen, geht aufs Schiff und in den Kühlraum. Achtung ! Jetzt zuerst Tür schließen, Schalter betätigen und Tür wieder öffnen. Der Mantel kann wieder benutzt werden. Auf der Insel zum zweiten Male sofort zum Wagen gehen, einsteigen, Karte benutzen und untersuchen. Zuerst zur Hütte fahren, hineingehen, mit der Bewohnerin sprechen (232233) und nochmal sprechen (2121322). Den Diamanten ergreift man, verläßt die Hütte und stattet der Mine einen Besuch ab. Dort kann man die Bretter vor dem Eingang mit der Axt zerschlagen, diese aufklauben und zur Brücke fahren. An dieser Stelle können die Bretter sinnvoll genutzt werden. Danach geht es wieder zur Hütte. Cocos Spiegel wird bei der Lichtschranke benutzt,

dann marschiert man zum Sonnengott und benutzt den Diamanten an der Statue. Jetzt kann man das Testament und den Schlüssel einsammeln. Die nächste Station ist das Haupthaus. Die Garage wird mit dem Schlüssel geöffnet, man geht hinein, gibt dem Hund die Knochen, nimmt sich Dynamit und geht zurück zur Höhle. Hier wird das explosive Stöffchen in die linke Mulde gelegt und mit dem Feuerzeug angezündet. Nach der Zündung sollte man sich sofort aus der Mine entfernen. Dann geht es nach El

Dorado City zum Hafen. Man besteigt das Schiff und Berlin - dort geht man zum Notar. Hier übergibt man das Testament und hat es endlich geschafft!

Autor: Unbekannt

1.25 RT

FLASHBACK

Code: Back

Jungle:

Den Holocube aufnehmen, nach rechts durch die Tür 1 gehen und die 10 Credits, sowie den Stein einsacken. Der Ogre A2 kann auf zwei Arten erledigt werden: entweder auf den Sensor drücken und schnell schießen, oder von hinten anschleichen und umnieten. Ist er tot, schnappt Euch die Batterie (pile) und begeben Euch nach unten rechts, über den Fahrstuhl zum Recharge. Hier Schild und Batterie aufladen und anschließend zu Punkt C vorrücken. Die Batterie wird dort in die Konsole gesteckt, woraufhin sich der tödliche Abgrund vor Euch schließt. Nehmt weiter links den Lift nach oben, legt den Stein am Sensor (SI) ab, greift Euch den zweiten Stein und sackt den Teleporter (X) rechts auf dem Lift ein. Der Aufzug darunter führt zum ersten Savepunkt (SA). Nun in den Schacht unter dem Lift rechts daneben klettern, die beiden Ogres ganz unten killen und beim Recharger Schild frisch aufladen. Weiter nach rechts, mit dem Schalter das Kraftfeld deaktivieren, den Stein aufheben, die 100 Credits, sowie die 500 Credits einheimsen. Zurück an Punkt F angelangt,

steckt Ihr den Schlüssel ins Schloß und öffnet die Tür. Um auch die Tür bei G zu entriegeln, müßt Ihr zum Verletzten links oben (V), der eine ID-Card gegen den Teleporter tauscht. Diese Card steckt Ihr in den Kartenleser bei G und könnt so passieren. Etwas weiter rechts trifft Ihr auf einen alten Mann, der Euch für 500 Credits einen Antigrav-Gürtel verkauft. Mit dem Gürtel könnt Ihr gefahrlos in den Abgrund rechts springen.

Code: LOUP

ASIA:

Schild am Recharger aufladen, rechts mit dem Lift nach oben düsen, von dort aus weiter hinaufklettern und nach links oben springen. Sprecht mit Ian (J), nachdem Ihr die beiden Cops in die Hölle geschickt habt. Setzt Euch dann in den Sessel, seht Euch die Animation an und redet erneut ein paar Takte mit Ian. Als nächstes muß die Sicherung (D) besorgt werden, die man in der Konsole darüber (I1) einsteckt. Betätigt nun den Schalter, um den Lift zu holen. Arbeitet Euch über den zweiten Fahrstuhl nach links bis zu dem Typ am Checkpoint (M) vor. Er händigt Euch eine Karte aus. Öffnet die Tür und schippert mittels Aufzug zum Bahnhof. Steigt hier in die nächstbeste Metro nach.

Amerika:

Plaudert in der Bar ganz oben mit dem Barkeeper (B) und stattet Jack (H) einen kleinen BESuch ab. Mit den Infos der beiden in der Tasche gehts zurück zum Bahnhof und weiter nach

Afrika:

Eilt zum Arbeitsamt (C), laßt Euch von dem Kerl dort volltexten und begeben Euch über den Aufzug zum Gouverneur. Haltet ihm Eure ID-Card unter die Nase, dann wird er eine Arbeitserlaubnis ausspucken. Die Metro bringt Euch anschließend nach

Europa:

Unterhaltet Euch mit dem Mann bei der Work Agency, ladet weiter links den Schutzschild auf, speichert und betätigt Eure erste Mission mit der Arbeitserlaubnis.

Mission 1:

Tuckert nach ASIA, übernehmt von der Frau ganz rechts das Paket und schleppt es nach Afrika zu dem komischen Kauz rechts oben (V). Mit den 100 Credits für diesen Botengang in der Tasche gehts zurück zum Job Center (EUROPA). Ladet den Schild auf, speichert ab und akzeptiert Euren zweiten Auftrag.

Mission 2:

Führt Euren Professor auf Abwegen nach Afrika zur Restricted Area 2. Veranlaßt den hier wartenden Mann (S) dazu, Euch zu folgen. Achet darauf, daß Euch der V.I.P. auf Schritt und Tritt bis zur verschlossenen Tür folgen kann. Klettert dort alleine zum Schalter S1 hinauf, betätigt ihn, hangelt Euch über die Mine bis zum Lift hinunter und holt den V.I.P. nach. Mit dem Fahrstuhl erreicht Ihr das Stockwerk darunter, wo es zuerst den Schlüssel zu besorgen gilt. Der Key wird weiter links in das passende Schloß gesteckt, bevor man im Raum links davon einen zweiten Türöffner einsacken kann. Um den Lift nach unten einzuschalten, müßt Ihr den gefundenen Schlüssel in die Konsole rechts daneben stecken. Mit dem V.I.P. am Exit angekommen, werdet Ihr mit 300 Credits belohnt. Nun aber wieder zurück zum Job Center, Schild aufladen, save und nächste Aufgabe erfüllen.

Mission 3:

Mittels U-Bahn gehts nach Amerika. Hier interessiert zunächst der Barmann. Anschließend begeben wir uns zur Restricted Area 01, labern mit dem Cop, eilen zurück zur Bar und weiter ganz nach links. Nach einer kleinen Auseinandersetzung mit einem Ogre treffen wir auf einen Mann, der ebenfalls ein paar Infos für uns hat. Höchste Zeit, sich jetzt mal etwas intensiver um den Cop in Area 01 zu kümmern. Greift Euch nach Spezialbehandlung Marke Mause Tot seinen Schlüssel und hastet zu Punkt F zurück, wo der Key die Falltür entriegelt. Steigt hinab, speichert und tastet Euch nach rechts vor. Killt die beiden Terminatoren und kassiert die 400 Credits Kopfgeld. Bereitet Euch nun mit der schon gewohnten Prozedur auf die vorletzte Mission vor.

Mission 4:

Hüpft in den Teleporter-Ihr werdet Euch ganz links oben im Computer-Level wieder materialisieren. Jetzt heißt es, so schnell wie

möglich zum Terminal zu sprinten. Also nach rechts zur Falлтür; unten wieder nach links und über die Fahrstühle einen Stock tiefer. Hier muß der Lift, der zum Terminal führt, durch den Schalter S1 aktiviert werden, bevor Ihr am Terminal die Karte hineinschieben könnt. Mit 500 Credits Lohn in der Tasche, erwartet Euch der letzte Auftrag.

Autor: Unbekannt

1.26 Inhalt

Folgende Cheats befinden sich in diesem Verzeichnis:

GOBLIINS~II

GOBLINS~III

---zurück---

1.27 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

HARDNOVA

HEART~OF~CHINA

HEIMDALL

HELLOWOON

HOOK

---zurück---

1.28 RT

HARDNOVA

Am Start befindet man sich in der Bar von Mastassine City auf dem Planeten Mastassini. Die Mannschaft besteht aus Stark (oder Nova) und dem Bremer Navigator Akri Janr. Die Rahmenhandlung ist im Manual festgelegt. Zunächst sollte man nun versuchen, sein Geld, seine

Ausrüstung und seine Mannschaft aufzubessern. Dazu sollte man jedesmal, wenn man zu einem anderen Planetensystem aufbricht, in der Raumstation des Planeten Mastassini Schmuggelaufträge annehmen. Mit dem so erworbenen Geld kann man sich einen besseren Laser für das Schiff und bessere Ausrüstung für die Mannschaft kaufen.

Auf Holebrook findet man eine verlassene Basis (Michray Base), in der man einen JW-2-Blaster und Gems findet. Die Gems kann man in den Waffenläden verkaufen. In der verlassenen Pinnacle Base auf Holebrook findet man Waffenclips unterschiedlicher Art und eine M23-30AR-Pistole. Bevor man zum Starkiller HQ aufbricht, sollte man mindestens ein zusätzliches Besatzungsmitglied haben. Dieses findet man in der Bar auf Tikorr City. Sie heißt Cerallon und kann im Raumschiff als Software Engineer eingesetzt werden.

Man begibt sich nun zum Starkiller HQ auf Holebrook und bekommt von Kommandant Kendall seinen ersten Auftrag. Er besteht darin, einen von Ariel-Söldnern besetzten ciberanischen Wassertanker zu entern. Also auf in das Ciberan-System (Schmuggelgut nicht vergessen). Der Tanker fliegt in der Nähe des Sternentores. Man muß andocken. Die Besatzung besteht aus sieben Mann und dem Kommandant (also vorher abspeichern). Ist die Aufgabe gelöst, bringt man Kendall den "Beweis" für das Entern des Schiffes und kann dann zunächst wieder etwas im System herumtuckern.

In Kürze kommt jedoch ein Funkspruch, daß man sich im Starkiller HQ einzufinden hat. Man bekommt nun von Kendall zwei neue Aufträge. Bei den ersten, einfacheren handelt es sich darum, das Oberhaupt der Lanta Disps im Auftrag des Oberhauptes der Lanta Frags zu entführen. Dazu soll man nach Varon und dort den Disp Tempel aufsuchen. Den zweiten Hauptauftrag soll man für Max Sebastian, den Herrscher von Ciberan, ausführen. Man soll die Übergriffe der Ariel-Söldner auf Ciberan unterbinden und sowohl den General Camede Rodgen als auch den Diktator von Ariel, Damien Altron, ermorden. Weitere Instruktionen erhält man von Max Sebastian auf Ciberan in Ciberan City.

Von Kendall bekommt man noch ein Besatzungsmitglied (Name: Janai - im Raumschiff im Bereich Communication einsetzbar). Sie hat auch die Codekarte, die einem den Zutritt zu den Räumen Max Sebastians ermöglicht (CIB MAG CARD). Außerdem erhält man von Kendall den Hinweis, daß auf einer Station (Amaro Aquariums) ein Mann namens Roger sehr nützlich für die Aufträge wäre. Also auf zu dieser Station. Rogers will nur mitmachen, wenn man ihm einen "Male Honky grobber" (ein Fisch) besorgt. Diesen Fisch gibt's nur in der Bar von Mastassini. Man nimmt das Aquarium mit und fliegt nach Mastassini. Hier kann man zunächst noch ein Mannschaftsmitglied rekrutieren (Ace Elevator, einsetzbar als Gunner), dann klaut man den Fisch und fliegt wieder nach Holebrook zu der Amaro Aquarien Basis. Rogers macht nun mit. Er besitzt drei MIII-Laser, die man unter der Mannschaft aufteilen kann. Man fliegt nun nach Varon im Ciberan-System und sucht den Tempel der Disps auf. Auf einer Wand findet man den Hinweis auf die City von Ulgurch. In der City von Ulgurch findet man den Hinweis auf die Leader's Hall. In der Leader's Hall kämpft man sich durch, bis man auf den Führer der Lanta Disps und den Führer der Lanta Frags stößt. Es stellt sich heraus, daß die Entführung nur ein Vorwand sein sollte, um die Lanta-Disp-Anhänger weiter auf die Lanta-Frag-Anhänger zu hetzen. Da die beiden Führer Dich nicht bezahlen wollen, erschießt man sie und findet Gems.

Nun zur Lösung des Hauptauftrages. Man begibt sich nach Ciberan und sucht Max Sebastian auf. Dieser teilt einem mit, daß die Ariel-Söldner bis zur Research-Station vorgedrungen sind. Also begibt man sich zur Research-Station. Hier erhält man von den Ciberan-Kämpfern die Mitteilung, daß die Ariel-Söldner Nachschub von der Main Processing Station Base #2 erhalten. In Base #2 erhält man die Auskunft, daß sich ein Führer der Söldner in der Quality Control Base #3 aufhält. In Base #3 muß man sich durchkämpfen. Man findet eine MAG-Card 391A, eine MAG-Card 174J und einen Söldner, der nicht schießt, verrät die Koordinaten der Basis, auf der sich general Rodgen aufhält. In dieser Basis braucht man zunächst die MAG-Card 391A, um den Lift zu aktivieren. Dann muß man sich bis zum General durchkämpfen. Es ist sehr schwierig, ihn umzubringen (Spielstand speichern). Hat man es geschafft, findet man eine MAG-Card 942Z. Man fliegt jetzt nach Ariel und aktiviert in Ariel City den Lift mit einer MAG-Card 174J. In der oberen Etage trifft man auf einen Ariel-Rebellen, der die Koordinaten des Rebellenstützpunktes verrät. Im Rebellenstützpunkt erhält man die Koordinaten des Stützpunktes, auf dem sich Damien-Altron aufhält. Kämpft man sich durch

diesen Stützpunkt, so steht man vor dem Hologramm von Damien Altron. Es stellt sich heraus, daß es sich um einen planetenumspannenden Computer handelt. Also zieht man sich wieder zurück. Achtung, in diesem Stützpunkt nicht aus dem Spiel gehen, da dann sofort wieder alle Kämpfer vorhanden sind - auch die, die man schon längst eliminiert hat. Man kann nun noch nebenbei einen Darcator im Tilkorr Club auf dem Planeten Tikorr anheuern. Alles, was er will, ist ein Graveblocker-Anzug, dann macht er mit. Unterdessen erhält man einen Funkspruch vom Starkiller HQ, daß im Rouyn-Planetensystem eine Invasion stattfindet, und daß man sich zur Mining-Station Rouyn begeben soll. In der Mining-Station findet man eine MAG-Card 854B, mit der man den Lift zur Bibliothek aktivieren kann. Der Vormann der Station sagt, daß die DSRE-Labs auf Tikorr schuld an der Invasion seien. Man kopiert sich also in der Bibliothek die Viewer-Disk über die DSRE-Labs und fliegt nach Tikorr. Hier trifft man in der Bar auf einen betrunkenene Wissenschaftlerin, die die Koordinaten der DSRE-Station bekanntgibt. Man muß sich nun durch die ganze Station (Bild 2) kämpfen (abspeichern, da schwierig). Man findet den Droiden Alice,

den man reparieren sollte. Sie wird zum wichtigsten Mannschaftsmitglied, da sie eine Plasmakanone besitzt (Clibs dazu im Exotic Weapon Shop Ariel). Von der führenden Wissenschaftlerin der DSRE-Labs erhält man die Auskunft, daß sie nicht für die Invasion verantwortlich ist, daß man aber weitere Informationen von einem DSRE Laboratorium auf Mastassini bekommen kann. Außerdem trifft man auf einen Infoman (Waldron), der angibt, sein Bruder werde auf einem Darcator-Raumschiff-Reparatur-Dock festgehalten. Also hin zum Spacecraft Repair Dock. Hier muß man erst einige Darcator erledigen und kann dann den Bruder Waldrons befreien. Er ist als Engineer einsetzbar. Außerdem findet man einen Thermoblaster. Unterdessen spitzt sich die Lage zu. Man erhält einen Funkspruch, daß die Invasion im Rouyn-System weiter fortgeschritten ist und man zu einer Ausweichbasis der Minenarbeiter auf Rouyn fliegen soll. Dort angekommen, erhält man den Hinweis, daß sich eine wichtige Viewer-Disk in der jetzt von feinden besetzten Mining Base befinden soll. Hat man die Basis freigeekämpft, so kann man die Viewer-Disk X kopieren. Sie besagt, daß man Feindschiffe betreten darf. Also zurück in den Weltraum und an das

nächste Feindschiff angedockt. Man findet hier (Bild 3) Nervengas, bessere Rüstung für Alice und kann die Viewer-Disks R und S kopieren. Beide Disketten sind jedoch verschlüsselt. Da man momentan nicht weiterkommt, erinnert man sich an das Problem Damien Altron.

In der Bar von Ariel trifft man auf einen Lanta, der damit angibt, jeden Computer allein durch Diskussion zerstören zu können. Man nimmt ihn in die Crew auf und fliegt zum Stützpunkt Damien Altrons. Wieder kämpft man sich zum Hologramm vor. Nun beginnt der Lanta mit Damien zu sprechen und nach kurzer Zeit brennen die Sicherungen von Damien durch. Man kann nun den Raum hinter Damien Altron betreten und erfährt, daß er mit den Invasoren zusammengearbeitet hat. Man kann hier auch die beiden Viewer-Disks übersetzen lassen. Man erfährt so, daß die Invasion nur durchgeführt wird, weil das Sternensystem der Invasoren in kurzer Zeit zur Nova wird. Man fliegt nun nach Mastassini zu dem DSRE-Laboratorium. Hier muß man sich wieder zur nächsten Etage durchkämpfen. Vom leading scientist erhält man die Viewer-Disks U und V, die Lösungen für die Invasion bereitstellen. Man muß sich nun entscheiden, wie man vorgehen will. Entweder die Invasoren total vernichten oder aber ihre Heimatwelt retten. Hier der Weg, wie man die heimatwelt der Invasoren rettet:

Man erhält eine Datenbank von der Wissenschaftlerin, die man zu dem Führer der Bremar ins Asteroidenschiff bringen soll. Man fliegt also wieder ins Rouyn-System und dockt an den Asteroiden an. Man übergibt dem Bremar die datenbank. Dieser weigert sich jedoch, weil er fürchtet, daß das Rouyn-System nun von allen anderen Systemen abgeschnitten wird. Also fliegt man nach Ariel und versucht die Propezeiung der Bremar zu erfüllen. In der Ariel-Bar trifft man die frühere Sämgerin Orai. Diese nimmt man mit und verkauft sie dem Führer der Bremar als Frau, die die Prophezeiung erfüllt. Der Bremar glaubt die Geschichte und leitet die Rettung des Typhoon-Systems ein. Nun kann man für längere Zeit Urlaub machen.

Koordinatenliste, geordnet nach Systemen :

MASTASSINI-SYSTEM :

Planet Mastassini :
Hauptstadt : 803. 435
Sister Lab DSRE : 1186. 173
Planet Holebrook:
D-Coro Command Post: 386. 637
Starkiller HQ: 1669. 847
Pinnacle Base : 1126. 847
Mitchray Base : 790. 408
Amaro Aquarium: 429. 270

ARIEL-SYSTEM

Planet Tikorr:
Hauptstadt : 1520.460
Tikorr Club: 1472. 530
DSRE Labs: 667. 367

repair dock: 547
Planet Ariel:
Hauptstadt: 1710.810
Rebel Base: 1571. 546
Damien Altron: 1411. 426

CIBERAN-SYSTEM

Planet Ciberan:
Ciberan City: 588 .387
Research Center: 610. 608
Qual.Control Base #3: 912. 473
Main Pr.Station #2: 747. 348
Base General Rodgen: 907. 605
Planet Varon:
Trade City Ghupon: 1360. 600
DISP Temple: 570. 286
Ulgurch: 1726, 634
Leader's Hall: 670. 629

ROUYN-SYSTEM

Planet Rouyn:
Mining Post: 1524, 608
Refugee Base: 947. 306

Tips :

Wenn man im Mastassini-System ist, fliegt man zum Planeten Hoolbrook. Dort geht man auf "Orbit this world", dann auf den roten Punkt getippt und an der Bodenstation andocken. Dort geht man in die "Store" (mit S gekennzeichnet). Jetzt kauft man wie wild alles, bis man kein Geld mehr hat und verkauft es gleich wieder. Jetzt müsste das eigene Konto schon bei ca. 32000 stehen. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

Autor: Unbekannt

1.29 RT

HEART OF CHINA

In Honkong :

Jake Master (ab jetzt ganz cool "JM" genannt) fährt in die Stadt. Sein erster Weg führt in die Bar. Nach einem Gespräch mit dem Barkeeper Ho (1 1 1 1) bedrängen ihn zwei düstere Gestalten (1 2). In einem Gespräch vermag er den Chinesen Chi zu überzeugen, ihn bei einem Rettungsversuch zu begleiten (1 3 3 oder 3 3 2).

Chi hat Angst vor dem Fliegen. JM geht aus der Bar und findet ein

Faltblatt. Er bastelt daraus eine Schwalbe, die er Chi vorführt. Chi schlägt vor, beim Apotheker Wu noch Heilkräuter zu besorgen. Wu reagiert nicht, als ihn JM anspricht. Chi kann den Apotheker überzeugen. Der Apotheker braucht "Möven-Guano". JM und Chi fahren zum Dock. Chi gibt der Möwe eine getrocknete Pflaume, was deren Verdauung anregt. Das "Ergebnis" steckt JM in die Tasche. Wieder beim Apotheker Wu. JM spricht ihn an und füllt den Guano in den Mörser. JM erhält dafür die Heilkräuter und als Dreingabe noch einen gefälschten Paß und eine Karte. JM und Chi bedanken sich und stattdessen vor der Reise Lomax noch einen kurzen Besuch ab. Am Flughafen beschließt JM, dem Kontrolleur lieber keinen Paß zu zeigen. Im Flugzeug nimmt JM die Brechstange, das Seil und den Anker an sich.

In Cheng Du :

Nach der Landung taucht ein Bauer auf, den Chi anredet (3 2 3). Chi tauscht mit dem Bauern die Kleidung. JM versucht mit dem Seil die Kuh zu fangen. Nach mehreren vergeblichen Versuchen gibt er das Seil an Chi weiter, der weniger Probleme damit hat. Mit der gefangenen Kuh gehen die beiden zur Burg. Dort beobachten die beiden einen Bauern, der mit seiner Kuh in die Burg eingelassen wird. Natürlich versucht Chi den gleichen Trick.

JM gibt ihm noch den Maueranker mit, den Chi mit dem Seil verbindet. Innen angekommen, steigt Chi sofort in seine Ninja-Kleidung. Als erstes erkundet er das Pförtnerhaus und steckt den Schlüssel ein. Dann schleicht Chi in den Palast und belauscht ein Gespräch Li Dengs. In der großen Halle entdeckt er Kate und verspricht ihr schnell Hilfe zu holen. Zurück in der Eingangshalle geht der Ninja noch in den Speiseraum und steckt die Flasche ein. Er geht weiter in die Küche und betäubt den Hund mit dem Wein. Die beiden Brathähnchen steckt er natürlich auch ein. Dann betritt er das Zimmer des Kochs. Von dort nimmt er das Messer mit. Er öffnet die Tür und entdeckt einen zweiten Zugang zur großen Halle. Nachdem wir mit Chi den Palast erkundet haben, gehen wir zurück an die frische Luft und marschieren zur Burgmauer. Er wirft den Maueranker über die Mauer und zieht JM herüber. Um Wachen auszuweichen, schleichen die beiden zurück ins Pförtnerhaus. Nachdem die Luft weich ist, rennen die beiden in den Palast. Sind die Wachen in den Nebenräumen verschwunden, geht es weiter in den Speiseraum. Dort wirft JM die Lampe um und entfacht dadurch ein Feuer. Durch die Küche und das Schlafzimmer kommen die beiden in die große Halle. JM verriegelt die Tür und erschießt die

Schlangen. leider kann er nicht verhindern, daß Kate gebissen wird. JM nimmt Kate auf den Arm und flüchtet auf den Balkon. Dort knotet Chi das Seil an die Brüstung und alle drei flüchten zur Panzergarage. Im Panzer benutzt JM den Schlüssel und drückt anschließend auf den Starter. Es folgt die erste Actionsequenz. Im Flugzeug gibt JM die Heilkräuter Chi.

In Kathmandu :

JM verläßt das Flugzeug und diskutiert kurz mit Chi die Situation. JM geht Hilfe holen, Chi zurück ins Flugzeug. Dort nimmt er eine Zeltplane und eine Decke, die er schützend um Kate drapiert. Mit seiner Ninja- und

der Guano-Medizin stabilisiert er den Zustand von Kate, bis Hilfe kommt. JM spricht mit seiner Retterin Ama (2 2 3) und schaut sich anschließend im Dorf um. im Postamt schickt er ein Telegramm an Lomax. Dann besucht er die Dorftaverne und spricht als erstets mit dem Wirt (2 3). Dieser verweist ihn an Sardar (2). Als nächstes geht JM zum Lama. Nach einem kurzen Gespräch mit einem jungen Mönch wird er eingelassen. Das erste Gespräch mit dem weisen Mann führt leider zu nichts. JM geht deshalb zu Bojon, dem lokalen Diktator. Nach einer unpassenden Bemerkung landet er im Gefängnis. Chi läuft zu Ama, worauf diese JM aus dem Gefängnis holt. JM unterhält sich kurz mit Kate und geht dann zum Schrottplatz, wo er einen Jungen trifft. Der Junge bietet nach kurzem Gespräch einen Bezinschlauch als tauschobjekt an. Chi baut aus der Zigarrenkiste, seinen Eßstäbchen und vier Münzen ein Spielzeug; dafür bekommt er den Benzinschlauch. Jetzt hgeht er wieder zurück zum Lama und erfährt einige Neuigkeiten. In der Taverne kann er Sardar überzeugen (1 3), Hilfe leisten. JM schenkt ihm seine Waffe und die Revolution bricht aus. Weiter gehts in der Türkei.

In Istanbul :

Auf dem Rollfeld bekommt JM kein Benzin vom Verkäufer. Auf dem Weg in die Stadt bemerken Kate und JM einen kleinen Jungen, der Orangen verkauft. JM findet in einer Seitenstraße den Offiziersclub und führt von dort ein kurzes Telefongespräch mit Lomax. Danach wird Jake von den Truppen des Sultans verhaftet. Kate tauscht ihre Brosche beim Händler und vermehrt ihr Geld beim Glücksspiel. Darauf geht sie zum Orangenverkäufer und wirft aus Versehen seinen Wagen um. Sie entschuldigt sich und erhält von ihrem jungen Verehrer eine Blume. Jetzt kauft sie ein Kamel für 200 Shekel. Sie geht zurück zum Laden und kauft dort eine Säge. Jetzt macht sie sich mitsamt Kamel auf zum Palast. In einer Seitengasse trifft sie eine Frau und schenkt ihr die Blume. JM wird gerettet und die beiden flüchten zum Stadttor. Dort schenkt Kate dem Jungen das Kamel und Jake murmelt ein paar Entschuldigungen (2 3). Am Flughafen angelangt sehen die beiden, wie ihr Flugzeug in Flammen aufgeht. Sie flüchten zum Bahnhof und kaufen eine Fahrkarte für den Orient-Expreß.

Im Zug :

Szene als JM : 1 1 3 3

Szene als Kate : 2 1 3

Autor: Unbekannt

1.30 RT

HELLOWOON

Komplettlösung:

Ruf um Hilfe, nimm Moos (2*), reibe Moos an Handgelenk, ziehe Hand aus Kette, steh auf, steh auf (3*), nimm Moos, öffne die Tür, N, O, nimm

Fackel, S, schaue auf die Tür, nimm Schlüssel, N, O, O, schiebe den Tisch durch den Raum, schaue auf den Tisch, nimm Nagel, W, schließe die südliche Türe mit Schlüssel auf, S, schließe die Kette mit dem Nagel auf, N, W, W, hoch. Greife den Rächer mit dem Moos an, greife den Rächer mit der Fackel an. (Wenn der Rächer mit dem Schwert angreift, sollte man sich mit dem Fuß verteidigen und ihn danach mit der Fackel angreifen, greift er mit dem Dolch an, verteidigt man sich mit der Fackel.) Sobald der Rächer erledigt ist: Hoch, nimm Dolch vom Rächer und gib Gerfalc, nimm Schwert von Rächer und gib es Gerfalc, N, rüttel an der Tür im Westen, W, hoch, öffne die Tür, bitte Gerfalc, N, nimm Grayswandir, S, runter, O, öffne die Tür im Norden, N, stoße den Tod in den Sarg, N, N, W, N, nimm Farn, O, nimm Kräuter, N, hoch, nimm Nüsse, nimm Frucht,

runter, O, hoch, N, W, W, N, geh durch die Wand, öffne die Tür, S, gib der Hexe die Kräuter, gib der Hexe den Farn, S, O, O, N, N, W. Zünde das Gras mit der Fackel an, runter, O, bedecke deine Nase mit der Hand, dreh die Leiche um, nimm Armbrust, schaue auf die Armbrust, nimm Pfeil von Armbrust, geh zum Brunnen, kletter in den Brunnen, hole tief Luft, tauch,tauch, S, N, geh schnell nach O, schleudere einen Wesp auf Chiobs, W, S, geh zum Schloß. O, N, kratze mit dem Pfeil an der Wand, N, N, bitte Syslethruue, frage Syslethruue nach graysandir, O, S, S, S, W, S, zeige Tür den Zauberstab, S, S, hoch, ruf Evilye, besteige Evilyes Rücken, schließe die Tür auf, öffne vorsichtig die Tür, schleuder einen Fisp auf die Fackel, zerbreche die Fackel, geh leise nach W, warte, geh leise runter, N, füge den Zauberstab zusammen, schleuder einen Misp auf Hellowoon, besteige den Thron.

Autor: Unbekannt

1.31 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

INDIANA~JONES~III

INDIANA~JONES~IV

ISHAR~II

---zurück---

1.32 RT

Indiana Jones
And The Last Crusade

Sporthalle verlassen und in Indy's Büro (Rumpelkammer) gehen. Die Studenten im Vorraum einfach hinhalten. Das Buch unter dem Papierberg im Büro mitnehmen, durchs Fenster verschwinden und nach dem Besuch bei Donovan zu Henri's Haus reisen. Dort das kleine Bild im Schlafzimmer und den Klebestreifen hinter dem Bücherregal mitnehmen. Nun zurück ins Büro und den Klebestreifen ins Glas legen. Mit dem neuen Schlüssel die Kommode neben der Tür in Henri's Haus öffnen und das Buch herausnehmen. Nun geht's nach Venedig: Zum Restaurant gehen, die Weinflasche am linken Tisch angucken und mitnehmen und dann am Brunnen füllen. In den Regalen der Bibliothek 2 Bücher suchen (Hitler-Biographie und Anleitung zum fliegen eines Doppeldeckers). Im Raum mit der Absperrung Metallpfosten und rote Kordel mitnehmen. Jetzt muß man den Raum finden, dessen Fenster mit dem im Graltagebuch völlig identisch ist. Wenn man ihn gefunden hat, die Inschrift auf der rechten oder linken Säule lesen und danach die Platte mit dem Metallpfosten einschlagen (sollte es nicht funktionieren, einfach abspeichern und mehrmals versuchen). Die Katakomben: In der Höhle mit den Skeletten den Piratenhaken mitnehmen. In der nächsten ist eine Fackel, die man mit der Flasche bespritzen und herunterziehen muß. Ein Stockwerk tiefer: Zur Höhle gehen in der Wasser tropft, Inschriften lesen, Piratenhaken in den Holzstopfen stecken, mit der Peitsche daran ziehen, Leiter hochgehen, in der Höhle mit den Statuen sie so drehen, daß sie so aussehen wie im Graltagebuch. In der nächsten Höhle mit der alten Maschine die rote Kordel befestigen und das Rad einmal drehen. In der Höhle mit dem Totenkopfklavier muß man die Melodie im Graltagebuch spielen (Note C ist der rechte Schädel & Note H der linke). Jetzt noch den Sarg des Ritters öffnen und die Katakomben durch den Gullideckel verlassen. Schloß Brunwald: Nach dem Butler (Kinnhaken geben) nach links gehen. Den nächsten Soldat fertig machen, seinen Bierkrug nehmen, ihn in der Küche füllen, auf die glühenden Kohlen schütten, Schweinebraten nehmen und Krug wieder füllen. Dann zur Kleiderkammer. Den Soldat davor mit Zeile 3,2,1 überreden. Nun die Uniform nehmen. Jetzt in den 1. Stock (den Soldat davor mit Zeile 1,2,2 überreden) und in den Raum mit der Truhe gehen. Die 50 DM darin mitnehmen, Uniform anziehen, heraus und nach unten gehen und dem Soldat dort das kleine Bild geben. Im Bilderraum (rechts vom Soldat) ist hinter dem großen Bild ein Raum, in dem das Bild des Grals liegt. Nun zur nächsten Truhe (2. Raum rechts) und den Schlüssel aus der Uniform nehmen, mit dem man das Schloß in der Kleiderkammer aufschließen muß. Bevor man wieder ins Erdgeschoß geht, unbedingt wieder "Indy-Wear" anziehen. Dort dann sofort den Soldatenrock anziehen, Bier in die Alarmanlage gießen (muß nicht sein) und dem Soldaten die Biographie geben. Beim Soldaten vor der Treppe in den 2. Stock sollte man sich vorbeischieben. Das Erste-Hilfe-Set im Zimmer darunter sollte man auch nehmen und benutzen wenn Indy's Energie nicht mehr so hoch ist. Jetzt aber Treppe hoch. Den Soldaten dahinter sollte man mit Zeile 1,2,1 überreden. Im Zimmer des Oberst (links von ihm) dem Schäferhund den Schweinebraten geben, Pokal und Passierschein aus der Schublade nehmen, den Pokal dann in der Küche im 1. Stock füllen und ihn dann dem Muskelprotz unterhalb der Treppe im 2. Stock geben. Den nächsten Soldaten sollte man zusammenschlagen. Im hinteren Zimmer ist ein Schlüssel, den man aber nur braucht wenn die Alarmanlage noch heil ist. An die 75 DM, die sich in dem Schrank nebendem Gefängnis von Henri befinden, kommt man ohne Schlüssel nur heran, wenn man im abgeschlossenen Zimmer im 1. Stock den losen Stein heraus drückt und sich vom Fenstersims aus, mit der Peitsche rauf schwingt. Sollte die Alarmanlage noch funktionieren, darf man nur an den grünen Drähten ziehen. Dem Oberst muß man das Graltagebuch geben (man könnte ihm auch das andere Buch andrehen). Wenn Indy und Henri an die Stühle gefesselt sind, an die Ritterrüstung heranrücken (Indy zieht und Henri drückt die Stühle). Hier

sollte man abspeichern. Indy muß gegen die Rüstung treten. Wenn man Glück hat, schneidet die Axt die Seile durch. Mit Henri geht es in den Kamin. Mit Indy die linke Statue drücken und ebenfalls in den Kamin gehen. Um das Graltagebuch zu holen geht es mit dem Motorrad nach Berlin: Den Grenzposten mit Zeile 1,2,2,2,3,1,1. Wenn Hitler ankommt muß man ihm den Passierschein geben. Auf dem Flugplatz Fahrkarten klauen (kaufen würde auch gehen). Henri rechts und Indy links vom Zeitungsleser hinstellen. Mit Henri nach seinen Enkeln fragen, schell zu Indy wechseln und die Fahrkarten klauen. Jetzt kann man entweder mit dem Flugzeug (die Anleitung hat man ja) oder man nimmt den Zeppelin. Im Zeppelin dem Wärter die Karten geben. Mit Henri zum Pianisten gehen und eine Münze in die Kristallschale werfen. Wenn das Lied erklingt wird der Funke abgelenkt. Da das erste Lied zu kurz ist, den Vorgang wiederholen. Schnell zu Indy wechseln, in den Funkraum gehen, den Schrank öffnen, mit dem Schraubenschlüssel daraus das Funkgerät zerstören und schnell wieder heraus. Den Schraubenschlüssel in das Loch an der Decke stecken und daran ziehen. Oben muß man den Ausgang zum Flugzeug mit Indy finden (die Wärter muß man fertig machen). Nachdem das Flugzeug abgeschossen wurde muß man auf dem Bauernhof das blaue Auto stehlen. Den Grenzkontrollen den Passierschein zeigen, so kommt man nach Iskenderun: In der 1. Prüfung den Bereich unter der Stiefelspitze der Leiche anklicken und man wird hoffentlich nicht zersägt. Bei der 2. Prüfung darf man nur auf die Buchstaben gehen, die in dem Wort erhalten sind das Indy nennt. Bei der 3. Prüfung muß man ohne sich zu bewegen, auf den rechten Eingang klicken. Jetzt nur noch den richtigen Gral herausfinden (man kennt ihn ja vom Bild), ihn mit heiligem Wasser aus dem Krug füllen und das Spiel ist geschafft...

Autor: Frank Otto

1.33 RT

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

In einer dunklen Seitenstraße findet er auch schon das Theater, in dem Sophia just an diesen Abend auftreten soll. Die Show ist aber wider Erwarten restlos ausverkauft. Der gewiefte Archäologe besinnt sich aber glücklicherweise des Bühneneingangs. Auf dem Weg dorthin läßt er die Zeitung mitgehen. Alles läuft wie am Schnürchen, bis der muskelbepackte Türsteher auftaucht. Indy kann ihn geschickt in ein Gespräch über Sophia verwickeln, indem er immer wieder auf ihren unbeschreiblichen Intelligenz anspielt. Selbst wenn er den Weg nicht freigibt, hat Dr. Jones die passende Lösung parat. Er schiebt kurzerhand die Kisten im Hinterhof beiseite und klettert über die Feuerleiter ins Theater. er gelangt zur Bühne. Mit Sophia kann er allerdings immer noch nicht sprechen, denn ein alter Giftzwerg hindert ihm permanent daran, die Show zu unterbrechen. Indy kann ihn schließlich nur durch das Aushändigen der Zeitung ablenken, denn für seine favorisierte Baseballmannschaft, den Dodgers, läßt der kleine Mann alles stehen und liegen. Jetzt kann unser Held die beiden äußeren Hebel nach hinten drücken (ein grünes Licht sollte erscheinen) und anschließend den roten Knopf betätigen.

Island

In der ehemaligen Ausgrabungstätte treffen die beiden Archäologen auf Dr. Björn Heimdall, den sie über jede Kleinigkeit peibelst ausfragen.

Tikal

Im Dschungel läßt Indy zum ersten Mal seine gefürchtete Peitsche knallen und treibt den Ameisenbär durch den dritten Eingang. Die Schlange krallt sich nun den willkommenen Imbiß und beide Tiere verschwinden in der benachbarten Schlucht. Jetzt knickt Dr. Jones den brüchigen Baum um und gelangt auf diese Weise über den Abgrund. Hier wartet bereits Sophia. Sobald sich einer der beiden an den Souverinwägelchen zu schaffen macht, taucht Dr. Sternhart auf. Er gewährt nur demjenigen Zutritt zu heiligen Tempel, der den Namen eines berühmten griechischen Philosophen nennen kann. Der Papagei leistet in diesem Fall hervorragende Dienste. Im Inneren des Tempels wendet sich Indy an seine Begleiterin Sophia. Sie soll mit ihrem weiblichen Charme Sternhart ablenken, damit er sich in Ruhe die Petroleumlampe vom Wagen holen kann. Zurück in der alten Kultstätte öffnet er die Lampe und benutzt sie mit der linken Seite des Grabmals. Eine Spirale erscheint, die der studierte Archäologe anschließend auf den Tierkopf anwendet. Wenn er daran zieht, öffnet sich die Geheimtür und das Orichalcum tritt ans Tageslicht.

Island

Im hohen Norden ist Heimdall der permanenten und unmenschlichen Kälte zum Opfer gefallen. Als schlauer Fuchs setzt Dr. Henry Jones das Orichalcum natürlich ohne große Bedenkzeit zu verschwenden in die seltsame Figur ein, die daraufhin unter -freigabe starker Energie aus dem ewigen Eis herausschmelzt.

Die Azoren

Sophia versucht als erstes ihr Glück beim schrulligen Mr. Costa. Er verlangt ihr Necklace, doch ist sie auch durch flehendes Bitten davon nicht zu überzeugen, für eine Information ihr geschätztes Talisman herzugeben. Jetzt ist Indy an der Reihe. Er bietet den gerissenen Antiquitätenhändler die El Figurine an. Damit ist er einverstanden und verrät dem gegensätzlichen Paar den Standort von Platons Lost Dialogue.

Barnett College

Im Erdegschoß läßt Indy erst einmal alle Gegenstände mitgehen, die nicht niet-und nagelfest sind. Anschließend geht er hinauf in den ersten Stock, entfernt hier den klebrigen Kaugummi vom Stuhl und steckt ihn in die Hosentasche. Im zweiten Stock (nur über das Seil zu erreichen) findet Dr. Jones die Pfeilspitze, die er mit dem roten Tuch verbindet. Jetzt können die Schrauben aus dem ungefallenen Schrank gezogen werden. Der unschätzbare wertvolle Brief ist gefunden.

Algier

In dieser turbulenten Stadt biegen die beiden Streithähne zunächst in die Back Alley ein. Omars Laden beherbergt eine ganze Menge seltsamer Gegenstände. Unter anderem auch eine Monstermaske, die sofort im Rucksack verschwindet. Gehandelt wird auf gar keinen Fall!!! Auf dem Marktplatz sucht ein geübter Messerwerfer verzweifelt eine Freiwillige. Indy versucht Sophia zu überreden. Sie sieht sich nun die Angelegenheit

aus der Nähe an und Henry Jones Jr. rempelt die rotharige Schönheit vor das Brett (drücke Sophia). Aus Dankbarkeit erhalten die beiden ein kleines Messer.

Monte Carlo

Nachdem Mr. Trottier (brauner Anzug, graue Haare) gefunden wurde, spricht ihn Indy an und erzählt ihm nichts als die reine Wahrheit. Er schickt den Abendteurer fort und Dr. Jones kann erneut mit Sophia in Kontakt treten. Danach versucht er wieder sein Glück beim französischen Gentleman und tischt ihm diesmal eine tolle Story über den Geist des Nur-Ab-Sals auf. Der begeisterte Spiritist stellt nun eine Frage, die mit Hilfe von Plato's Lost Dialogue leicht beantwortet werden kann. Sophia soll wieder einmal ein Ablenkungsmanöver unternehmen, um Indy frei Hand zu geben. Trottier ist von ihren Aufführungen begeistert und Indy kann sich seelenruhig dem Cabinet widmen. Er nimmt die Taschenlampe, öffnet den Sicherungskasten und schaltet den Strom aus. Danach zieht er sich das Bettlaken über, setzt die furchterregende Maske auf und schaltet die Taschenlampe ein. Mr. Trottier ist entsetzt und verläßt panikartig das Hotelzimmer. Den Sunstone läßt er allerdings liegen.

Algier

Nachdem der seltene Sunstone wahre Begeisterungstürme bei Omar hervorruft, bekunden die beiden ungleichen Persönlichkeiten ihr enormen Interesse am versunkenen Kontinent Atlantis. Daraufhin rückt er eine äußerst vage Karte heraus. Danach tauscht Indy die gestohlene Maske und geht zum einzigen GEMüsehändler der Stadt. Hier verhandelt er mit dem kompromißlosen Einzelhändler (immer wieder mit Omar tauschen), bis dieser schließlich den Squab-On-A-Stick herüberschiebt. Diesen persischen Leckerbissen kann Dr. Jones beim mittelosen Bettler gegen die Ballontickets wechseln. Sobald sich die beiden an Bord befinden, kappen sie auch die Halteleine (Benutze Messer mit Seil) und die Reise kann beginnen,

In der Luft

Indy muß mindestens zwei Nomaden-Camps ausfindig machen, um die exakten Koordinaten des X zu bestimmen und dort zu landen.

Die verlassene Ausgrabungsstätte

Indy klettert zunächst die Leiter herunter. In diesem finsternen Raum steckt er alles ein, was nicht niet-und nagelfest ist. Dann geht er zurück zum LKW. Den Schlauch verbindet er mit dem Krug und diese Konstruktion wiederum mit dem Gasbehälter des Fahrzeugs. Wieder zurück in der Höhle füllt er das Gas in den protablen Generator (metal thing) und drückt den Knopf. Mit der Ship Rib ist er in der Lage, die brüchige Wand im Osten zum Einsturz zu bringen. Den Holzdübel (wooden peg) schlägt er in die erscheinende Mauer und steckt anschließend den Sunstone darauf. Die richtige Ausrichtung findet er wieder einmal in Platos Lost Dialogue. Sophia ist damit befreit und händigt unserem Held einen seltsamen Fisch (Orichalcum-Dektor) und eine Verteilerkappe aus. Der Generator ausgeschaltet, die Zündkerze herausgenommen und mit beiden

Gegenständen wird der Motor des LKWs repariert.

Kreta

Voller Tatendrang untersuchen die beiden Archäologen zuerst die Ruinen. Das Vermessungsinstrument wird wie gewöhnlich eingesackt und danach werden alle Steine in Augenschein genommen bzw. abgeklopft. Zwei Statuen sind zum Vorschein gekommen. Nachdem auf die rechte Statue das Instrument abgestellt wurde, kann Indy seine Beobachtungen fortsetzen. Das Fadenkreuz und das rechte Horn müssen sich überschneiden. Die gleiche Prozedur veranstaltet er mit der linken Statue. Es erscheint ein Kreuz, bei dem Indy fanatisch mit der Ship Rib gräbt. Der Moonstone ist gefunden. Diesmal legt er beide Steine auf die Spindel und richtet sie ganz nach Plato aus.

Der Weg nach Atlantis

Zwei Köpfe werden vom Regal heruntergenommen, bevor beide Akteure durch die Tür verschwinden. Den letzten Kopf wird durch einen geschickten Peitschenhieb ins Innere des Labyrinths geholt. Jetzt muß die Minotaurstatue gefunden werden. Der Kopf dieses griechischen Relikts wird vom Meister persönlich ebenfalls mit der Peitsche bearbeitet. Der Fahrstuhl führt direkt zum verstorbenen Dr. Sternhart. Von ihm erhält Indy einen Stab und den letzten Stein. Hinter dem Wasserfall befindet sich eine Kette, die der kräftige Abenteurer problemlos emporklettern kann. Die Suche geht weiter. Diesmal muß eine zweite Tür mit Regal gefunden werden. Hier legt Indy alle drei Köpfe ab und geht durch das nun geöffnete Tor. Nach einiger Zeit gelangt er in einen Raum, in dem er mit Hilfe des Stabs ein Gegengewicht lösen kann. Danach konzentriert sich Indy auf die Suche nach einem großen Statuenkopf mit offenem Mund. Hier steckt er den Stab hinein, um nach oben zu gelangen. Die Goldkiste nimmt Indy selbstverständlich wieder mit. Im Norden trifft er auf Sophia. Sie muß nun davon überzeugt werden, durch das Loch zu steigen, um die Falltür von der anderen Seite öffnen zu können. Unter einem Wasserfall machen die beiden Halt. Sophia legt ihr Necklace in die goldene Kiste, woraufhin Indy den Fisch zappeln läßt. Dieser Meerbewohner weist auf einen geheimen Durchgang hin, der zunächst mit der Ship Rib freigelegt werden muß. Im folgenden Raum, werden wieder alle drei Steine mit der Spindel benutzt und nach Plato ausgerichtet.

Eine Tür öffnet sich. Die Freude ist allerdings nur von kurzer Dauer, denn wenige Sekunden später bedroht Kerner Indy mit einem unegmütlichen Stück Metal. Einer Pistole. Er sperrt den tapferen Recken ein und die Wand stellt den einzigen Fluchtweg dar (Ship Rib).

Das U-Boot

Zunächst wird der pflichtbewußte Kapitän von Indy niedergestreckt. Kein Problem. Dann benutzt er die Sprechanlage, um die Mannschaft in den hinteren Teil des Bootes zu schicken. Jetzt kann die Treppe gefahrtlos betreten werden. Auf dem Weg in den vorderen Teil des Schiffes nimmt der geübte Dieb das Brot, den Cold Cut und den Bierkrug (Mug) mit. Im unteren Stockwerk läßt er Batteriesäure in den Krug laufen, schleicht

sich danach an Sophia heran (einfach nach rechts laufen) und teilt ihr mit, daß sie den Wächter für längere Zeit ablenken soll. Schließlich wird noch der Kolben (Plunger) im Handgepäck verstaut, bevor Indy den Weg nach oben antritt. Hier legt er den Schalter auf der linken Seite um und benutzt den Kolben mit dem großen Hebel (Big Lever). Auf der rechten Seite des Schiffs befindet sich der Kapitäntresor (neben Kerner), der mit der aufgefangenen Batteriesäure leicht geöffnet werden kann. Die Steine sind wieder in der Hand der guten Seite. Anschließend ist der Wächter an der Reihe. Er wird sofort auf den überraschenden Besuch Indys aufmerksam. Davon läßt sich allerdings Indy nicht besonders beeindrucken, sondern teilt Sophia verschlüsselt mit, daß sie den Wächter mit dem Eimer niederstrecken soll (Bucket Head!). Nun kann mit dem Schlüssel die Notfallsteuerung aufgeschlossen werden. Das U-Boot muß in das Air-Lock eingeparkt werden.

Atlantis

Nachdem sich Indy der Leiter bemächtigt hat, wird Sophia ein zweites Mal gekidnapped. Er legt die Leiter an das Rocky Incline und öffnet die Stone Box. Hier befindet sich ein kleiner, metallischer Gegenstand, den er unbedingt mit dem Orichalcum benutzen muß. Danach verbindet er die drei Steine mit der Spindel an der Statue und dreht solange, bis sich der Mund öffnet. Hier wirft er wieder einmal ein Orichalcum ein.

Das Labyrinth

Es können von Indy nur die Räume betreten werden, die mit einem Fragezeichen gekennzeichnet sind. Befindet sich etwas besonderes in diesem Zimmer, so wird das auf der Karte eingetragen. Auch hier gilt, daß sich Dr. Jones jeden Gegenstand unter den Nagel reißen muß. Im Statuenraum läßt sich die Leiter zu einer astreiner Brücke umfunktionieren, um über die Schlucht zu gelangen. Nachdem Indy den Steinbecher an sich genommen hat, macht er sich auf den Weg zu den Relikten der einst hochmodernen U-Bahn im äußeren Kreis. Hier greift Henry Jones den Brustkasten des Skeletts ab. Im Krabbenraum wird das Sandwich (Brot und Cold Cut) mit den Brustrippen verbunden. Diese Falle wird danach in der winzigen Pfütze plaziert. Sobald eine Krabbe hineingetappt ist, nimmt Indy die Knochen wieder an sich. Jetzt beginnt die heiße Suche nach der Fischkopfstatue, deren Kopf mitgenommen werden muß. Im Lavaraum benutzt Indy den Steinbecher mit dem Podest und den Fischkopf mit der Plaque. Die Lava füllt nun den leeren Becher und Dr. Jones packt alles wieder sorgsam ein. In den beiden Roboterräumen gilt es eine Radspeiche und ein Piece of Gear mitzunehmen. Diese beiden

Gegenstände werden unbedingt in den Maschinenraum benötigt. Zunächst benutzt Indy die Radspeiche mit dem Stöpsel (peg) und den Steinbecher mit dem Trichter (Funnel). Es werden nun Orichalcum-Beads produziert, die sich ein findiger Forscher wie Indiana Jones natürlich nicht entgehen läßt. Die Radspeiche wieder mitnehmen. Um Sophia aus den Händen der Nazis zu befreien, muß Indy zunächst einen Schacht suchen, der sowohl zu ihrem Gefängnis führt, als auch Zugang zu einer Statue bietet. In diese Statue wirft er wieder ein Orichalcum ein. Sophia zeigt sich zwar dankbar, verweilt aber lieber noch ein wenig an diesem garstigen Ort. Im

Sentry Room benutzt Jones wieder ein Orichalcum. Diesmal mit der Fischmund-Statue. Danach investiert er noch ein Orichalcum in die bis dahin gefundene Eel Figurine. Ein weiteres Orichalcum im Fischmund öffnet schließlich das Tor zum ...

Kanal

Die gefangene Krabbe spendiert Indy großzügig der Krake. Sie verschwindet daraufhin und der Kanal kann gefahrlos überquert werden. Eine Bead aktiviert das Amphibienfahrzeug. Der Weg führt Indy nach links, wobei er sich von verschlossenen Türen nicht aufhalten läßt, denn diese lassen sich mit den verschiedenen Steinen leicht öffnen. Er folgt solange dem Kanal, bis eine Treppe nach oben führt. Im folgenden Raum nimmt der studierte Archäologe das Getriebe aus dem Schrank und schließt diesen wieder. Es kommt eine Zeitung zum Vorschein, die er sorgfältig abzeichnet. Hinter dem Archway befindet sich eine Statue, deren rechter Arm mit der Kette verbunden wird. Indy lehnt nun die Leiter an die Statue und öffnet den Brustkasten. Es präsentiert sich ein komplexer Mechanismus, der mit der angefertigten Zeichnung jedoch relativ einfach zu verstehen ist. Die Strichmännchen stellen die Statue dar und auch die anderen Motorteile sind sehr leicht zuzuordnen. Dr. Jones versucht also nun den Arm nach vorne zu bewegen. Ist dies geschehen, so befestigt er das andere Ende der Kette mit dem goldenen Tor. Jetzt läßt er den Arm wieder nach hinten schnellen. Den Türangelbolzen steckt Indy wieder ein. Wenn Indy dem Gang folgt, so befindet sich auf der linken Seite eine Tür. Hier sind einige Bewohner der einst strahlenden Insel begraben, doch das stört den abgebrühten Abenteurer nicht im geringsten. Er nimmt das Zepter mit und betritt die nächste Tür auf der rechten Seite. Die klobige Maschine entwickelt sich zu einem waschechten Bulldozer, sobald er ihr ein Bead gönnt.

Indy steckt nun das Zepter und den Türbolzen in die beiden äußersten Schlitze. Die Maschine sollte nun laufen (wenn nicht, Zepter herausnehmen und im dritten Schlitz versuchen), sobald Indy die Hebel nach oben drückt. Um zum Stillstand zu kommen, macht er die ganze Prozedur einfach wieder rückgängig. Jetzt holt Indy Sophia, indem er den Türbolzen unter das schwere Holztür legt. Auf dem Rückweg zum Bulldozer passiert etwas Seltsames. Nur-Ab-Sal meldet sich zurück. Er bringt Sophia in seine Gewalt und möchte durch sie wieder Gestalt annehmen. Dr. Jones kann diesen Dämonen zurückschlagen, indem er ein Orichalcum mit ihrem Necklace benutzt und es dann in die Goldbox fallen läßt. Zurück beim Bulldozer entdeckt er, daß hier die Lava in Strömen fließt. Durch ein großes Türenlabyrinth versucht er nun die Lava zu erreichen, um dann vorsichtig auf die andere Seite zu kommen. Die große Wandmalerei (Sonne, Mond und Vulkan) gibt Auskunft über die richtige Kombination bei den letzten Spindel. Die Überraschung ist groß, als plötzlich die Nazis wieder auf der Bildfläche erscheinen. Indy redet wie besessen auf den verrückten Professor ein, um ihn von seinem Vorhaben abzubringen. Mit etwas Gespür und Beharrlichkeit (Forget the Beads) kann auch dieses letzte Problem aus der Welt geschafft werden.

Ist das Buch Plato Dialog nicht in der Truhe und nicht im ungekippten Bücherregal, dann entferne man den Kaugummi vom Schreibtisch im ersten Stock. Im Keller benutzt Indy das Zeug um die Kohlenrutsche

hinaufzuklettern. Oben angekommen untersucht er die Katzen auf dem Tisch. Dabei stellt sich heraus, daß eine Wachsfigur dabei ist. Zurück im Keller schmilzt er diese im Feuer und erhält das vermißte Buch.

Autor: Unbekannt

1.34 Index

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

---z.Z.keinerlei Daten vorhanden---

---zurück---

1.35 Index

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

KGB

KING`S~QUEST~I

KING`S~QUEST~II

KING`S~QUEST~III

KING`S~QUEST~IV

KING`S~QUEST~V

KING`S~QUEST~VI

KNIGHTMARE

---zurück---

1.36 RT

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 Mikrokassette 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 keinen 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 Zikmerchen 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 aufbrecht, 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 Briderchen 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 gehts 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 zwingt 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 Gostinitza. 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 m., 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 und Euch zum Hotel Sjewjernaja Zwjezda. Dort plauscht Ihr friedlich an der Cocktailbar mit Natascha, bis eine nadere 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 Apartments kostet Euch abermals etwas Kleingeld, aber daran solls 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. Begeben sich 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, gehts 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 gehts 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 einm 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 Gostinitza 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: Unbekannt

1.37 RT

KING'S QUEST 6 - HEIR TODAY, GONE TOMOTOW

Hallo, ich bin Alexander von Davetry. Wo bin ich hier? Dies muß wohl der Strand der Green Isle sein. Aber wir werden ja sehen...

Ich nehme aus der Kiste unter der Planke die Münze und aus den Sand meinen Siegelring. Dann gehe ich ins Dorf. Ich spreche mit dem Lampentrödler und betrete den Händlerladen. Dem Händler zeige ich den Ring und tausche die Münze gegen die Nachtigall. Beim Verlassen nehme ich mir noch ein Minzbonbon. Ich weiß nun, daß ich auf der Isle of the Crown, im Land der Green Isle bin. was mich ungemein beruhigt. Im Buchladen finde ich beim Eingang ein Buch auf einem Tisch und im Regal fällt aus dem Gedichtband ein Liebesvers, den ich aufhebe. Ich spreche mit dem Buchhändler und gehe dann zum Fährmann, halte einen Smalltalk und nehme die Hasenpfote mit. Jetzt kann ich im Händlerladen meinen Ring gegen die Karte tauschen.

Isle of Wonder:

Am Strand beame ich mich mit der Karte auf die Isle of Wonder. Ich lese der Auster aus dem Buch vor und schnappe mir die Perle. Dann angle ich noch den unvollständigen Satz aus dem Wasser. Nun tausche ich beim Händler die Perle gegen den Siegelring. Im Buchladen spreche ich mit Jollo-der Mann im Stuhl-und zeige ihm den Ring. Im Trog auf der Straße finde ich eine Unsichtbarkeitstinte. Nachdem mich die Wachen vom Schloß nicht hineinlassen, erzwingen sie mir mit meinem Ring eine Audience beim Vizir. Bei der Abzweigung sitzt auf dem Baum eine Nachtigall mit der ich mich, über die mechanische Nachtigall, anfreunde. Gebe ich ihr den Siegelring bringt sie mir ein Haarband und wenn ich ihr das Gedicht gebe, bekomme ich noch einen Brief von Cassima.

Isle of Sacred Mountain:

Auf der Isle of Sacred Mountain nehme ich die Feder und die Blume. Will ich auf der Isle of Wonder nun das Landesinnere erforschen, tauchen fünf Zwerge auf, denen ich mit Hilfe der Blume, der Nachtigall, des Minzbonbons, der Hasenpfote und der Unsichtbarkeitstinte meine Herkunft verschleierte. Im Händlerladen tausche ich die Nachtigall gegen die Flöte und im Buchladen versuche ich das Buch auf der Theke zu bekommen, worauf ich erfahre, daß der Händler es nur gegen ein wirklich seltenes Buch tauscht. Auf der Isle of Wonder gehe ich zum Bücherberg, um solch ein Buch zu finden. Der Wurm fordert jedoch eine Gegenleistung. Betrachte ich das Spinnennetz sehe ich einen Faden. Ich ziehe daran und nehme mir den Papierschnipsel. Auf dem Weg zum Loch-in-der-Wand nehme ich ferner vom Baum im Sumpf eine Milchflasche. Ich nehme die verrittete Tomate und spiele den Sonnenblumen auf der flöte vor, woraufhin ich das

Loch-in-der-Wand fangen kann. Durch das Tor gelange ich ins Schachbrettland. Die Wachen lassen mich vorbei, doch die rote Königin

läßt ihren Schal fallen, den ich aufhebe. Wieder durch das Tor und einen Eiskopf-Salat gepflückt, begeben sich schnurstracks auf die Isle of the Beast. In die kochenden Quellen werfe ich den Eiskopfsalat. Dann gehe ich hindurch und nehme die Lampe. Beim Bogenschützen finde ich einen Ziegelstein. Am Strand spreche ich mit dem kleinen grünen Wesen und gebe ihm den involendeten Satz, worauf dieses mit mir geht.

Hallo Wurm:

Auf der Isle of Wonder bringe ich dem Wurm das kleine Wesen-sein Kind-und erhalte das seltene Buch. Dieses bringe ich sogleich dem Buchhändler und erhalte das Zauberbuch. Ich sehe mir die drei darin enthaltenen Zaubersprüche an, um mich auf die Suche nach den noch fehlenden Gegenständen zu machen. Also tausche ich die Flöte gegen die Zunderdose und gehe zur Isle of the Scared Mountain. Dort sehe ich mir die Hieroglyphen in der Felswand genauer an. Die Lösung des Rätsels findet Ihr im Handbuch. Jetzt treten Treppen aus der Felswand, welche ich erklimme. Ich muß noch vier weitere Rätsel lösen um endlich auf Plateau zu gelangen. Alle Lösungen oder Hinweise findet Ihr im Handbuch.

1.Rätsel

Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten das Wort RISE zu lesen ist.

2.Rätsel

Ihr gebt die entsprechenden Symbole für das Wort SOAR ein.

3.Rätsel

Numeriert Ihr die Kreise von links nach rechts mit 1 bis 4, müßt Ihr folgende Kreise anklicken: 4,1 und 2.

4.Rätsel

Ihr gebt die entsprechenden Symbole für die Buchstaben D,O,Q und G ein.

5.Rätsel

Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten ASCEND zu lesen ist.

Auf dem Olateau spreche ich mit der alten Frau- in Wahrheit wieder einmal Djinn. Sobald sie verschwunden ist, krieche ich in die Höhle neben dem Beerenbusch. In dieser mache ich mit der Zunderdose Licht und krieche in die nächste Höhle. Dort pflücke ich neben dem Felsfenster ein Minzblatt und gehe zurück ins Freie. Folge ich dem Weg ins Inselinnere, werde ich den Herrschern der Insel vorgeführt und erhalte die Aufgabe, ihre Tochter zu befreien. Ich darf die Insel jedoch noch einmal verlassen um mich vorzubereiten. Auf der Isle of Wonder finde ich auf dem Tisch vor der Wand eine Teetasse, die ich im Sumpf mit Schlamm auffüllen will. Und nachdem ich mit den beiden Streithähnen ausgiebig diskutiert habe, gebe ich dem Bump-on-a-log die Tomate. Nach der Schlammschlacht komme nun auch ich zu meiner, mit Schlamm gefüllten Tasse.

Im Labyrinth:

Wieder auf der Isle of Scared Mountain steige ich die Treppe hinauf wo

ich ins Labyrinth gesperrt werde. Ich hole, aus den entsprechenden Räumen auf der Karte, den Totenkopf, das Schild und die zwei Goldmünzen. Den Mosaikboden überquere ich wie auf der Karte ersichtlich. Anschließend betrete ich den Fallenraum, wo ich den Ziegelstein in den Mechanismus werfe und den Raum verlasse. Im unteren Teil des Labyrinths begeben sich nun in den Raum M, lege schnell das Loch-in-der-Wand auf die, der Tür gegenüberliegende, Wand und sehe hindurch. Dann gehe ich in den Wandteppichraum und hebe den Wandteppich beiseite und siehe da eine Geheimpforte öffnet sich, durch die ich schleiche. Ich trete in den Raum und kann nun mit dem Schal den Minotaur seinem Schicksal übergeben. Nachdem ich die Prinzessin von ihren Fesseln befreit habe, wartet nun, als Dank, ein Besuch beim heiligen Orakel, von welchem ich wichtige Informationen und ein geheiligtes Wasserfläschchen erhalte. Ich nehme im Dorf, auf der Isle of Mist, ein Stück Kohle und die Sichel mit und gehe auf die Isle of Wonder, wo ich der weißen Königin im Schachbrettland die Kohle gebe und dafür ein (mit Schwefel gefülltes) Ei erhalte. Ferner nehme ich noch vom Tisch neben den Schnappblumen das Giftfläschchen mit,

gebe den Baby-Tränen die Milchflasche und fange ein paar Tränen mit der Jägerlampe auf. Dann gehe ich zur Isle of the Beast, wo mir das Schild an den Bogenschützen vorbeihilft. Ich pflücke eine weiße Rose von der Hecke und bahne mir mit der Sichel einen Weg in das nächste Bild. Die Geschichte des Monsters rührte mich so sehr, daß ich auf der Isle of the Crown im Buchladen mit Jollo rede und das Mädchen im Rosengarten anspreche und sie mit der weißen Rose und dem kostbaren Ring überrede mit mir zu kommen. Glücklicherweise schreiten beide von dannen und ich bin um einen Spiegel und ein paar Frauenkleider reicher. Jetzt schüttele ich das heilige Wasser und anschließend etwas Springbrunnenwasser in die Jägerlampe und klicke mit der Lampe auf das Zauberbuch, blättere bis zum Regenzauber und spreche ihn aus (cast). Auf dem Weg zur Isle of the Crown, pflücke ich noch eine weiße Rose, die ich dann der Nachtigall gebe.

Die Feuerprobe:

Dann gehe ich erneut auf die Isle of the Mist und bestehe die Feuerprobe. Ich fülle den Totenkopf mit der heißen Kohle, untersuche das Haarband und gebe das Haar und das Ei hinzu. Auf der Isle of the Crown tausche ich beim Lampentrödler die Lampe gegen eine neue - die zweite von rechts. Endlich kann ich auf die Isle of Scared Mountain zurückkehren und auf dem Oplateau den Zauberspruch Nachgeschöpfe bezaubern auf das Pegasus anwenden.

Im Land der Toten:

Im Land der Toten spreche ich mit dem Geisterpärchen, ohne mich jedoch von anderen Geistern berühren zu lassen. Die Eltern Cassimas raten mir mit dem Lord der Unterwelt zu sprechen und geben mir deshalb ein Ticket. Auf dem Weg zum Tor der Unterwelt treffe ich einen weiblichen Geist, der sein Junges sucht. Ich verspreche ihr ihn zu suchen und erhalte ein Taschentuch. Vor dem Tor zur Unterwelt spiele ich auf dem Xylophon, woraufhin das Skelett seinen Schlüssel fallenläßt, den ich natürlich aufhebe. Dann gebe ich mein Ticket ab und betrete die Katabomben. Den Toten rechts entledige ich seines Handschuhs und beim Fährmann fülle ich die Teetasse im Fluß Styx auf. Den Fährmann bezahle ich mit den Münzen, um mich ans andere Ufer zu bringen. Um die Tür zu passieren, muß ich sie

berühren, sie ansprechen und das Rätsel lösen (LOVE). Dann stehe ich den Lord der Unterwelt gegenüber. Mutig werfe ich ihm den Handschuh, als Herausforderung, ins Gesicht und zeige ihm dann den Spiegel. Gerührt läßt er mich und Cassimas Eltern gehen. Auf der Isle of the Crown gehe ich zum Händler und trinke vor den Augen des Djinns den Gifttrank; dann tausche ich die Zunderdose gegen den Pinsel und begeben mich zum Schloß. Seitlich bei der Schloßmauer rühre ich mit der Feder in der Tasse, male mit den Pisel in die Schloßwand an und wende den letzten Zauberspruch Malen an (Zauberspruch auf gemalte Tür). Dann kann ich das Schloß betreten. Ich gehe zuerst zu Jollo, gebe ihm die neue Lampe, worauf

dieser sich davonestiehlt sie auszutauschen. Ich gehe zu dem kleinen Geist im Verlies und gebe ihm das Taschentuch. Dann folge ich dem Rat des Jungen, gehe zur Rüstung, betätige den Arm und siehe da: Eine Geheimtüre. Hinter der Türe schaue ich durch das Loch in der Wand und gehe die Treppe hinauf. Auch hier sehe ich durch das Loch und gebe Cassima den Dolch. Ich folge dem Gang links und sehe durch das Loch. Am Ende des Ganges ist links eine Geheimtüre, die ich betrete. In Vizirs Schlafzimmer öffne ich mit dem Schlüssel die Truhe und nehme den Brief, öffne die Elfenbeinschatulle und begutachte die Papiere. Mit dem Paßwort gehe ich zur Schatzkammer, spreche die Tür an und nach Eingabe von ALIZEBU öffnet sich diese. In der Schatzkammer hebe ich die Drapierung vom Tisch, sehe mir alle Gegenstände an und erkenne die wahre Natur des Vizirs. Als ich den Raum verlasse, höre ich den Hochzeitsmarsch. Folglich eile ich die Treppe hinauf, um die Trauung zu verhindern. Selbst den Hundehauptmann kann ich, mittels den Dokument des Vizirs überzeugen. Wir betreten den Hochzeitssaal und ich rufe Cassimas Eltern

zu, dieser Farce ein Ende zu machen. Als auch noch Cassimas Eltern auf der Bildfläche erscheinen, entpuppt sich die Prinzessin als Djinn. Der Vizir flüchtet, ich folge ihm und auf den Turmzinnen gibt es den langersehnten Showdown. Jollo wirft mir die Lampe zu, ich benutze sie auf den Djinn, der Vizir greift mich an, ich schnappe mir das Schwert von der Wand, greife ihn damit an und kurz bevor er mich töten kann, bekomme ich Hilfe, um doch noch über den Vizir zu triumphieren.

Autor: Unbekannt

1.38 RT

KNIGHTMARE

Level 0:

Level 0 ist der Verteiler zu den einzelnen Abschnitten der Burg. Im Wald findet man Nahrung in Form von herumhoppelnden Kaninchen. Dem Wächter von Level 1 gibt man den geforderten Zweig. Ansonsten sollte man den Wald nach allen Gegenständen abgrasen, aber (noch) nicht mit dem Iron Key die Tür öffnen, da die Gegner für Anfänger zu stark sind. Man findet dort außer den Gegnern nur eine Schaufel, mit der man den Boden umgraben kann und dadurch Nahrung in Form von Äpfeln findet.

Level 1:

Dieser Level ist nicht weiter schwierig, also betätigen wir nur alle Schalter, öffnen die Türen und plätten die Monster. Am Ende erhält man den Shield of Justice. Dann läßt man sich durch das Loch im Boden fallen und steht wieder in Level 0 (Die Stelle ist durch ein Loch in der Decke gekennzeichnet). Wenn einem der Schild zu schwer ist, kann man ihn auch irgendwo liegenlassen (das gleiche gilt auch für alle anderen Gegenstände). Das einzigste Teil, was zum Beenden des Spiels wirklich notwendig ist, ist die Crown of Glory.

Level 2:

Bei The Mystic Door muß man Gegenstände von links und rechts durch den Teleporter werfen, dann öffnen sich die Wände und man findet einen Gold Key. In den Mystic Chambers lassen sich drei weitere Exemplare finden. Bei Holy Moly sind nur verschiedene Druckplatten mit Gegenständen zu belegen, um die Löcher zu schließen. Im Warp Maze sollte man sich nicht mit den Teleportern aufhalten, sondern gleich durch die imaginären Wände gehen. Der weitere Weg ist nicht weiter schwierig, man muß nur zwei weitere Gold Keys finden, um den Weg nach oben freizumachen. Dort findet man den Cup of Life und man ist mit diesem Level fertig.

Level 3:

Bei Only push the Right Ones die Wände auf die in der Karte angegebenen Positionen schieben, die beiden Bodenplatten öffnen und die Türen schließen. In You make the Fire, Can You Stop it? sind die Knöpfe zu drücken um insgesamt vier der Feuerspucker aufzuhalten. Hinter der vierten durch ein Iron Key geöffneten Tür lauert ein Geist, der nur durch Dispell beseitigt werden kann. Danach gehts die Leiter hoch. Auf dieser Ebene findet man in einer Ecke viele Teleporter; hier sei wieder auf die Karte verwiesen. Das andere Problem ist When a Well is not a Well, das man folgendermaßen übersetzen kann: Wann geht es einem Brunnen nicht gut, ö.s.ä. Was macht man also? Man heilt den Brunnen durch ein Heal-Spruch. Nun kann man durch den Brunnen nach unten gelangen. Hier trifft man auf einen Gegner, dem man die Coin gibt, die man vorher in Hunt for Gold ergattert haben sollte. Ab hier sollten keine allzu großen Schwierigkeiten mehr auftauchen und alsbald heißt es dann Well done, the Sword is Yours. Das Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel, deshalb sollte man es behalten.

Level 4:

Dieser Level ist sehr umfangreich und wenn man hier an einer Stelle nicht weiterkommt, sollte man es woanders versuchen. Die Türen der Training Rooms auf jedem Fall schließen, da sonst immer neue Monster in den Räumen auftauchen. Im Conveyer of Life den Spanner werfen, so schaltet sich das Teleportfeld aus und man kann weiter. Aber Vorsicht, es wartet ein ziemlich starker Gegner(versucht es mit Dispell und draufhauen). Bei Target Practice ist die auf der Karte gekennzeichnete Bodenplatte mit einem Gegenstand zu beschweren. Das Wasserloch kann man überqueren, wenn man nicht zu schwer beladen ist (Man muß nicht unbedingt alle Sachen ablegen, nur schnell genug drüberhuschen). Die

Bodenplatte hinter der Tür öffnet alle anderen Türen, hinter denen schon die Gegner warten. Im Raum links oben auf der Karte (mit den Drehfeldern und den Druckerplatten) ist auf die gekennzeichnete Druckerplatte der gefundene Ast (Twig) zu legen, um die Wand zu öffnen. Im Abschnitt mit den vielen Geistern (nach den drei drehenden Mauerabschnitten) sind die Türen hinter den Gruben folgendermaßen zu öffnen: Vor die Grube stellen, Zauberspruch Open, Gegenstand auf die Bodenplatte werfen ->Grube geschlossen. So muß man dreimal verfahren und hat dann auch diesen Unterabschnitt geschafft. Weiter geht es dann an der Leiter, die mit der Vier gekennzeichnet ist. In diesem Abschnitt geht es hauptsächlich darum, eine Unterqueste nach den drei Staffs zu bestehen.

Staff A:

Man muß die Druckerplatten in alphabetischer Reihenfolge betreten (Alphabet->Breachers->Closed->Doors), um den Mauerabschnitt im Süden verschwinden zu lassen. Nachdem man den Gold Key aus dem unteren Abschnitt geholt hat, muß man nur noch ein paar Gegner bekämpfen und erhält am Ende den ersten Stab.

Staff B:

Bei Goldy Locks muß man jeweils eine Coin durch die Gitterstäbe werfen, um den Mauerabschnitt zu drehen. Der erste Teil dürfte nicht so schwierig sein; der zweite (Dizzy Rooms) hat es allerdings in sich. Als Hilfestellung ist auf der Karte angegeben, welcher Schalter zu welchem Mauerabschnitt gehört. Man sollte hier auf jedem Fall speichern, da man bei einem Fehler (Schlüssel ins falsche Schlüsselloch) nicht mehr weitermachen kann. Man muß ausprobieren, was man zuerst mit welchem Schlüssel öffnen darf. Hat man das geschafft, ist der Weg zum zweiten Stab nicht mehr weit.

Staff C:

An den Stab zu kommen, ist hier eigentlich nicht das Problem, sondern hier wieder herauszukommen. Durch die drehbaren Mauerteile zu kommen, ist nicht übermäßig schwierig. Wenn man weitergeht, kommt zum Schluß ein Raum mit viel Gruben. Eine der Gruben kann man schließen, indem auf die Bodenplatte vor der verschwindenden Wand einen Gegenstand wirft. Die Mauer läßt man dann durch den Schalter verschwinden. Späterstens hier sollte man noch einmal speichern, denn man muß nun in den Keller, wo eine Menge Monster warten. Man bewegt den Schalter an der Mauer und stellt sich - wenn möglich - in die Nische vor den Teleporter. Sollte man zu angeschlagen sein, verkrümelt und heilt man sich. Irgendwann hat man dann mal alle Monster besiegt und erhält vom Drachen den Bronze Key, den man benötigt, um aus diesen Abschnitt zu evrschwinden. Hat man alle Stäbe, kann man weiter zu den Private Pools. Hier schippert man auf dem Wasser und nimmt am Ende einer Hexe einen Iron Key ab. Mit diesem kann man dann einen weiteren Burgabschnitt besichtigen, in dem man Dämonen begegnet. Diese Viecher sind sehr schnell und vertragen eine Menge Schläge, aber nichtsdestotrotz, da muß man durch. Hat man sich durch den nachfolgenden Abschnitt gekämpft, kann man zurück zum Hauptlevel. Hier

sollte nun eine weitere Mauer verschwunden sein, so daß man jetzt in den Abschnitt direkt im Norden von Leiter veir gehen kann. Nachdem man ein paar weitere Dämonen erledigt hat, geht man durch den Teleporter B und steht in dieser Gegend Lord Fear persönlich gegenüber. Habt ihr ihn besiegt, läßt er freundlicherweise die Crow of Glory liegen. Damit ist es fast geschafft. Nun noch zurück zum Ausgangspunkt, die Krone bei Return the Crown here auf die Bodenplatte legen und sich dann auf die letztere Bodenplatte stellen - und es ist vollbracht.

Autor: Unbekannt

1.39 Index

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

LAST~NINJA~II
LEGEND~OF~FEARGHAIL
LEISURE~SUIT~LARRY
LEISURE~SUIT~LARRY~II
LEISURE~SUIT~LARRY~III
LEISURE~SUIT~LARRY~V
LEISURE~SUIT~LARRY~VI
LORDS~OF~TIME
LOOM
LOST~FILES~OF~SHERLOCK~HOLMES
LURE~OF~THE~TEMPTRESS
---zurück---

1.40 RT

Loom

Blatt abschütteln, ins große Zelt gehen, nach rechts gehen, Stab nehmen, Ei anklicken, Melodie merken und auf Ei zaubern, zum Zelt mit dem kochenden Topf gehen, ihn anklicken, Melodie auf die weißen Tücher sprechen und auf die grünen (umgekehrt), Buch nehmen, Flasche anklicken, Dornenbusch beim Friedhof anklicken, Grabstein lesen, alle Baumlöcher anklicken, im dunklen

Zelt mit der Baumlöcher-Melodie Licht machen, Spinnrad anklicken und Melodie auf Stroh sprechen, auf Felsen gehen, Öffnungsmelodie auf Himmel sprechen, zum Dock gehen und mit dem Baumstamm wegrudern, Tornado anklicken, Melodie rückwärts auf ihn sprechen, auf Insel nach links gehen, Spruch merken, zur gläsernen Stadt gehen, mit dem neuen Spruch die Turmspitze anklicken, 'reingehen, Glocke läuten, links 'runtergehen, Kristallkugel 3x jeweils 2x anklicken, 'rausgehen, neuen Spruch auf unsichtbare Leute sprechen, nach links bis zur Hütte gehen, Heilspruch von Frau merken, 'rausgehen, Schafe am Zaun anklicken (normal=schlafen / rückwärts = aufwecken), Schafe grün färben, Drachen erschrecken, Gold zu Stroh machen, Licht im Labyrith machen, zum Teich gehen, ihn öffnen, in Kugel gucken, Spruch vom Teich merken (Identität tauschen-Spruch), 'rausgehen, rückwärts Tornado-Melodie bei unterbrocher Brücke spielen, Junge wecken und Identität tauschen, 'reingehen, zum Schmied gehen, im Kerker Stroh anklicken, warten, Tür öffnen, Schwert stumpf zaubern, Kerkertür öffnen, Zauberstab nehmen, zurück ins Zimmer mit Käfigen gehen, Leute heilen, Löcher danach schließen, ganz nach links gehen, Melodie die der Tote auf Hetchel spricht merken (die Farbe oder den Ton), diese Melodie rückwärts auf Hetchel sprechen, wieder Melodie merken und wieder auf Hetchel rückwärts spielen, Zerstörungsspruch von Hetchel auf den Toten sprechen und sich selbst anklicken...Ende...

Autor: Frank Otto

1.41 RT

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Allgemeine Hinweise:

1. Holmes muß sich in jeder Umgebung gründlich umsehen und jeden Gegenstand, den er in seiner Tasche verstaut hat, sofort unter die Lupe nehmen.
2. Holmes redet mit einer Person immer so lange bis kein Satz mehr gelb leuchtet.

Holmes öffnet die Tür und geht auf die Straße. Auf der Straße redet er kurz mit dem Zeitungsverkäufer und geht dann zur Gasse.

Die Gasse:

Holmes nimmt den Zigarettenstummel neben der Kiste, das zerknüllte Papier neben den Fässern und die Eisenstange. Er schaut sich die Leiche an: die Stichwunden, die Leiche selbst, die Kratzer, und die Abschürfungen. Dabei findet er ein weißes Pulver, das er auch mitnimmt. Nun redet er mit Lestrade, dabei stellt sich die Mordwaffe und Sarahs Wohnung heraus. Holmes öffnet die Tür und betritt das Theater. Er nimmt die Stahlfeder unter dem Schrank, das Parfüm auf dem Tisch, die Blumen und die handgeschriebene Karte. Er gibt die Stahlfeder an Henry. Holmes schenkt nun dem Fleck an der Tür und dem Kleiderschrank seine Aufmerksamkeit. Er versucht mit der hysterischen Sheila zu reden, doch da das nicht klappt, holt er ihr ein Bruhigungsmittel von Watson. Nun quetscht Holmes sie und Henry aus.

Baker Street:

Holmes geht ins Haus und untersucht die Blume und das weiße Pulver mit Hilfe des Labortisches.

Blume:

1. Benutze Blume mit Mikroskop
2. Benutze Streichhölzer
3. Benutze Blume mit Flasche Pulver:

1. Benutze Pulver mit Reagenzglas
2. Benutze Streichhölzer
3. Benutze Pulver mit Reagenzglas
4. Schau Rauchniederschlag Holmes geht auf die Straße und gibt Wiggins die Blume.

Sarahs Wohnung:

Holmes öffnet den Schirm und findet darin einen Schlüssel, den er natürlich mitnimmt. Er betrachtet den Wäschekorb, nimmt das Hemd und begutachtet es.

Parfümerie:

In dem Gespräch mit Belle muß Holmes den jungen Mann wie folgt beschreiben: Er benutzt reichlich Pomade, ist größer als Holmes selbst, seine Statur ist Holmes jedoch unbekannt und er hat pechschwarze Haare. Nachdem Holmes dann alles von Belle über den jungen Mann erfahren hat, kauft er das Parfüm "La Cote d'Azur". Während sie ins Lager geht, um es zu holen, führt Holmes ein Gespräch mit dem Putzmädchen.

Gasse:

Watson meint zu wissen, wo die Leiche ist.

Leichenschauhaus:

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, um Sarahs persönliche Gegenstände zu bekommen. Da dies nicht möglich ist, betrachtet Holmes sie lediglich. Nun redet er mit Gregson, der uns mitteilt, daß er nicht zuständig ist.

Strasse von Scotland Yard:

Der Konstabler läßt Holmes und Watson nicht ins Gebäude.

Leichenschauhaus:

Holmes wendet sich an Gregson, der die beiden begleitet.

Scotland Yard:

Holmes betritt das Gebäude und redet mit dem Officer, der Lestrade nicht rufen will. Holmes holt sich bei Augie, der unten auf der Straße steht, Tat, redet erneut mit dem Officer und dann mit Lestrade, der ihm die Erlaubnis gibt Sarahs Sache mitzunehmen. Holmes holt sich nun diese Bescheinigung beim Officer.

Leichenschauhaus:

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, der ihm nur den Schlüssel aushändigt.

Gasse:

Holmes öffnet die Tür mit dem Schlüssel, den er vom Leichenbeschauer bekommt. Er betritt das Theater und öffnet die Kommode mit Hilfe des

Schlüssels, den er im Regenschirm gefunden hat. Er nimmt die beiden Opernkarten und geht nicht auf Watsons Vorschlag ein, sie zurückzulegen.

Opernhaus - Erdgeschoß:

Holmes unterhört sich mit dem Manager. Dann zeigt er "seine" Opernkarten erst dem einen Platzanweiser und dann dem anderen an der Treppe.

Loge:

Er gibt die Karten Mrs. Worthington, spricht mit ihr und läßt sich eine Erlaubnis von ihr geben, die ihn bevollmächtigt, Annas Garderobe zu besichtigen.

Erdgeschoß:

Holmes gibt die Erlaubnis Frederick Epstein, dem Manager, der ihm widerwillig Annas Garderobe zeigt.

Garderobe:

Holmes faßt irgend etwas an. Nachdem der Manager ihn dann anpöbelt, verläßt Holmes die Garderobe, um im Erdgeschoß Watsons Vorschlag anzunehmen. Er geht gleich wieder in die Garderobe, wo er das besagte Stichwort gibt, so daß Watson mit dem Manager verschwindet. Holmes öffnet nun die Schreibtischschubladen und entnimmt den Inhalt der mittleren (Die Sachen auf dem Tisch können nicht genommen werden. Wenn man es trotzdem versucht, kommen beide sofort zurück. in solchem Falle abermals mit Watson reden).

Baker Street:

Holmes unterhält sich auf der Straße mit Wiggins, der ihm den Standort des Blumenstandes verrät (falls Wiggins noch nicht da ist, kehrt Holmes auf den Stadtplan zurück und fährt sofort wieder in die Baker Street).

Convent Garden Blumengasse:

Holmes versucht Informationen vom Blumenmädchen zu erhalten, muß ihr aber erst ein paar Blumen abkaufen, bevor sie präzise Antworten gibt. Nach Anfrage des Blumenmädchens gibt Holmes ihr die handgeschriebene Karte. Holmes nimmt nun den Blumenkorb vom Faß, betrachtet dieses und fischt mit dem Blumenkorb etwas heraus.

Moongate Pup:

Holmes nimmt sich einen Dartpfeil und redet daraufhin mit dem Wirt, der ihm aber nur begrenzt Informationen liefert. Dieser sagt, er werde ihm nur dann ausführlich antworten, wenn Holmes ihn im Dartspiel schlage. Allerdings müsse Holmes sich erst qualifizieren, indem er gegen drei Gäste gewinnt. Sobald er schließlich alle drei Gäste und den Wirt besiegt hat, hebt Holmes eine Feder vom Boden auf und setzt die Unterhaltung mit dem Wirt fort.

Apotheke Hattington Street:

Holmes inspiziert die Zubereitungstheke und danach die weiße Pulverschicht. Nun redet er mit dem Apotheker, muß diesem aber erst ein Medikament abkaufen, bevor er mit dem Jungen reden kann.

South-Kensington Spielfeld:

Holmes redet zunächst mit dem Wasserträger und dem Spieler, bevor er sich dem Trainer zuwendet (die Zigarettenmarke ist "Senior Service"). Wenn James Sanders dann den Beweis fordert, gibt Holmes ihm die Parfümflasche "Eau de Seine".

Eaton-Wohnheim:

Holmes versucht mehrmals mit James zu reden, bis er von alleine hinausgeht.

Baker Street:

Holmes redet zuerst mit dem Zeitungsverkäufer und dann mit Wiggins.

Eaton-Wohnheim:

Holmes gibt James die Zeitung und redet mit ihm.

St. Bernards Pub:

Holmes redet mit Barkeeper (Bier bestellen hilft nicht weiter). Nun redet er mit dem Zuschauer, bezahlt ihn und macht dann das gleiche bei Nobby, worauf sich Jock einmischt, der Holmes aber nichts weiter sagt. Holmes fragt nun den Barkeeper über Jock aus und erpreßt diesen damit.

Antonio Carusos Wohnung:

Holmes redet mit Antonio

Anna Carroways Wohnung:

Holmes klopft erst mit dem Türklopfer, dann öffnet er die Tür mit dem Schlüsselbund aus der Oper. Im Haus nimmt er die Visitenkarten vom Tisch und stößt die Pflanze neben der Treppe um, so daß Erde rausfällt. Holmes geht nach oben, wo er zunächst mit der Haushälterin redet und sie dann nach unten schickt, um die Erde weg zu machen. Er nimmt darauf hin die Statue vom Sockel und greift sich das Buch, das in den Sockel eingelassen ist.

Anwaltskanzlei-Jacob Farthington:

Holmes spricht mit Jacob.

Picknickplatz:

Holmes betrachtet den einsamen Jungen und redet dann mit Watson.

Bakerstreet:

Holmes kauft Wiggins den Kreisel ab.

Picknickplatz:

Holmes zeigt dem einsamen Jungen den Kreisel (Benutze), nun unterhält sich der Junge mit Holmes, doch als er aufhört gibt Holmes ihm den Kreisel und nimmt die Mütze des Jungen mit.

Eddingtons Reiterbedarf:

Holmes redet mit dem Verkäufer, doch dieser ist nicht besonders gesprächig. Deshalb unterhält sich Holmes mit Watson, der ihn auf eine Idee bringt, wie man die Zunge des Verkäufers lösen könnte. Holmes schaut sich nun erneut die Wappen an, wobei er den Kunden etwas Wichtiges zu erzählen hat (falls die Kunden dann noch da sind, kann Holmes auch mal die Hörner ausprobieren), was den Verkäufer das Reden lehrt.

Lord Brumwells Haus:

Holmes klingelt erst einmal. Nachdem er in die Vorhalle gelassen wurde, schaut er sich die Zigarettenstummel an, dann redet er mit Lady Brumwell, die nach dem Gespräch Pauls Mütze nicht mehr haben will.

Bradleys Tabakladen:

Holmes redet mit dem Jungen und betrachtet dann den Elchkopf. Nun schiebt er die Zigarettenkisten unter den Elchkopf und stapelt sie da. Jetzt klettert er auf die Kisten, betrachtet den Elchkopf erneut und öffnet ihn dann.

Oxford Tierpräparation:

Holmes nimmt das Messer und den Kittel und spricht mit Lars. Nach diesem Gespräch redet er mit Watson.

Old Sherman:

Holmes unterhält sich mit Old Sherman und legt Toby dann die Leine an.

Docks:

Holmes nimmt das stabile Seil, den Hammer aus dem Schuppen, schiebt das Faß vor die Tür, steigt drauf, nimmt den Eimer, steigt runter, schiebt das Faß weg, nimmt den Lappen, holt mit dem Eimer Wasser aus der Themse, taucht dem Lappen ins Wasser, wischt mit dem Lappen die Scheibe und schaut durch. Nun schlägt er mit dem Hammer die Tür ein.

Bakerstreet:

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Bow Street Polizeigefängnis:

Holmes redet mit der Wache doch die läßt ihn nicht durch.

Scotland Yard:

Holmes holt sich einen Ausweis fürs Gefängnis beim Officer ab.

Gefängnis:

Holmes gibt der Wache, den Ausweis, dann redet er mit Blackwood.

Jaimesons An- und Verkauf:

Holmes redet mit Nigel.

Moorehead und Gardener Detektei:

Holmes spricht ein wenig mit der Sekretärin, danach gibt er ihr seine Visitenkarte.

Zoologischer Garten London:

Holmes redet mit der Wache am Tor, geht hinein und sofort zur Zooverwaltung. Er sieht sich erst die Leiche, dann die Schnittwunden und dann das gebrochene Bein an. Nun redet er ausführlich mit beiden Polizisten. Danach geht er in die Zooverwaltung und redet mit Hollingston. Nachdem Hollingston Homes die Adresse von dem Tierpfleger gegeben hat, der zuletzt da war, und Homes auch sonst nichts mehr von Hollingston wissen will, spricht er mit Watson. Die beiden gehen nun zum

Löwenkäfig, wo Holmes den Schlamm und den glänzenden Gegenstand genauer betrachtet. Er versucht auch den Gegenstand zu bekommen und will in den Käfig klettern, doch Watson hält ihn zurück.

Simon Kingslews Wohnung:

Holmes begutachtet genauestens die Stiefel und das Bild, auf dem der Löwe Felix abgebildet ist und spricht dann erst mit Watson, bevor er sich zuletzt mit Simon befaßt.

Löwenkäfig:

Da Simon den Löwen beruhigt, kann Holmes nun getrost in den Käfig steigen, um den Gegenstand zu holen.

Detektivbüro:

Holmes spricht zunächst mit der Sekretärin und dann mit Watson. Sie beschließen, das Büro mit der Schreibmaschine zu "öffnen", um es durchsuchen zu können.

Baker Street:

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Detektivbüro:

Holmes redet abermals mit der Sekretärin und betritt dann das Büro, schiebt den Sessel zur Seite, hebt einen Zettel auf, öffnet das Bücherregal (Bewege) in der untersten Reihe, öffnet dann den Safe mit Hilfe des Zettels aus Gardeners Uhr und entnimmt zuletzt den Inhalt.

Gefängnis:

Holmes zeigt der Wache seinen Ausweis und spricht mit Hunt, der jedoch nicht kooperativ ist.

Lords Haus:

Holmes klingelt, redet mit Lady Brumwell und geht dann in das Arbeitszimmer, um mit Lord Brumwell zu sprechen. Dieser gesteht zwar alles, schließt die beiden jedoch ein. Holmes zieht am linken persischen Schwert und öffnet dann das Gemälde sowie den Safe, um mit dem Schlüssel die Tür zu öffnen. Nach einem Gespräch mit Lady Brumwell verläßt er das Haus.

Baker Street:

Holmes geht zu...

Robert Hunts Wohnung:

Holmes entdeckt ein kleines Buch, liest darin und nimmt das Lesezeichen mit.

Pfandhaus:

Holmes zeigt den Pfandschein vor und nimmt die Sachen mit.

Convent Garden Madame Rosa:

Holmes öffnet die Schreibtischschublade mit dem Schlüssel, der bei den Karten war, und nummt den Silberschlüssel heraus. Nun zieht er an der linken großen Kerze, öffnet mit dem Silberschlüssel das Kästchen und entnimmt das Pergamentpapier.

Savoy Street Pier:

Holmes schaut durch das Fenster, redet mit Watson und öffnet mit der Eisenstange aus der Gasse die Tür.

Autor: Unbekannt

1.42 RT

LURE OF THE TEMPTRESS

Zunächst zieht man solange an der Fackel, bis sie in das benachbarte Bett fällt und dieses in Brand setzt. Wenige Sekunden später betritt ein schlechtgelaunter Skrolwächter die Bildfläche, an dem man natürlich geradewegs vorbeistolzisiert. Vor der Zelle versperret und verriegelt man nun die Tür, damit der Skorl gar erst nicht auf Dumme Gedanken kommt. Im nächsten Raum läßt man das Messer (auf dem Faß) und die Flasche (vor dem Sack) mitgehen. Jetzt nach rechts zum Gefangenen und die Lederfesseln mit Hilfe des gefundenen Schneidegeräts zertrennen. Anschließend wieder das Faß betrachten. Ratpouch gibt man nun die Flasche, die er umgehend mit dem Hahn benutzt. Den edlen Honigwein (Met) überläßt man nun dem Häftling, der vor der Zelle an der Wand hängt. Das Getränk macht ihn sogleich gesprächig und er verrät mit gelöster Zunge, daß sich die gegenüberliegende Wand mit Ratpouchs Hilfe bestimmt eindrücken läßt. Nach dieser Aktion findet man sich in der stinkenden Kanalisation und kurze Zeit später sogar in Turnvale wieder. Die erste Unterhaltung sollte man mit Luther, dem Schmied führen. Danach macht man sich auf die Suche nach Mallin, der nach einigen Überzeugungsversuchen schließlich bereit ist, seinen kostbaren, goldenen Metallbarren zu entbehren. Diesen bringt man zum Krämer Ewan, der sein kleines Geschäft am Marktplatz eröffnet hat. Für den Goldbarren erhält man nun eine Silberkette, die für Nelli in der Elsterschenke von unschätzbarem Wert ist. Als Zeichen

ihrer Dankbarkeit bekommt man von ihr eine mysteriöse Flasche. Diese bringt man natürlich sofort zum Schmid, der den köstlichen Inhalt gierig verschlingt. Anschließend macht man sich zu den hinterhältigen Morkus (Elsterschenke) auf, aus dem sich nur durch Korruption wertvolle Informationen herauspressen lassen. Luther ist nun auch viel kooperativer, denn er verrät nun ein wichtiges Codewort, das man Grub (der unscheinbare Penner) mitteilt. Den nun erhaltenes Dietrich gibt man Ratpouch und danach läßt man ihn die Tür am Marktplatz öffnen (erst betrachten!). Der nächste Schritt führt zu der zwielightigen Kneipe ZUM HENKER und man führt ein ungezwungenes Gespräch mit der Wirtin auf Taidght an. Daraufhin kramt sie sein Tagesbuch heraus, das man sofort unter die Lupe nehmen sollte. In der Schmiede verbleibt man nun das Pulverfaß seinem Inventar ein und kehrt zurück zu Taidghts Haus. Hier erweist sich Ratpouch wieder einmal als hilfreicher Türknacker und man kann seelenruhig die Apparatur in Augenschein nehmen. Beim genaueren Hinsehen entdeckt man einen Ölbrenner, den man mit dem Pulverfaß entzündet. Danach stellt man die Flasche unter den Hahn und sobald man die Flüssigkeit abgefüllt hat, kratzt man besser die Kurve. Nun schnell zur Mittelstraße und den Zaubertrank herunterkippen. Man nimmt nun das Aussehen von Selena an und kann ungecshoren die Wachen passieren. Danach erteilt man den Wächter den Befehl, Goewin freizulassen. Jetzt wieder

die Beine in die Hand nehmen und blödsinnig in der Gegend herumlaufen. Nachdem man sich zurückverwandelt hat, sollte man mit Goewin in der

Apotheke Kontakt aufnehmen. Ist dieses informative GESpräch beendet, so kann man sich anderen Aufgaben widmen und sich auf die Suche nach Mallin machen. Er zeigt sich von der spendablen Seite. Man erhält von ihm einen uralten Schinken mit dem Mönche mehr anfangen können, als der diebische Morkus. Toby packt nun die außergewöhnlichsten Geschichten aus, die sich vorwiegend um einen drachen und ein Zaubermittel drehen. Das Rezept für dieses Getränk sollte man sich unbedingt merken. Also ab zur Apotheke und Goewin um die Zubereitung des Tranks bitten. Da aber das höchstgiftige Kuhkraut fehlt, kann man ersteinmal den Schmied einen Besuch abstatten. Von der alten Quasselstrippe verlangt man nun das unnütze Gewächs, das man sich schließlich und endlich aus dem Vorgarten stehlen muß. Das Kuhkraut vertraut man nun Goewin an und geht danach zu Ultra in die Gaststätte zum Henker. Ein kleines Gespräch wäre jetzt angebracht. In der Zwischenzeit hat Goewin den Zaubertrank zusammengemixt und man kann ihn dankend entgegennehmen. Ultra verrät nun bei einer zweiten Unterhaltung die Namen der beiden Wasserspeier. Wenn man mit einem dieser nassen Gesellen spricht, erfährt man, daß das Wehrtor nur mit Hilfe einer Frau zu öffnen ist. Kein Problem, denn Goewin steht ohnehin noch tief in der Schuld des unfreiwilligen Helden.. Man verabredet sich mit ihr bei den Wasserspeiern und soricht mit der ahnungslosen Dame. Das Tor öffnet sich. In der Eingangshalle zieht man an beiden Schädeln und die nächste Tür ist geöffnet. In der grünen Höhle angekommen, gibt man Goewin den Befehl, in die

Eingangshalle zu gehen und an den linken Schädel zu ziehen. In der blauen Höhle soll sie sich zuerst am rechten Schädel und dann am linken Schädel zu schaffen machen. Jetzt soll Goewin die grüne Höhle betreten und den rechten Schädel bearbeiten. Nun wäre es ratsam, abzuspeichern, da eine Actionsequenz folgen wird. In der nächsten Höhle kämpft man mit dem Wächter und nachdem ihr ihn schließlich besiegt habt, trifft man links auf den Drachen. Jetzt sollte man den Trank benutzen und mit ihm in Befehlsform sprechen. Man erhält von ihm das Auge von Gethryn. Auf den Rückweg einfach immer am linken Schädel ziehen. Auf diesem Weg kann man das Labyrinth bald hinter sich lassen und Mallin besuchen, der über ads seltsame Verhalten einer Wache berichtet. Nun betritt man Ewans Krämerladen und wartet darauf, daß die besagte Wache erscheint. Wenn der Skorl schließlich auftaucht, schaut man durch das Fenster und lauscht andächtig der skurrilen Unterhaltung. Danach spricht man wieder mit Ewan und darf an seiner Stelle in das Faß, das eine Freikarte ins Schloß darstellt. Dort angekommen speichert man wieder sicherheitshalber ab. In der Küche kann man sich durch den ekligen Kadaver gehörig den Appetit verderben. Trotzdem sollte man das Fett und die danebenhängende Zange an sich nehmen. Nach einem ausgiebigen Gespräch mit dem Diener Minnow, kann man ihn davon überzeugen, daß er dem Wächter eine entscheidene Information zukommen lassen soll (es befindet sich jemand im Keller!) Jetzt muß man schnell das linke, obere Faß anschauen und die Zange mit Spundzapfen benutzen. Anschließend rasch hinter dem rechten Pfeiler

verstecken. Dort wartet man darauf, daß sich der gierige Wächter unter den Weinstrahl wirft. Nun geht man in die Halle der Skorls und dann ganz nach rechts in den Raum mit der Winde. Hier benutzt man das Fett mit dem

Hebel und gibt Minnow den Befehl ebenfalls in den Raum zu kommen und an dem Hebel zu ziehen. In der Zwischenzeit betätigt man die Winde und die Zugbrücke wird heruntergelassen. Auf in den Raum zwischen Halle und Küche. Dort geht man zuerst nach oben und danach nach rechts. Hier noch einmal zwischenspeichern. Die nächste Treppe, die nach oben führt, zieht einen Kampf mit einem Wächter nach sich und im letzten Raum spielt sich praktisch alles automatisch ab. Geschafft!

Autor: Unbekannt

1.43 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

MANIAC~MANSION
MIDWINTER~II
MIGHT+MAGIC~II
MONKEY~ISLAND
MONKEY~ISLAND~II
MYST
---zurück---

1.44 RT

Vorweg: Die Lösung ist mit allen Personen möglich. In diesem Fall nehmen wir Syd und Bernard. Dave stellt man als erstes an den Briefkasten. Wenn es klingelt, muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernard öffnet die Haustür mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre und Syd drückt den rechten Kobold. Bernard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kuchenschrank in der Küche die Pepsi und den Käse mit, aus dem Abstellraum den Krug und die Früchsaefte und aus dem Malerzimmer im 1. Stock die Wachsf Früchte und die Dose mit dem Farbentferner. Er geht ins 2. Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte aus Wachs und dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den ge-

lben Schluessel ein und geht anschließend in die Bibliothek, wo er hinter dem losen Brett eine leere Kassette findet. Im Musikanruf legt er die Schallplatte und schaltet beide Geraete ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beide Geraete wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kassette eilegt. Siehe da, eine Lampe faellt zu Boden, der Recorder wird abgestellt und in den Scherben des Leuchters findet sich ein rostiger Schluessel fuer den Kerker (Frage beantwortet ? :-)). (Um in den Kerker zu gelangen muß man sich entweder fangen lassen oder man geht durch den Keller, wo sich ganz rechts eine Tuer befindet, die zum Kerker fuehrt!) Syd gibt Bernard den Krug. Bernard oeffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schluessel die Stahltuer; der Krug wird mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefuellt. Bernard wartet an der Leiter, Syd trainiert im Wissenschaftsraum am Kraft-O-Mat. Er geht links vor die Haustuere, entfernt linksdavon die Straeucher und oeffnet das dahinterliegende Gitter. Er dreht den Haupthahn auf und nun ist Eile angesagt: Bernard springt schnell ins Becken, nimmt das Radio und den Schluessel mit und klettert wieder hinaus. Syd muß den Hahn jetzt unbedingt wieder zudrehen. Im Radio findet Bernard Batterien. Syd nimmt die Taschenlampe aus der Kueche, geht zum Becken, oeffnet das Tor und anschließend das Garagentor. Mit dem gelben Schluessel wird der Kofferraum geoeffnet. Syd nimmt das Werkzeug und den Wasserhahn mit. Er gibt Bernard das Werkzeug, die Taschenlampe, den Farbentferner, die Pepsei und den Krug voll Wasser. Beide gehen jetzt in die Diele. Bernard laeßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Roehre ins Funkgeraet ein und waehlt die Nummer, die auf dem Poster steht (= Poster anschauen). Nach erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein. Im Keller oeffnet er den Sicherungskasten. Bernard geht ins Zimmer mit der Fleischfressenden Pflanze und entfernt den Farbfleck an der Wand mittels Farbentfener. Er oeffnet die Tuer, gibt der Pflanze erst das Wasser, dann die Pepsi. Nun ab durch die Tuer und die Taschenlampe eingeschaltet. Syd stellt den Strom ab. Bernard repariert schnell die Leitung mit dem Werkzeug. Wenn das Tentakel erscheint, muß Syd ihm die Polizeimarke zeigen und schnell den Strom wieder einschalten !; Dave stellt sich vor Edna's Tuer. Bernard repariert in der Bibliothek das Telefon, Syd geht an dem Kraft-O-Mat vorbei ins Babezimmer und montiert den Wasserhahn und Bernard waehlt die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird. Dave betritt Edna's Zimmer, steckt den kleinen Schluessel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und oeffnet das Bild. Syd wartet im Wissenschaftsraum. Bernard klingelt an der Haustuer. Sobald Ed unten ist, geht Syd in Ed's Zimmer, nimmt den Hamster und die Keycard mit, oeffnet das Sparschwein und steckt alle Muenzen ein. Im Pflanzezimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt die Muenze in den Sch-

litz und drueckt den rechten Knopf.Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Teleskop, so wird die Safennummer sichtbar und Dave kann den Tresor oeffnen und den Umschlag herausnehmen.Er wartet, waehrend Bernard erneut telefoniert.Allerdings muß ihm Syd zuvor die Tuer oeffnen.Waehrend des Telefonats verlaeßt Dave Edna's Zimmer.Dave laeßt sich von Bernard den Krug geben und fuellt ihn in der Kueche(nicht im Becken!;). Dann steckt er den Krug und den Umschlag in die Mikrowelle und schaltet diese ein. Der Umschlag kann jetzt geoeffnet werden,nd man findet eine Muenze,Diese wird in den Meteor-Meß-Automaten gasteckt; eine der drei Highscore-Nummern ist der Code fuer die große Labortuer. Mit dem kleinen Schluessel kann der Automat geoeffnet werden. Dave bekommt von Syd und Benard alle Schluessel und die Keycard.Er geht in den Kerker und oeffnet die beiden Schloesser mit dem glaenzenden Schluessel.Die Code-Nummer wird eingegeben und Dave betritt das Labor. Er geht einen Raum weiter, zieht sich mit der Muenze eine frische Pepsi und trinkt sie.

Im Spind findet er einen Strahlenanzug und zieht ihn an.Mit der Keycard gelangt er in den naechsten Raum.Hebel ausschalten und Meteor einstecken. Nun bleiben noch 2 Minuten Zeit,also schnell ab durch die naechste Tuer, Meteor in den Kofferraum stecken, mit dem gelbem Schluessel anlassen und...Ende!

Je nachdem,welche Personen man waehlt, unterscheiden die Loesungen in kleinen Punkten.Hier also noch einige Ergaenzungen:

MICHAEL:

Beim klingeln Paket nehmen,oeffnen und Ed geben. Vor dem Haus findet manun einen unentwickelten Film. Bei dem Versuch, im Abstellraum die Entwicklerflasche zu nehmen,geht sie zu Bruch aber im Keller beim Hauptwasserhahn findet man den Ebtwickler wieder.Mit Hilfe des Schwamms aus dem Badezimmer kann man ihn aufsaugen. Im Fotolabor schaltet man die rote Lampe ein, benutzt den Schwamm mit dem Tablett.Die fertigen Fotos gibt man Ed und schon ist er auf unserer Seite.

BERNARD:

Die Roehre wird von Bernard ins Funkgeraet eingebaut. Wenn die innere Labortuer offen ist, Polizei funken !; Nach 5 Minuten nimmt man die Polizeimarke aus dem Kerker mit und zeigt sie dem Tentakel im Labor.Hebel hochziehen und das war's...

WENDY:

In Doktor Fred's Arbeitszimmer Licht machen Manuskript aus der Schublade nehmen und im Zimmer mit Fleischfressenden Pflanze mit der Schreibmaschine bearbeiten. Im Musikraum (mit Klavier und so) Fernseher anschalten u.

Sendung anschauen, dann den Briefumschlag mit der Schreibmaschine beschriften und mit Wasser zusammen in der Mikrowelle erhitzen. Manuskript in den Umschlag stecken und frankieren mit der Briefmarke vom Paket. Dann alles in den Briefkasten vor dem Haus stellen und Faehnchen hochstellen. Nach ca, 15 Minuten klingelt es, dann nimmt man den Vertrag aus den Briefkasten und gibt ihn dem lila Tentakel im Labor!;

ALLGEMEINE TIPS:

- wird der Hauptwasserhahn geschlossen, darf niemand mehr im Wasser sei !;
- dem gruenen Tentakel darf man keine fremden Vertraege zeigen !;
- auch die Musik fuer den rostigen Schluessel darf es nicht hoeren !;
- man kann den Hamster in die Mikrowelle stecken, aber das muß man vor Ed verheimlichen !;
- was man nicht in die Mikrowelle geben darf ist radioaktiv verseuchtes Wasser !;
- den roten Knopf im Schwimmbad auf keinen Fall druecken !;
- Wasser und Strom duerfen fuer maximal 2 Minuten abgestellt sein !;

Autor: Sebastian Alfers

1.45 RT

The Secret of Monkey Island

Handlung

Guybrush Threepwood möchte für sein Leben gern Seeräuber werden. Mit diesem Ziel kommt er auf die Insel Melee Island, wo ihm die Piraten in der Spelunke verraten, wie aus seinem Traum Wirklichkeit wird. Drei Prüfungen soll er bestehen: Den besten Schwertkämpfer der Insel besiegen, eine Statue aus dem Haus der Gouverneurin stibitzen und einen verbuddelten Schatz finden. Wenn er all diese Aufgaben löst, kann er andere Seeräuber anheuern und nach Monkey Island schippern. Dort hält Geisterkapitän LeChuck die schöne Gouverneurin gefangen.

Allgemeine Hinweise

Besonders knifflige Manöver und Antworten auf Fragen der handelnden Charaktere befinden sich am Ende der jeweiligen Beschreibung in runden Klammern.

Teil 1: Melee Island

Grünschnabel Guybrush Threepwood verspürt den sehnsüchtigen Wunsch, Pirat zu werden. Gerade auf Melee Island angekommen, begibt er sich in die berühmte Scumm-Bar. Der Seeräuber am linken Tisch verweist ihn an die schrecklich wichtigen Piraten im Nebenzimmer (1,2,1,1,1,1). Sein Gegenüber

enthüllt einige Geheimnisse über Gouverneurin Harley, die am Ende des Ortes lebt (2,2,1,4). Im Hinterzimmer erhält Guybrush von den drei Grog-Trinkern eine Aufgabe: Erst wenn er sich in der Kunst des Schwertkampfs, als Dieb und Schatzsucher bewiesen hat, wird er in die Freibeuter-Gilde aufgenommen (2,1,2,3,6). Wenige Sekunden nach diesem aufschlußreichen Gespräch spaziert der Koch aus seiner Küche, um die hungrigen Gäste zu bewirten. Während seiner Abwesenheit nimmt G. Fleisch und Topf mit. Auf dem Landungssteg bewacht eine Möwe einen toten Fisch. Tritt man auf die vorderste der fünf Planken, flattert der Vogel in die Höhe, so daß der Held schnell den Fisch an sich nehmen kann. Die beiden erbeuteten Lebensmittel müssen noch passend präpariert werden. Zu diesem Zweck taucht man sie kurz in den Kochtopf, bevor man sie wieder einpackt. Zurück auf der Straße, begibt sich der Piraten-Azubi nach rechts ins Städtchen. Gleich hinter dem Torbogen liegt eine Gasse, in der Sheriff Shinetop seiner Arbeit nachgeht (3,2). Das Plakat an der Häuserwand wirbt für einen Zirkus, der irgendwo im Landesinneren ein Gastspiel gibt. Auf dem Weg dorthin wartet auf der rechten Seite vor dem Durchgang eine Voodoo-Priesterin auf einen Besuch. Nach ihrer, alles in allem wenig aufschlußreichen, Vision läßt sich G allein in ihrem Haus zurück (2,1,1,1). Eine gute Gelegenheit, das Gummihuhn abzustauben. Vorbei an der Bar und dem Leuchtturmwärter aus dem Vorspann führt ein langer Weg ins Landesinnere. Über die Karte gelangt man zu den Artisten, die gerade auf der Suche nach einem Versuchskaninchen für ihr neuestes Kunststück sind (1,2,1,2). Dank des schützenden Kochtopfs verläuft der Kanonenritt recht glimpflich, und man wird mit 472 Goldstücken belohnt. Endlich Geld für Investitionen: Im Gemischtwarenladen steht G. eine Schaufel und das Schwert (1,2,1,1,2,1,3). Natürlich nützt der schönste Säbel nichts, wenn man mit ihm nur in der Luft herumfuchtelt. Aber schließlich gibt es einen Lehrmeister, dessen heruntergekommene Behausung sich im äußersten Südosten der Insel befindet. Auf dem Weg dorthin lauert ein gefährlich aussehender Troll. Dieser entpuppt sich nach Übergabe des gebratenen Fisches als einer der Programmierer von Monkey Island und läßt den Mochtegern-Piraten passieren (3,2,1, Gib roter Hering an Troll). Die Ausbildung verläuft hart, aber herzlich (1,1,1,1,1,1): Mit einer Trainingsmaschine lernt G. sich zu verteidigen. Doch das Wichtigste fehlt noch: Im Duell entscheidet nur messerscharfes Denken über Sieg oder Niederlage. Nach Beendigung der Lektion übt man sich deshalb in der Kunst der verbalen Gefechtsübung. Einige obdachlose Piraten warten nur darauf, herausgefordert zu werden. Jeder Fight beginnt mit den denkwürdigen Worten "Mein Name ist Guybrush Threepwood, du bist des Todes" (3). Keine Angst, niemandem wird ernsthaft Schaden zugefügt. Vielmehr konzentriert sich die Auseinandersetzung auf die Erarbeitung eines möglichst hinterfotzigen Vokabulars. Das geht so: Wann immer ein Gegner eine Beleidigung ausspricht, muß man selbst eine möglichst clevere Antwort parat haben. Welche Aussagen zueinander passen, steht in der Tabelle. Jedesmal, wenn dem Gegner aufgrund geschickter Beschimpfung ein neues Sprüchlein entfährt, lernt G. dieses automatisch dazu.

Alle Beleidigungen mitsamt den richtigen Antworten:

- An Deiner Stelle würde ich zur Landratte werden!

Hattest Du das nicht vor kurzem getan? - Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Gehirn!

Vielleicht solltest du es mal benutzen! - Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen!

Also hast du doch den Job als Putze bekommen! - Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du!

Aha, also warst du beim letzten Familientreffen! - Du hast die Manieren eines Bettlers!

Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst! - Willst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?

Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden? - Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen!

Du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen! - Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du!

Er muß dir das Fechten beigebracht haben! - Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme!

Auch bevor sie deinen Atem riechen? - Trägst du immer noch Windeln?

Wieso? Die könntest du doch viel eher gebrauchen! - Mein Schwert wird dich aufspießen wie einen Schaschlik!

Dann mach nicht damit 'rum wie mit einem Staubwedel! - Du kämpfst wie ein dummer Bauer!

Wie passend, und du wie eine Kuh! - Deine Fuchtelei hat doch nichts mit Fechtkunst zu tun!

Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt! - Niemand wird mich verlieren sehen, auch du nicht!

Du kannst so schnell davonlaufen? - Meine Narbe im Gesicht stammt von einem harten Kampf!

Aha, mal wieder in der Nase gebohrt? - Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf!

Zu schade, daß dich überhaupt keiner kennt! So kommt es, daß bis zu dreißig Kämpfe notwendig sind, bevor es einem im Ernstfall nicht mehr die Sprache verschlägt. Nur der örtliche Krämer kennt den Weg zur Schwertmeisterin (1). Ihm folgt man durch das Labyrinth hindurch. Es kommt zum Showdown der Schaumschläger. Als Belohnung winkt ein echtes Swordmaster-T-Shirt aus 100% Baumwolle.

Beim Kampf mit Schwertmeisterin Carla:

- Hast du eine Idee, wie du hier lebend davon kommst?

Wieso, die könntest du viel eher gebrauchen! - Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet!

Also hast du doch den Job als Putze bekommen! - Überall in der Karibik kennt man meine Klinge!

Zu schade, daß dich überhaupt niemand kennt! - Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters!

Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen! - Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?

Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden? - Kluge Gegner rennen weg, wenn sich mich sehen!

Auch bevor sie deinen Atem riechen? - Ich werde jeden Tropfen Blut aus dir melken!

Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh! - Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann!

Aha, du warst beim letzten Familientreffen! - Jetzt gibt es keine Finte mehr, die dir hilft!

Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt! - Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du!

Du kannst so schnell davonlaufen? - Dein verbogenes Schwert wird mich nie berühren!

Du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen! - Sind alle Männer so, dann heirate ich ein Schwein

Hattest du das nicht vor kurzem getan? - Nach meinem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt!

Aha, mal wieder in der Nase gebohrt! - Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen!

Er muß dir das Fechten beigebracht haben! - Alles was du sagst, ist dumm!
 Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst! - Mein Schwert wird dich in
 tausend Stücke schneiden!
 Dann mach nicht damit `rum wie mit einem Staubwedel!

Zurück im Städtchen erweckt das dritte Haus auf der rechten Seite die Aufmerksamkeit des Helden. Hier wird ein gewisser Otis, selbstverständlich völlig zu unrecht, festgehalten (Antworten unwichtig). Nach einem kurzen Gespräch geht G. zum Händler, um Pfefferminzbonbons zu kaufen. Beim zweiten Treffen mit Otis gesellt sich der Sheriff dazu, mit dem man es sich durch eine flapsige Bemerkung gründlich vermiest (1,1,1,1,2,1,2,1; zu Shinetop 1). G. erinnert sich an ein paar merkwürdige gelbe Blumen, die im zweiten Bild des Irrgartens vor sich hin wucherten. Mit ihnen versetzt er das Fleisch (Benutze Fleischeintopf mit gelben Blumen). Am Haus der Gouverneurin wirft er den Braten den tollwütigen Piranha-Pudeln zum Fraß vor, die umgehend in tiefen Schlaf versinken. In der Villa der Regentin schnappt man sich zunächst die Vase, bevor man das Zimmer durch die rechte Tür verläßt. Das Auge des Gesetzes tritt prompt auf den Plan. Es folgt eine Trickfilmsequenz, in deren Verlauf allerhand zu Bruch geht, G. gleichzeitig aber auch eine Packung Rattengift ergattert. Otis freut sich so sehr über dieses Mitbringsel, daß er einen Kuchen herausrückt (Gib Rattengift an Gefangener). Wie nicht anders zu erwarten, erweist sich die Torte als Versteck für eines der beliebtesten Ausbruchswerkzeuge (Öffne Torte): eine Feile. Im Haus der Herrscherin hechtet der Einbrecher durch das Loch in der Wand und kommt in den Besitz des wertvollen Idols. Von der Hausherrin zur Reede gestellt, hilft nur ein Spruch aus dem Vokabular eines gewissen Indiana Jones weiter (3). Der Weg scheint frei für eine zärtliche Romanze, doch egal wie sehr man sich auch bemüht, das Liebeswerben bleibt (vorerst) erfolglos (Antworten unerheblich). Sheriff Shinetop ist natürlich sauer wegen der Blamage, die er gerade eben erlitten hat (Antworten erneut egal). Also befördert er G. kurzerhand ins Meer. Doch wer ein echter Pirat werden will, der kann locker zehn Minuten lang die Luft anhalten. Übrigens: Das Idol unter Wasser zu vergessen, wäre ein schwerer Fehler. Nun fehlt eigentlich nur noch ein zünftiger Schatz. Der Inselbewohner verscherbelt G. am Eingang des Städtchens gegen teures Geld eine eher nutzlose Karte mit Tanzschritten (2,3). Um das Geheimnis von Melee Island schneller zu lösen, hilft folgender Wegweiser durch das Labyrinth:

An der Gabelung

Bild 1 Oben 2 Links 3 Zweiter Eingang rechts oben 4 Links 5 Oben 6
 Links 7 Oben 8 Oben 9 Rechts 10 Links 11 Oben

Im rechten Bild befindet sich ein Kreuz, das offensichtlich die Lage des Schatzes markiert. Nach Stunden emsigen Grabens entdeckt man zwar keine Reichtümer, aber immerhin ein beweiskräftiges T-Shirt. Zurück im Ort erfährt der frisch Verliebte an den Docks von der Entführung seiner Herzdame und bekommt eine Notiz in die Hände gedrückt (2). Die Scumm-Bar ist zu so früher Stunde wie leergefegt. Einige tröstende Worte, und man darf dem Koch beim Aufräumen helfen (2,2,2). Lohn der Mühe: Fünf Bierkrüge. Die Gläser eignen sich hervorragend zum Transport des ätzenden Groggs aus der Küche. Auf dem Weg zu Otis muß das Gesöff immer wieder mal in ein anderes Behältnis umgefüllt werden, damit nichts verlorenght. Die explosive Mischung aus Kerosin, Alkohol und zahlreichen "geheimen Zutaten" knackt selbst die gesicherte Gefängnistür. Nach kurzer Debatte macht sich der Freigelassene zwar aus dem Staub, verspricht aber, bei der Befreiung der Gouverneurin zu helfen (1,1). Als nächstes heuert G. den bulligen Meathook an, der am

nordöstlichen Ende der Insel haust. Mit dem Gummihuhn gleitet er zu diesem Zweck zunächst gekonnt über den Abgrund (Benutze Huhn mit Kabel). Die erste Unterredung verläuft im Sand (2,1,1). Als man beim zweiten Mal die Notiz hervorkramt, sieht selbst der ängstliche Muskelmann die Wichtigkeit der Mission ein (1,3). Mit dem gleichen Trick becirzt man die Schwertmeisterin, und es fehlt nur noch ein Schiff für die große Fahrt (1,3). Mit 172 Goldstücken und einem Gummihuhn ist es da freilich nicht getan: Während des ersten Verkaufsgesprächs verweist der geschwätzige Bootshändler Stan auf die Möglichkeit einer Bürgschaft beim örtlichen Krämer (3,2,4,5). Der verweigert G. mangels Ein kommensnachweis prompt das Darlehen, gibt aber unvorsichtigerweise die Kombination seines Geldschranks preis (2, Antwort egal). Sie lautet: Ziehen, Drücken, Drücken, Drücken, Ziehen, Ziehen, Ziehen, Ziehen, Drücken, Drücken, Drücken, Drücken. Im Safe liegt das gesuchte Formular. Bei Stan entbricht ein heftiger Handel um das billigste Schiff. Nachdem alle Extras abgelehnt wurden, sinkt der Preis auf 7.300. Ein erstes Angebot von 3.000 bleibt genauso erfolglos wie die nächsthöhere Offerte. Nur wenn man 5.000 auf den Tisch legt, darf man das Beinahe-Wrack sein eigen nennen (2,3,4,1,2,2,2,2,2,2,3,3,2,3,4,1,3,2,4,1,3,2,4). Am Steg treffen sich alle Crewmitglieder (Antworten nebensächlich): G., Carla, Meathook und Otis stechen in See.

Teil 2: Die Reise

In der Kabine des Kapitäns steht ein Federkiel mit passendem Tintenfaß, das später für eine seltsame Suppe benötigt wird. Von ihr berichtet das Logbuch des vorherigen Schiffseigners, das in der linken Schreibtischschublade liegt. Zurück an Deck, schnappt sich der Pirat die Totenkopfflagge vom Mast und steigt durch die Luke hinab in den Rumpf des Schiffes. Von hier aus führt eine weitere Klappe in den Vorratsraum. Die Fässer links beinhalten Schießpulver, von dem man zwei Unzen mitnimmt. In der rechten Ecke steht eine Truhe, die ohne größere Probleme eine Flasche guten Weines preisgibt. Das Seil nicht vergessen. Die Küche befindet sich im oberen Bild links. In Erinnerung an sein Zirkusabenteuer steckt G. den Kochtopf ein. Im Schrank darüber liegen Frühstücksflocken, die nicht nur herrlich am Gaumen kleben, sondern auch eine Überraschung beinhalten. Diesmal ist es ein kleiner Schlüssel, der den Schrank im Kapitänszimmer aufschließt. Statt Juwelen und Schmuck enthält die Schatztruhe Zimtstangen und ein seltsames Rezept. In der Küche wird die Kochanweisung den vorhandenen Zutaten angepaßt.

In die Suppe kommen:

1 Zimtstange 4 Pfefferminzbonbons 1 Totenkopf in Form der Flagge 1 Tropfen Tinte 2 Spritzer Wein 3 Löffel Frühstücksflocken
das Gummihuhn und zum Abschluß eine Prise Schießpulver. Die unvermeidliche Explosion versetzt alle Crewmitglieder in einen tiefen Schlaf. Als sie nach Tagen der Benommenheit wieder erwachen, liegt Monkey Island bereits in Sichtweite. Zum wiederholten Male holt man sich aus der Speisekammer zweifachen Sprengstoff-Nachschub. An Deck wandert das Dynamit in's Kanonenrohr, das Seil muß als Lunte herhalten. An der Feuerstelle in der Küche entzündet man die Visitenkarte, die Stan jedem Kunden unweigerlich aufdrängt. Um auch den zweiten Kanonenritt zu überstehen, genügt es, den Topf über das Haupt zu stülpen. Einer Bruchlandung auf der Affeninsel steht nichts mehr im Weg.

Teil 3: Monkey Island

Am Bananenbaum haben die einheimischen Kannibalen eine Nachricht befestigt,

die man wie alle noch folgenden Botschaften durchliest. Die herumliegende Banane kann als Wegzehrung nicht schaden. Ab in den Dschungel. Auf der Übersichtskarte geht der Held nach links ins nächste Bild und dort zum alten Fort. Hier haust der Einsiedler Hermann Tootbrot, mit dem es sich allerdings kaum zu reden lohnt (3). Ein leichter Tritt, und das Kanonenrohr stürzt um. Man holt sich das Fernrohr, die Kanonenkugel, ein Seil und etwas Schießpulver, bevor es nach unten zum nächsten Strand geht. Geisterpirat LeChuck hat hier eine Botschaft hinterlassen, die erste Hinweise auf den Verbleib der Gouverneurin enthält. Der Lösung der Entführung kommt man durch einen weiteren Zettel näher, der an der Flußgabelung (rechtes Bild, ganz nach oben) neben einem Stein liegt. Bei genauerer Betrachtung entpuppt sich der scheinbar ordinäre Felsbrocken als praktischer Feuerstein, der gleich noch gebraucht wird. Zuerst aber erklimmt der Held über die Brücke und die Stufen eine kleine Anhöhe. An einer neuen Bekanntmachung mangelt es auch hier nicht. Die wunderbare Tropenlandschaft wird von einem primitiven Kunstwerk

Die wunderbare Tropenlandschaft wird von einem primitiven Kunstwerk verschandelt, an dem man so lange zieht, bis es genau in G.'s Richtung zeigt. Es geht noch höher: Auf der Aussichtsplattform wirft man durch das Fernrohr einen Blick auf den Strand. Der dort befindliche Bananenbaum wird Opfer einer Kettenreaktion, die durch Anschieben des Steines ausgelöst wird. Eine Etage tiefer liegt bereits die nächste Nachricht parat. Ganz unten am Fluß legt man den Sprengstoff auf den Damm. Der Feuerstein schlägt Funken, sobald man ihn an der Kanonenkugel reibt. Die Explosion reißt den Damm in Stücke und G. treibt ein paar Sekunden hilflos im Fluß. Der Strom mündet in einen Teich. Neben dem unvermeidlichen Zettel liegt dort ein zweites Seil. Auf dem Weg zum Ausgangspunkt befindet sich kurz vor dem Strand eine tiefe Schlucht. Die beiden Seile verwendet man nacheinander zusammen mit dem Ast und einem knorrigen Baumstumpf. Unten finden sich zwei Paddel, ohne die das Ruderboot am Strand keinen Sinn macht. Einmal in die Nußschale eingestiegen, rudert man drei Bilder im Uhrzeigersinn (nach links) und legt am Strand an. Nach Lektüre des neuestenzettels führt der Weg ins eingezeichnete Dorf der Kannibalen. Ganz links haben vegetarisch veranlagte Menschenfresser eine Obstschale plaziert, in der vor allem die Banane Aufmerksamkeit verdient. Beim Fluchtversuch stellen sich einem die gar nicht mal unfreundlichen Einheimischen in den Weg. Das Geständnis und eine milde Gabe helfen nicht weiter - allerdings wandert man zuerst in eine Art Gefängnis und erst später (vielleicht) in den Kochtopf (3, gib "irgendeinen Gegenstand" an Kannibalen). In der schmucklosen Unterkunft liegen ein Totenkopf, Tootbrots Bananenpflücker sowie eine Notiz. Untersucht man den Boden etwas genauer, fällt eine lose Platte ins Auge, unter der sich ein Geheimgang befindet. Während die Kannibalen über die schmackhafteste Zubereitungsart debattieren, stiehlt sich der Held unbemerkt fort vom Ort des grausigen Treibens. Am Strand rudert er mit seinem Kahn zwei Bilder weiter nach unten. Dort, wo das Inselabenteuer begann, liegen jetzt zwei weitere Bananen unter dem ziemlich ramponierten Baum. Fünf Chiquittas genügen, um den Affen im nahegelegenen Dschungel gefügig zu machen (Gib Banane an Affe). Das Tierchen im Schlepptau, begibt man sich zu Fuß nach ganz oben rechts, ohne dabei einen Wasserweg zu kreuzen. Dem Schild "Privateigentum! Zutritt strengstens verboten!" wird selbstverständlich keine Beachtung geschenkt. Neugierig vergreift sich G. an der Nase des hinteren Totempfahls, woraufhin sich eine Tür im Zaun öffnet. Der quietschfidele Begleiter tut es seinem neuen Herrchen gleich, sobald man ihn losläßt. Die Pforte bleibt für den Rest des Spiels offen. Aus der reichhaltigen Auswahl vor dem riesigen Affenkopf paßt nur die kleinste Statue ins Gepäck. Zurück im Dorf, nehmen die Kannibalen das Kunstwerk dankend entgegen und lassen den Abenteurer allein (Gib

Götzenbild an Kannibalen). Derart unbeachtet stibitzt er aus dem Gefängnis zu seiner Linken den Bananenpflücker, der beim Ausbruch aus Platzgründen zurückbleiben mußte. Bei Tootbrot, der gerade in der Gegend herumlungert, tauscht man das Werkzeug gegen den Schlüssel zum Affenkopf (Gib Bananenpflücker an Hermann Tootbrot). Sobald man diesen in das rechte Ohr des steinernen Schimpanseneinführt, öffnet sich auf wundersame Weise der Eingang zu einem unterirdischen Labyrinth. Ganz ohne Kompaß ist man hier allerdings verloren. Nach einem eingehenden Gespräch übereichen die Menschenfresser G. ihr Navigationsinstrument, einen sprechenden Schädel (1,1,1,3,1,2,2,1). Vorher muß man ihnen aber den Prospekt zum Thema Navigation und den Schlüssel aushändigen. Vom Eingang des Labyrinths führt eine simple Strategie zum Geisterhafen. Immer erst den Kopf des "Navigators" anschauen, der dann jeweils die Richtung verrät. Am Geisterschiff kommt man um eine Unterredung mit dem untoten Körperteil nicht herum, welches schließlich sein Unsichtbarkeits-Halsband zur Verfügung stellt (2,2,3,3,1,3,3). Jetzt kann man LeChuck's Schiff unbemerkt betreten. Die Tür zur Linken führt in die Kajüte des Kapitäns. Mit Hilfe von Stan's Werbegeschenk, einem Magnetkompaß, ergattert man den kleinen Schlüssel (Benütze Magnetkompaß mit Schlüssel). Vom Deck führt eine Klappe in die beiden durch einen Durchgang miteinander verbundenen Lagerräume. Im zweiten Zimmer wartet eine Feder, mit der man die Füße des schlafenden Geistes im Nebenraum traktiert (Schau an schlafender Geisterpirat, Benütze Geisterfeder mit schlafender Geisterpirat). Daraufhin läßt der Betrunkene eine Flasche Grog fallen. Wieder im rechten Raum, öffnet G. mit Hilfe des kleinen Schlüssels die Luke. Unten bewachen Ratten einen Behälter mit Fritierfett. Kurze Zeit nachdem etwas Grog auf den herumstehenden Teller geträufelt wurde, kippen die Tierchen volltrunken zur Seite. Mit dem Schmierfett begibt man sich an Deck und ölt die knarrende Tür zur Rechten. Im Werkzeugraum dahinter liegen Geisterwerkzeuge, die den Geistertresor unten rechts im Lager öffnen. In ihm liegt die Voodoo-Wurzel, nach der die Kannibalen verzweifelt Ausschau halten. Die Arbeit auf dem Schiff ist damit erledigt. Den Weg ins Dorf übernimmt das Programm. Während die Stammesältesten zum Dank einen Zaubertrank brauen, vertreibt man sich die Zeit mit einem dreiköpfigen Affen (1). Zurück in der Höhle erzählt ein einsamer, Wache haltender Geist von der Abreise der "Schein-Piraten" nach Melee-Insel (2,1,1,2,1,2,1). Aus heiterem Himmel versammelt sich die Crew um den Helden, und es geht zurück in die Heimat.

Teil 4: Das Finale

Beim Versuch, vom Steg nach rechts ins Städtchen zu gelangen, stellt sich ein Geist in den Weg. Glücklicherweise bekommt ihm das magische Getränk nicht besonders gut (1). Ähnlich übel ergeht es seinem Kumpel, der vor dem Torbogen wartet (1,2). Inzwischen hat LeChuck die Gouverneurin vor den Traualtar gezerzt. Unerschrocken unterbricht G. die Zeremonie im zweiten Haus auf der rechten Seite, gleich hinter dem Krämerladen (4). Das Wortgefecht mit L. entwickelt sich zum Desaster, und zu allem Überfluß versagt das Geistergift im wichtigsten Moment seinen Dienst (3,2,2,4). Unverhofft findet sich der Held in einem Grog-Automaten wieder. Nur wenn er schnell ist, erhascht er die Flasche mit Malzbier und bläst mit ihr dem Widersacher das Lebenslichtlein aus. Zum Schluß löst sich die Gefahr in einem bombastischen Feuerwerk auf. G. und Harley flirten ein wenig, dann verabschieden sich die Programmierer (2,3).

Autor: Unbekannt

1.46 RT

Beschreibung für Monkey Island II

Teil 1 - Das Largo Embargo

Nachdem du von Largo LeGrande ausgeraubt wurdest, kletterst du durch das Fenster des Restaurant-Schiffes und nimmst das Messer vom Küchentisch. Damit gehst du zum Hotel-Schiff; im Vorraum schneidest du das Kroko los, um den Angestellten loszuwerden. Du nimmst die Käsereste aus der Schüssel und gehst zur Kabinentür. In der Kabine nimmst du dir Largo's Toupee.

Danach begibst du dich zu Wally's (der Kartenzeichner) Boot. Dort nimmst du ein leeres Blatt Papier von dem Stapel im Vordergrund. Wally's Monokel, das ihm immer aus dem Auge fällt, kannst du dir auch schon nehmen.

Dann gehst du wieder zum Restaurant-Schiff. Diesmal betrittst du es ganz normal durch die Luke. Du fragst den Barkeeper was das Geschäft macht. Daraufhin tritt Largo auf den Plan, der nach ein paar Sätzen durch die Gegend spuckt. Diese grüne Spucke kannst du mit dem Papier aufnehmen.

Dann geht es wieder zum Laufsteg - an dem Schild auf der rechten Seite ist eine Schaufel, die du brauchst. Weiter geht's zum Friedhof.

Auf dem hinteren Hügel ist das Grab von Largo's Ahn. Das buddelst du aus und erhältst einen Knochen. Anschließend begibst du dich in den Sumpf zur Hütte der Voodoo-Hexe (Internationaler Markt von Mojo). Auf dem Tisch liegt ein Schädel - an ihm ist ein Faden befestigt, den du dir nimmst. Dann gehst du zur Hexe ins rechte Bild und gibst ihr die ersten 3 Zutaten (Frage nach Möglichkeiten um Largo zu besiegen). Sie gibt dir eine Voodoo-Einkaufsliste, worauf die letzte Zutat vermerkt ist.

Als nächstes gehst du wieder zum Strand, wo du einen Stock findest. Damit begibst du dich wieder nach Woodtick auf das Reinigungs-Schiff. Dort nimmst du dir den Eimer (Frage: Ist das euer Eimer?) und fängst die Ratte mit Hilfe des Käses, des Stockes und des Fadens in der Schachtel. Du kannst Stock und Faden wieder an dich nehmen, öffnest die Schachtel und packst dir die eingesperrte Ratte. Nun wieder in die Küche des Restaurant-Schiffes: du wirfst die Ratte in die Vichysauce, kletterst aus dem Fenster und wieder zur Luke rein. Den Barkeeper fragst du nach dem Eintopf. Der Barkeeper geht in die Küche, bemerkt die Ratte im Topf und feuert den Koch. Er kommt zurück und bietet dir den Job als Koch an. Du fragst erst nach der Bezahlung, die du dann auch im voraus bekommst. In der Küche gleich wieder zum Fenster raus und ab zum Sumpf - den Eimer füllen.

Diesen gefüllten Eimer stellst du in Largo's Kabine auf die geschlossene Tür und wartest ab. Kurz darauf öffnet Largo die Tür, der Eimer fällt ihm über den Kopf und beschmutzt sein Hemd. Du folgst Largo auf das Reinigungs-Schiff; er unterhält sich gerade mit Maad Marty, dem Wäscher. Jetzt kannst du mit den 3 Piraten über das Holzbein reden. Der rechte der drei gibt dir 1 Goldstück, mit dem du Politur beim Zimmermann kaufst.

Danach wieder zu Largo's Kabine. An der geschlossenen Tür hängt der Wäscherei-Zettel, den du an dich nimmst. Mit diesem Zettel bekommst du von Marty den BH von Largo ausgehändigt. Das Holzbein des rechten Piraten kannst du bei dieser Gelegenheit polieren.

Bei der Voodoo-Hexe bekommst du mit der letzten Zutat nun eine Voodoo-Puppe und Nadeln, die für Largo bestimmt ist. Nun gehst du wieder zu Largo in die Kabine und besiegst ihn mit Hilfe von Puppe und Nadeln. Nach einigem Hin und Her besiegst du Largo, doch er nimmt dir den Bart von LeChuck ab. Ohne Aufenthalt gelangst du wieder zur Hexe, die dir das >Big Whoop< -Buch gibt, das du dir anschauen solltest. Wenn du dir die Gläser im Vorraum anschaust, entdeckst du ein >Asche-zu-Leben< -Glas, das du zu nehmen versuchst. Daraufhin erzählt dir die Hexe, daß sie damit Tote zum Leben erwecken kann.

Nun gehst du zur Halbinsel, zum Hausboot von Käpt'n Dread. Ihm gibst du das Monokel als Talisman, woraufhin er dich für 20 Goldstücke an Bord nimmt.

Teil 2 - Vier Karten-Teile

Auf dem Hausboot nimmst du dir als erstes die leere Tüte Papageienfutter. Dread gibt dir auf deine Frage nach den Möglichkeiten eine Karte, mit der du nun immer bestimmen kannst, zu welcher Insel du hin willst.

Als 1. fährst du zu Phatt Island. Dort angekommen wirst du gleich verhaftet und Gouverneur Phatt vorgeführt, der mit dir einige Dinge besprechen will. Egal was du ihm antwortest, du landest im Gefängnis. Unter der Matratze liegt ein Stock, mit dem du dir einen Skelett-Knochen angelst. Mit diesem Knochen lockst du Walt (den Hund) zu dir, der am Gitter den Zellschlüssel fallen läßt. Du befreist dich und nimmst dir die beiden Umschläge von dem Büroschrank - in dem Manila-farbenen sind deine Sachen; in dem Gorilla-farbenen eine Banane und eine Drehorgel.

In der Bücherei öffnest du den Modell-Leuchtturm und nimmst dir die kleine Linse. Danach läßt du dir von der Bibliothekarin einen Bücherei-Ausweis ausstellen. Das >Big Whoop< -Buch kannst du nun abgeben. Den Karteikasten mußt du dir nun genauer ansehen:

AB : Animatronik "Lebensechte Figuren für die Geisterbahnen"
 (Das ist mir viel zu technisch, ich verstehe kein Wort.)
 Animatronik "Lebensechte Bewegung mechan. Puppen"
 (Das ist mir viel zu technisch, ich verstehe kein Wort.)
 Biographie "Damals, als ich LeChuck tötete"
 (So ein Blödsinn, meine eigenen Bücher auszuleihen.)
 Big Whoop "Big Whoop, Legende oder Realität"
 (Dieses Buch hast du bereits!!!)
 Brandschatzen "Meister des Brandschatzens"
 (Von den Jungs könnte man glatt noch was lernen, aber nicht für dieses Spiel.) CD : Chronik "Politisches Jahrbuch 1492"
 (Hmm. Kolumbus entdeckt Amerika.)
 Comic "Starkiller, Geisel der sieben Meere"
 (Mit Texten von hl und bs. Leider ist es schon zu Ende.)
 Computer "PC-Spiele 92"
 (Ein Klassiker zeitgenössischer Literatur.)
 Cryptographie "Codes, die keiner versteht"
 (Ich verstehe hier keinen Buchstaben, geschweige denn ein Wort.)
 Deja-Vu "Kettensägenmassaker"
 (Langsam übertreiben die es aber mit diesem Witz.)
 Destillation "Ich entsalze hier nur Wasser"
 (...und 17 weitere Ausreden für Schwarzbrenner.)
 Distribution "Beuteverteilung"

(Deswegen ist alles so teuer geworden.)
 Drinks "Mix mir `nen Grünen"
 (Mit Rückenwind kann das jeder.) EF : Finanzen "50 einfache Wege an Geld zu kommen"
 (So ein Betrüger. Man soll 8000 Goldstücke an den Autoren schicken.)
 Fische "Das große Buch der Fische"
 (Der Traum jeden Anglers.)
 Folklore "Spiessrutenlaufen"
 (Da bin ich eher für Fortschritt.) GH : Geisterpirat LeChuck "Wie ich LeChuck vernichtete"
 (Zugegeben, auf 300 Seiten ist es etwas langweilig.)
 Geisterpirat LeChuck "Wann ich LeChuck vernichtete"
 (Zugegeben, auf 300 Seiten ist es ziemlich anöndend.)
 Geisterpirat LeChuck "Warum ich LeChuck vernichtete"
 (Vielleicht hätte ich nicht so übertreiben sollen.)
 Gemüse "Verschiedene Gemüse, die Kinder wirklich essen"
 (Hm, Ketchup ist doch kein Gemüse oder?)
 Grabraub "Die schönsten Hinrichtungen von Grabräubern"
 (Schluck)
 Humor "Blöde Witze für blöde Piraten"
 (He! Hoho! Harharhar! So gut war er nun auch nicht.)
 Humor (Galgen) "Sie werden also exekutiert..."
 (Ich hoffe, das brauche ich nicht.)
 Hunde "So bellt man richtig"
 (Alleine Wuff hat über 75 verschiedene Bedeutungen.) IJK: Imaginäre Zahlen "Die neuen Steuergesetze"
 (Hat aber ein trauriges Ende.)
 Karate "Kunst des Knochen-Brechens"
 (Betrug - der Autor hat ja nur den rosa Gürtel.)
 Knoten "Für immer und ewig"
 (Wenn es doch mit Elaine und mir genauso wäre.)
 Kopieren "Ab mit dem Kopf"
 (Ich hoffe sehr für sie, sie spielen ein Original!)
 Kopieren "Der hungrige Hund"
 (Versuchen sie es erst gar nicht! Sie haben alle Ausreden schon gehört!) LM : Logbuch "Sternendatum 3724.3"
 (Warp-Drive? Beamen? So ein Blödsinn...)
 Logbuch "Logarithmentafel"
 (Muß eine langweilige Fahrt gewesen sein.)
 Medizin "Faszinierende Fakten über Skorbut"
 (Vitaminmangel!? Diesem Spiel mangelt es an dem nötigen Ernst.)
 Musik "Korsaren-Kareoke"
 (15 Mann auf des toten Karls Kiste...) NO : Nahrung "Ratten als proteinreiche Diät"
 (Örks)
 Narzismus "Ich bin egozentrischer Narzist"
 (Die Einführung geht bis zur vorletzten Seite.)
 Naturwissenschaft "Wie funktioniert das?"
 (Erklärt aber keines der Puzzles.)
 Navigation "Kühler Kopf zum Navigieren"
 (Die kenn ich schon aus dem letzten Spiel.)
 Nieren "Wichtige Organe, Band 3"
 (Hoppla, beim Aufklappen klappt eine Niere raus.)
 Obszönitäten "&\$#!"
 (Ach das meinen die damit, igitt!)
 Optimismus "Das Licht am Ende des Tunnels"

(...ist meistens ein herannahender Eilzug.)
 Orang-Utan "Unsere haarigen Verwandten"
 (Solche Verwandten habe ich eine Menge.) PQR: Pessimismus "Der bodenlose Abgrund"
 (Naja! Da kann man wenigstens nicht aufpassen.)
 Poesie "Drei Segel im Wind"
 (Uff! Die scheusslichsten Gedichte aller Zeiten!)
 Quallen "Unsere rückgratlosen Verwandten"
 (Solche Verwandte habe ich jede Menge.)
 Quotenregelung "Aye, aye, Madam"
 (Also wirklich, die hat ja Vorstellungen!)
 Recht "Wie würden sie entscheiden?"
 (Im Zweifel für den Angeklagten!)
 Roman "Schwüle Nächte vor Kap Hoorn"
 (Wow! Das ist mal ein scharfes Buch!)
 Roman "Der Schlappschwanz"
 (Wenn man nichts gutes sagen kann, dann sollte man nicht schreiben!)
 S : Scabb Island "Kleine Geschichte von Scabb Island"
 (Scabb Island war eine Quarantäne-Insel für Hautkrankheiten)
 Schiffswracks "Berühmte Untergänge"
 (Hier steht, die Mad Monkey sank an ..N, ..W.)
 Seefahrt "Fahlgrün im Gesicht"
 (Uff! Von den Mitteln wird einem ja noch schlechter...)
 Sprache "Piraten-Sprüche, die Eindruck machen"
 (Alle Mann in die Wanten! Raus ins Krähenest.)
 Solitär "Eine Million Wege, Solitär zu spielen"
 (So ein Betrug! Zwei Nummern sind identisch.)
 Stochastik "Na gut, es gibt einen Trick"
 (Ha --- mogeln! Und ich dachte, hier stünde was Vernünftiges.)
 Sünden "Die sieben Todsünden"
 (Mist! Keine Bilder!) TU : Tätowierungen "Warum Frauen darauf abfahren"
 (Hm... vielleicht sollte ich doch...)
 Tätowierungen "Entzündungs- und Narben-Risiken"
 (Hm... vielleicht sollte ich doch nicht...)
 Telefonbuch "Gelbe Seiten"
 (Alle Seiten sind leer!)
 Tierschutz "Werkzeug-Ersatz?"
 (Als Schraubenschlüssel? Was will der Dichter sagen?)
 Uebersetzungen "Gilberts verdammte Wortspiele"
 (Aha, Schraubenschlüssel heißt Monkey-Wrench!) VW : Verkaufstechnik
 "Der Andreher"
 (Dieser Stan hat mich doch damals reingelegt!)
 Voodoo "Das Voodoo-Kochbuch"
 (Das kapiere ich überhaupt nicht! Nur für Profis...)
 Vorgeschichte "The Secret of Monkey Island"
 (Das kenne ich ja schon! Tolles Ende!)
 Warten "Wann ist es soweit?"
 (Hab' keine Lust zu warten!)
 Werkzeug "Wenn der Schraubenschlüssel fehlt"
 (Einen Affen!?!)
 Wörterbuch "Languages of the World"
 (Das ist kein Buch! Das ist eine silberne Scheibe!) XYZ: Zitate
 "Aussprüche bekannter Piraten"
 (Ist von Gouverneur Phatt ausgeliehen!)

Auf die restlichen Bücher erhältst du die Antwort

(Dies ist ein absolut nutzloses Buch!)

Du kannst dir am Karteikasten maximal 4 Bücher merken; diese läßt du dir dann von der Bibliothekarin geben und ließt sie. Das >Voodoo-Kochbuch< brauchst du für die Hexe. Aus >Schiffswracks "Berühmte Untergänge"< erfährst du die Koordinaten für die Mad Monkey (Die Koordinaten verändern sich von Spiel zu Spiel!). Ein nutzloses Buch solltest du dir mitnehmen.

Anschließend gehst du in die Gasse links von der Bücherei. Du siehst dem Spieler zu und folgst ihm, nachdem er gewonnen hat. Er geht in die Gasse rechts der Bücherei, wo du sein Gespräch mit dem Tip-Geber belauschst. Nachdem der Spieler seine nächste Gewinnzahl bekommen hat und gegangen ist, klopfst du an die Tür. Du fragst nach der nächsten Gewinnzahl und mußt nun die 3 Paßwörter erraten. Achte auf die Hand des Tip-Gebers! Um die richtige Zahl zu raten, mußt Du Dir die vorherige Zahl merken. Z.B. >Wenn das 3 ist< (und dabei zeigt seine Hand 5 an) >was ist dann das?< lautet die Antwort 5! Der Tip-Geber gibt dir die nächste Gewinnzahl, mit der du zum Croupier gehst (Merke dir die Zahl!). Du gewinnst garantiert! Das ganze machst du noch zweimal, bis du Einladung, Zirkus-Karte und Geld gewonnen hast (ab dem zweiten Mal brauchst du nur noch 1 x das Paßwort erraten!).

Nun gehst du zu Gouverneur Phatt's Haus im Süden der Insel. Die Wache am Ende der Treppe lockst du weg (Antworten unwichtig). Mit dem nutzlosen Buch tauschst du Gouverneur Phatt's Exemplar aus, das auf dem Bett liegt.

Nachdem du alles hast, gehst du zum Angler am Pier. Du gibst dich als den besten Angler aus (Antworten unwichtig) woraufhin der Angler dir einen Wettbewerb vorschlägt. Der Preis ist die Angel. Die Wette gehst du ein, verabschiedest dich aber erstmal.

Nun läßt du dich von Dread nach Booty Island bringen. Dort angekommen, begibst du dich als erstes zur Booty-Boutique, links vom Steg. In dem Laden kaufst du die alte Säge, das Nebelhorn, die Schreibfeder, eine Radkappe, einen Piratenhut, den Rock'n'Roll-Teller, einen Trauerkranz, das Schild, das rechts vom Papagei hängt. An den freien Nagel hängst du nun die leere Papageientüte, woraufhin der Papagei von dem Spiegel wegrückt. Nun kannst du auch den Spiegel kaufen.

Im Costume-Shop kannst du, dank deiner Einladung, ein Kostüm mitnehmen. Von Cäpt'n Cate läßt du dir ein Flugblatt geben und gehst nun ins Innere der Insel. Auf der Insel-Karte siehst du links oben das Haus der Gouverneurin. Dorthin gehst du. Du kommst erstmal zu dem kleinen Häuschen, wo dich ein Wachposten erwartet. Du zeigst deine Einladung, ziehst dein Kostüm an und kannst jetzt zur Faschingsfete gehen.

Du gehst in das Haus, nimmst innen links das 1. Kartenstück und verläßt die Party. Du kommst aber nicht weit, da der Gärtner dich stoppt und zu Elaine bringt. Im Zimmer von Elaine kommt es zum Wiedersehen mit der Gouverneurin, bei der du dich einschmeichelst. Doch auf deine unüberlegte Frage nach dem Kartenstück schmeißt Elaine dieses aus dem Fenster. Du läufst der Karte hinterher, die aber immer wieder weggeweht wird (merk' dir, wo sie landet!). Du gehst nochmal in Elaine's Zimmer, wo du das Paddel von der Wand nimmst. Nun geht es zur Seite des Hauses zum Kücheneingang. Du schüttelst die Mülltonne, woraufhin der Koch aus der Küche kommt. Du läufst um das Haus herum (der Koch folgt dir). Da du schneller als der Koch bist, kannst du nun in die Küche hinein und dir einen Fisch schnappen. Auf der Vorderseite des Hauses nimmst du dir noch den Hund mit. Dann zurück zur Hauptinsel und zum

großen Baum . Dort benutzt du Planke und Paddel als Stufe; das Paddel bricht, und du fällst in Ohnmacht und träumst von Deinen Eltern.

Wenn du wieder zu dir kommst packst du dir das kaputte Paddel ein und läßt dich von Dread nach Scabb Island bringen. Beim Barkeeper bekommst du nun, durch deinen Büchereiausweis, alle Drinks, die du willst (mix Dir `nen Grünen!). Jojo nimmst du, indem du die Banane mit dem Metronom benutzt.

Das Paddel läßt du dir vom Zimmermann reparieren. Auf dem Wäscherei-Schiff sägst du dem einen Piraten das Holzbein ab. Der Zimmermann verläßt sein Boot, und du kannst dir nun Hammer und Nägel nehmen.

Du läßt dich wieder nach Phatt Island bringen, wo du gleich zum Angler gehst. Diesem gibst du den Fisch. Nach einigen belanglosen Sätzen bekommst du die Angel. Mit ihr geht's wieder zurück nach Booty Island. Dort angekommen erfährst du von Augustus DeWaat, daß er die Kanone nur abfeuert, wenn er das Nebelhorn des Postschiffes hört. Dann geht's an Kate und Stan vorbei zum Spuckwettbewerb:

Du stellst dich beim Spuckmeister vor, hast bei deinem ersten Versuch aber kein Glück. Nun benutzt du dein Nebelhorn, woraufhin der Spuckmeister wegrennt, um nachzusehen, ob das Postschiff kommt. In der Zwischenzeit stellst du die Fahnen um (benutze irgendeine..). Um eine dicke Spucke zu bekommen trinkst du von deinem grünen Drink. Dann stellst du dich an die Linie und achtest auf die Piratin ganz rechts: wenn der Wind weht, SPUCKst du - und erreichst den 1. Platz. Vom Spuckmeister erhältst du eine Spuckplakette als Preis.

Nun gehst du zur Klippe, um die Karte mit der Angelrute zu angeln. Da dir die Karte von einer Möwe gestohlen wird, begibst du dich wieder zu ihrem Landeplatz - dem großen Baum. Dort benutzt du die Planke und das verstärkte Paddel abwechselnd mit den unteren Löchern um nach oben zu kommen (nach einiger Zeit macht er das automatisch). In der hinteren, oberen Hütte nimmst du dir das Teleskop. In der vorderen Hütte benutzt du den Hund, um die Möwe zu verjagen; danach sucht er das 1. Kartenstück.

Nun wieder zum Händler, dem du die Spuckplakette für 6000 Goldstücke verkaufst. Mit diesen Goldstücken kannst du jetzt Käpt'n Cate chartern, mit der du dann zu den Koordinaten aus dem Buch schipperst. Auf dem Meeresboden nimmst du dir die Gallionsfigur der Mad Monkey und kletterst am Seil wieder ins Boot. Den Affenkopf tauschst du nun beim Händler gegen das 2. Kartenstück.

Jetzt gehst du zu Stan's. Du läßt dir einen Sarg zeigen. Stan setzt sich hinein; beim ersten Schließen öffnet er nochmal ganz schnell den Deckel und gibt dir ein Tempo. Beim nächsten Mal schließt du den Sarg und benutzt Hammer und Nägel, um Stan einzuschließen. Jetzt kannst du dir den Gruft-Schlüssel, der an der Crypt-Wand hängt, nehmen.

Nun wieder nach Phatt-Island. Das Flugblatt mit Cate's Gesicht benutzt du mit dem Wanted-Poster. Dann hast du ein wenig Zeit, bis Cate gefangen genommen wird (Du gehst am besten ins Innere der Insel). Aus der Zelle befreist du sie mit deinem Schlüssel. Ihren Vanille-farbenen Umschlag nimmst du an dich. Darin befindet sich eine Flasche >Beinahe-Grog<.

Nun gehst du zum Wasserfall. Über den Weg rechts neben dem Wasserfall kommst du nach oben zur Pumpe. Mit Jojo kannst du die Pumpe abstellen. Am unteren

Ende des Wasserfalls entdeckst du nun ein Loch, durch das du zur kleinen Insel gelangst. Dort gehst du zum Häuschen. Die Plakette der >Grotesken Statue< solltest du lesen. Öffne das vordere Fenster. Dann benutzt du das Teleskop mit der Statue. Dadurch bekommst du einen weiteren Hinweis. Nun begibst du dich in die Hütte. Mit dem Piraten veranstaltest du einen Trink-Wettbewerb. Diesen gewinnst du, wenn du seinen Grog in den Baum schüttest und den >Beinahe-Grog< in deinen Krug füllst. Ihr trinkt und der Pirat fällt um. Nun steckst du den Spiegel in die Spiegelhalterung (wo der Teleskopstrahl auftraf). Draußen benutzt du nochmal das Teleskop mit der Statue. Nun siehst du, welchen Stein du drücken muß. Wieder drinnen, kannst du deinen leeren Krug nehmen, den Spiegel aus der Halterung, und den Stein drücken. Durch die darunter befindliche Falltür fällst du in den Keller. Das Skelett in der Badewanne hält das 3. Kartenstück für dich bereit. Durch das Loch kommst du wieder raus und durch die Höhle wieder zurück nach Phatt Island.

Nun bringt dich Dread wieder nach Scabb Island. Dort angekommen, begibst du dich zum Friedhof. Mit dem Gruft-Schlüssel kannst du die vordere der beiden Gruften öffnen. Innen suchst du Rapp Scallions Sarg – die >Aussprüche bekannter Piraten< geben dir den richtigen Hinweis. Du öffnest den Sarg, nimmst dir etwas Asche und begibst dich zur Voodoo-Hexe. Sie braut dir jetzt mit Hilfe von Asche und Voodoo-Kochbuch den >Asche-zu-Leben< -Drink. Mit diesem ausgerüstet, gehst du wieder zum Sarg von Rapp. Mit dem Drink erweckst du Rapp zu einem kurzen Leben. Da er wegen seinem Gasherd sehr beunruhigt ist, erbietest du dich, das Gas abzustellen. Er gibt dir den Schlüssel zu seiner Bratwurst-Rösterei.

Du gehst zum Strand und in die Bude, wo du mit den Reglern das Gas abstellst. Anschließend wieder zurück zu Rapp. Diesem berichtest du, daß das Gas an war, und du es ausgedreht hast. Daraufhin erhältst du von ihm das 4. Kartenstück.

Jetzt gehst du zu Wally. Du gibst ihm die Leuchtturm-Linse und die Kartenteile. Er schickt dich zur Hexe, von der du eine Zaubertüte bekommst. In der Tüte befinden sich Streichhölzer und eine Liebesbombe. In der Zwischenzeit wird Wally von LeChuck entführt. Du gehst nochmal auf sein Boot, findest aber nur eine >schnell gekritzelte Nachricht< auf seinem Tisch. Am Sumpf hast du eine Kiste entdeckt, die Zauber-Utensilien für LeChuck enthält. Du kletterst hinein und kommst zum

Teil 3 – LeChucks Festung

Dort angekommen, gehst du nach rechts, bis du oben durch einen Durchgang kommst. Den rechten, vorderen Tunnel durchquerst du und kommst direkt zu Wally's Gefängnis. Du wechselst ein paar Sätze mit Wally und machst dich dann auf die Suche nach dem Schlüssel.

Bei den Schildern schaust Du Dir den bespuckten Zettel an. In dem Songtext, der darauf steht, ist von einem bestimmten Skelett die Rede. Das muß Du finden, durchgehen, dann das zweite, usw. Du muß das viermal wiederholen, bis Du zur großen Tür kommst. Du öffnest in der Tür die Hundetür und gelangst so zu LeChuck's Voodoo-Thron. Bei dem Versuch, den Gefängnis-Schlüssel zu nehmen, wirst du von LeChuck gefangengenommen und mit Wally über eine Säure-Wanne gehängt.

Wenn LeChuck gegangen ist (Antworten unwichtig), trinkst du von deinem grünen Drink und spuckst erst gegen die vordere Pfanne (damit sie in die

richtige Richtung kommt), dann rechts das Schild von dir an. Die Kerze geht aus und LeChuck schreit herum. Als das Licht wieder angeht, kannst du sehen, daß ihr frei seid. Ihr kommt in einer dunklen Kammer zu euch. Bei dem Versuch, mit deinen Streichhölzern Licht zu machen, sprengst du die Festung in die Luft und dich nach

Teil 4 - Dinky Island

Am Strand liegen eine Flasche und ein Brecheisen, die du an dich nimmst. Das Martini-Glas benutzt du mit dem Ozean und dann mit der Destille. In dem Faß liegt ein Keks, den du Polly gibst. Dafür kriegst du den 1. Hinweis, wie du gehen mußt. Dann gehst du nach links und in den Dschungel hinein. Als erstes benutzt du den linken Weg und dann geradeaus. Du kommst an einen Baum, an dem ein Beutel hängt. Du zerschlägst die Flasche am Baum und schlitzt dann den Beutel auf. Heraus fällt eine Packung Instant-Kekse, die du mit dem destillierten Wasser anrichten mußt. Jetzt gehst du wieder in das erste Dschungel-Bild und schlägst den rechten Pfad ein. Du landest an einem Teich. Nachdem du dir das Seil genommen hast, öffnest du die Kiste mit dem Brecheisen und nimmst dir das Dynamit.

Jetzt betrittst du den östlichen Weg (rechts, der 2. von vorn). Im nächsten Bild auch wieder rechts (oben). Du kommst zum Dinosaurier, wo kurz darauf auch Polly landet. Für einen weiteren Keks bekommst du deinen 2. Hinweis. Du gehst 2 Bilder weit nach Norden und landest am Steinhaufen. Dort erwartet dich wieder Polly (nach einem weiteren Keks) mit dem 3. Hinweis.

Am X angekommen, gräbst du erst ein wenig, bis du auf Zement stößt. Dieses Hindernis überwindest du mit Dynamit und Streichhölzern. Du landest in einer Höhle. Dort verknotest du das Seil mit dem Brecheisen und wirfst es an die Metallstangen. Du schwingst auf den Podest mit der Kiste, und alles bricht zusammen. Du kannst dir gerade noch die Kiste schnappen und dann tritt Elaine mal wieder auf. Doch das nützt dir alles nichts, mitsamt Kiste fällst du nach unten.

Im Dunkeln angekommen mußt du erst mal den Lichtschalter suchen. Du triffst auf LeChuck, der dich von jetzt an jedesmal, wenn du auf ihn triffst, in einen anderen Raum zaubert.

Im Raum ganz rechts nimmst du den Skelett-Kopf deines Vaters, aus der Schublade die Spritze und aus dem Mülleimer die Handschuhe. Im 2. Raum von rechts öffnest du 3 Kisten; in der einen sind Puppen, in der anderen ist Malzbier und in der 3. ist ein Ballon. Du nimmst dir alles. Im 3. Raum von rechts benutzt du die Gummihandschuhe und den Ballon mit der Heliumflasche. Dann drückst du auf die Münzrückgabe des Cola-Automaten und ein Geldstück fällt heraus. Wenn LeChuck kommt, bückt er sich danach, sodaß du ihm ein Kleidungsstück entwenden kannst (nimm LeChuck). Als nächstes stellst du dich in den Aufzug, und wartest bis LeChuck kommt. Sobald er erscheint benutzt du den Hebel und LeChuck's Bart wird in der Tür eingeklemmt. Jetzt kannst du erst mal nach oben fahren. Dort angekommen nimmst du die Bartstücke und kannst jetzt in aller Ruhe (LeChuck kommt nicht hierher!) den Schädel, die Unterhose, die Bartstücke und die Puppe in die Voodoo-Tüte stecken. Dir fehlt nun nur noch die 4. Zutat, die aus LeChuck's Körperflüssigkeit besteht. Diese bekommst du, indem du dich an den Knopf der Aufzugtür stellst und auf LeChuck wartest. Wenn er kommt, gibst du ihm das Tempo von Stan, das er benutzt und dir zurückgibt. Dies ist die 4. Zutat. Jetzt kannst du dir deine eigene Voodoo-Puppe machen. Diese benutzt du, wenn LeChuck das nächste Mal auftaucht, mit der Spritze - was LeChuck erstmal nicht sonderlich

beeindruckt. Beim zweiten Zusammentreffen reißt du der Puppe ein Bein aus, was LeChuck zu Fall bringt. Seiner Bitte, Näherzukommen, kannst du nachkommen. Du gehst zu ihm und nimmst seine Maske ab. Dann klebst du noch sein Bein wieder an und kommst nach ... Big Whoop.

Autor: Unbekannt

1.47 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

---z.Z.keinerlei Daten vorhanden---

---zurück---

1.48 Index

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

---z.Z.keinerlei Daten vorhanden---

---zurück---

1.49 V.X.X

Die Ultimative "Rainer Thieke Cheat-Collection" !!!

V.4.5

---zurück---

1.50 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

POLICE~QUEST

POLICE~QUEST~II

POLICE~QUEST~III

---zurück---

1.51 RT

Police Quest

Zum Briefing gehen, Zeitung lesen, an rechten oberen Tisch gehen, Fach auf Nachrichten untersuchen, im Korridor Radio und Autoschlüssel nehmen und alles aus Kabine im Badezimmer. Zum Parkplatz und ums Auto gehen, darin umsehen und den Gummiknüppel aus der Autotür nehmen. Nun auf die Straße. Nach der Funkmeldung Sirene an und zur Unfallstelle fahren, dort Unfallwagen untersuchen, Zentrale benachrichtigen, Zeugen ausfragen und wegfahren nachdem der Chef erschienen ist. Nach dem Funkruf zu Carols Caffein Castle fahren, an Tisch setzen, nach dem Anruf gehts wieder weiter. Den roten Sportwagen anhalten, der eine Ampel bei rot überfahren hat, Zentrale das Kennzeichen durchgeben, Fahrschein verlangen und Strafzettel geben. Zu Carols Caffein Castle fahren, Rocker bei Wino Willis auffordern, die Motorräder wegzufahren und dann den Gummiknüppel benutzen. Auf der Straße den betrunkenen Fahrer anhalten, Alkoholtest durchführen, Handschellen anlegen, seine Frage mit Nein beantworten und ihn ins Gefängnis wegen Betrunknen Fahrens fahren (Vor'm Gefängnis die Pistole in Fach neben Tür legen). Auf der Straße den Drogendealer anhalten, Unterstützung rufen, ihm sagen, daß er ihn anschießen soll, danach die Pistole des Dealers dem Kollegen geben, Auto untersuchen, die Sachen dort dem Kollegen geben, und den Dealer ins Gefängnis fahren. Der Mann wird dort wegen Drogenbesitzes eingelocht und man fährt zurück ins Büro. Wegen der Nachricht muß man eine Dusche nehmen und mit Lt. Morgan sprechen. Danach der Beweisaufnahme den beschlagnahmten Revolver zeigen und die dort gefundene Nummer in Polizeicomputer eingeben. Akte aus Schrank, Poster vom Clipboard, Schlüssel und Funkgerät nehmen; alles ansehen und zum Gericht fahren um eine Freilassung zu verhindern. Bei der Richterin erst anmelden und, nachdem man vorgelassen wurde, die Beweise vorlegen (das Kennzeichen ist die Tätowierung). Jetzt schnell zum Gefängnis wo man die Freilassung gerade noch verhindern kann. von der Polizeistation aus fährt man mit Laura zum Park, hinter'm Busch in Deckung gehen, während Laura das Auto außer Sichtweite bringt. Nun warten. Irgendwann erscheinen zwei Dealer und geraten wegen der Ware in Streit. Laura anfunken, Revolver ziehen, "Hände hoch" rufen, Laura anfunken, hinter Busch hervorkommen, Mann in Schach halten und wenn er sich ergibt, Handschellen anlegen, ihm Rechte vorlesen und durchsuchen und befragen. Nun beide im Gefängnis als Drogendealer abliefern. Jetzt zum Blue Room und mit Jack reden. Zurück ins Büro, wo Notiz auf Tisch liegt. Sonny's Freundin Marie wartet im Gefängnis auf ihn. Man bekommt ihre Zusage, wenn man fragt, ob sie bei der Hotelsache helfen will. Auf dem Rückweg zum Cotton Cove fahren, Leiche genau untersuchen und die Zentrale anfunken. In Lt. Morgan's Büro wird man in einen Plan eingewiesen. Dazu muß man sich verkleiden (Anzug und Stock) und zum Haarefärben unter die Dusche (Bleichmittel in die Haare schmieren und kräftig spülen). Wieder in Lt.

Morgan's Büro erfährt man von Kathy's Tod und wird in weitere Details eingewiesen. Jetzt die Nummer auf Telefon merken und zum Hotel fahren. Nach dem Portier läuten, Zimmer mieten und bezahlen. Zur Bar gehen, wo Marie schon wartet, doch der Barkeeper beißt nicht an. Nochmals, aber alleine zur Bar gehen, während der Unterhaltung Geld zeigen, mit Marie auf Sonny's Zimmer gehen, Lt. Morgan anrufen, mit "O" Auskunft wählen, nach Taxi-Nummer fragen, Taxi bestellen und Marie verschwindet. Das Geld macht beim Barkeeper den Weg ins Spielzimmer frei, wo man pokert. Das imponiert einem Mitspieler (Frank) so sehr, daß er einen zu einem noch größeren Spiel auffordert. Zusagen, zurück ins Zimmer gehen und Bad nehmen. Nachdem man Füller und Geld bekommen hat, dem Barkeeper das Paßwort von Frank sagen, wieder zum Spieltisch gehen, spielen, dann mit Frank zu seinem Zimmer gehen und immer die Kollegen per Funk verständigen. Wenn er das Zimmer verläßt, schnell noch mal funken. Er will Sonny jetzt erschießen, doch die Kollegen kommen rein. Sonny schmeißt sich auf den Boden, Frank wird angeschossen und bekommt lebenslänglich...Ende...

Autor: Frank Otto

1.52 RT

Police Quest II

Bevor man das Auto verläßt, Handschuhfach öffnen, die Karte darin umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum öffnen des Spinds verwenden. Auch noch unbedingt das Schlüsselbund nehmen. Nun an den Schreibtisch in der Homicide-Abteilung gehen und in den Korb und die (geöffnete) Schublade gucken, Leserbrief und Briefftasche angucken, und dann die Tasche mitnehmen. Ein blick aufs schwarze Brett sollte sofortige Schießübungen folgen lassen. Dienstautoschlüssel noch mitnehmen. Ein sicheres Treffen der Zielscheibe erfordert einen Schaden, den man sich angucken sollte; Hörschäden durch tragen eines Ohrschützers verhindern. Jetzt Extramunition mitnehmen, Ohrenschützer zurück geben und Raum verlassen. Zurück im Büro Foto von Bains besorgen und mit Ermittlungen im Gefängnis beginnen, bevor man das Gebäude aber betritt, die Pistole in den dafür gedachten Ort einschließen. Zur Ermittlung nach Fluchtauto, Bains, Pate und Zeugen zur Vernehmung fragen. An der Oak Tree Mall die Tür des anderen Autos öffnen, "Fingerprint powder" auf das Handschuhfach legen und dieses nach Zeugenbefragung per Funk mitteilen. Nach Vernehmung der Joggerin an der Cotton Cove und dem erfolglosen Schußwechsel mit Bains sollte man nach dessen Verfolgung wieder mal das Radio benutzen. Nach Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt man neben Schleifspuren Blut und Fußabdrücke, die man zum Beweis an sich nimmt. Photos vom Tatort zeichnen Müll durchwühlen und nach Leichen tauchen; dafür jedoch die Sauerstoffflasche mit dem größten Inhalt nehmen. Beim Absuchen des Flußgrundes findet man neben einem "badge", unter Felsen die Leiche von Pate. Nach einer Radiomeldung bekommt man wenig später selbst eine und fährt zum Flughafen. An der bekannten Stelle befindet sich wieder ein Auto, das man auch durchsuchen sollte. Nach Funk-Mitteilung überquert man per Ampelbetätigung sicher die Straße. Am Ticketschalter erhält man Hinweise durch vorzeigen des Bildes von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick auf die Liste. Flugticket nach Houston kaufen; Kontrollen passiert man durch vorzeigen der Polizeimarke. Im Flugzeug den Sicherheitsgurt anlegen, auf die Liste einer Autovermietung gucken und den Wasserbehälter der mittleren Toilette öffnen und den elektrischen Händetrockner benutzen. Vor der Fahrt zum Hauptquartier mehrmals das Radio benutzen. Nach Buchung bisher gesammelter Beweismittel

entdeckt man in dem Korb eine Mitteilung. Zum Telefon greifen, 0 für Auskunft wählen und nach der Nummer von Marie Wilkans fragen. Beim Abend bei Arnies wird man die Blumen wie auch mehrere Küsse los; nach dem Essen zahlen. Am nächsten Tag entdeckt man bei Untersuchung der Leiche im Kofferraum die Ecke eines Briefes mit Adresse. Unter den Körper des Toten gucken. Dem Inhaber von Snugglers Inn zeigt man seine Polizeimarke und das Photo von Bains. Den Durchsuchungsbefehl bekommt man beim "Dispatch". Damit bekommt man die Zimmerschlüssel, mit denen man die Tür vorsichtig öffnen muß. Im Raum findet man Blut, das Gegenstück zur Briefecke, Marie's Lippenstift und Colby's Visitenkarte. Nun zu Marie fahren. Nach einem Blick auf die Haustür die Tür öffnen, wohinter ein Chaos ist. Im Aschenbecher entdeckt man eine Notiz von Bains. Danach schnell zurück ins Quartier fahren. Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen und die Polizei in Steelton informieren. Jetzt fürs Schießen üben. Am Flughafen ein Flugticket nach Steelton kaufen. Wenn die Stewardess zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugentführer schießen, und auf zweiten Entführer schießen. Jetzt muß man noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt man sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan befindet sich im Turban des unmaskierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen. Wenn man in Steelton ist, die Walkie Talkies an sich nehmen. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach Aussprache mit dem Räuber und Lesen der Rechte entdeckt man im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation führt. Die methangasverseuchte Gegend kann nur schnelles Durchlaufen überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, der jedoch wieder fliehen kann. Mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt man schließlich an eine Tür, und kann Marie retten, nachdem man sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat. Nun muß man nur noch Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen Schüssen fertigmachen.

Autor: Frank Otto

1.53 RT

POLICE QUEST 3 - THE KINDRED

Probleme mit den Verrückten in Aspen Falls ?

Durchsucht die Kleidung des Verrückten und Ihr findet einen Führerschein und Autoschlüssel. Wirft man letztere ins Wasser, kommt der Typ heraus und kann mit dem Schlagstock besänftigt werden.

Lösungsweg:

Mein Name ist Bonds, Sonny Bonds. Sie werden ihn schon gehört haben, denn meine Kämpfe gegen das Verbrechen haben soviel Aufmerksamkeit erregt, daß sich ein bekanntes Softwarehaus veranlaßt sah, einige Computerspiele über meine Arbeit zu veröffentlichen. Lassen Sie mich ganz einfach von meinem letzten Erlebnis erzählen, vielleicht wird das ja auch einmal umgesetzt. Auf den folgenden Seiten finden Sie Auszüge aus meinem Tagebuch des entsprechenden Zeitraums, ergänzt durch einige Anmerkungen, die für Sie interessant sein könnten, falls Sie meine Arbeit eines Tages am Computer nachvollziehen sollten. Also begeben wir

uns in die Straßen von Lytton.

DER ERSTE TAG:

Für heute war tödlich langweilige Routine angesagt, ich durfte wieder einmal Streife fahren. Nicht unbedingt der Traum eines Polizisten, aber Dienst ist halt Dienst. Der Tag begann schon mal nicht gut, denn auf meinem Schreibtisch fand ich eine Beschwerde über Pat Morales, eine unserer Beamtinnen. Ich beschloß, sie nahe der Einsatzbesprechung zu einem klärenden Gespräch zu laden, was ich ihr im Einsatzraum vor dem Beginn der Besprechung mitteilte. Nachher trafen wir uns in meinem Büro, und ich entschied mich dafür, die Beschwerde gegen sie aufrechtzuerhalten. Anschließend besorgte ich mir meine Ausrüstung aus meinem Schrank, die Nummer ist 776, die vergesse ich so gerne. Denn ohne Schlagstock, Notizblock und Taschenlampe geht ein richtiger Polizist nie auf Streife. Außerdem besorgte ich mir noch aus dem Vorratsschrank einige Warnfackeln und Batterien für meine Lampe. Dann besuchte ich unsere EDV-Abteilung, um mir eine Zugangsberechtigung zu unserem neuen Computersystem zu holen. Ich wurde auf den Dienstweg verwiesen und mußte mir zuerst noch die richtigen Antragsformulare aus dem Büro holen.

Danach machte ich mich mit meinem neuen Spielzeug vertraut, wurde aber bald von der Zentrale unterbrochen und zu einem Einsatz geschickt. Also schnappte ich mir meinen offiziellen Wagen und machte mich auf den Weg nach Aspen Falls.

Ein kleiner Tip für jene, die noch nie einen Polizeiwagen gesteuert haben: Das Orientierungssystem sollte man immer anschalten. Schneller anhalten kann man mit der Enter-Taste und um bei den lästigen Stopzeichen nicht anhalten zu müssen, kann man einfach die Sirene einschalten, bei "Überfahung" ohne muß man mit Punktabzügen rechnen. In Aspen Falls orientierte ich mich zuerst bei der besorgten Frau über die Lage und versuchte dann, den Übeltäter zu stellen.

Der erwies sich als ziemlich rabiat, aber als ich seine Kleidung untersuchte, hatte ich schnell den Weg gefunden, um ihn aus dem Wasser zu locken:

Ich warf den Schlüssel ins Wasser und setzte den Bösewicht mit meinem Schlagstock außer Gefecht. Mit den Handschellen fesselte ich ihn, und bei der Kontrolluntersuchung entdeckte ich ein Messer. Ich verfrachtete ihn in mein Auto und brachte ihn ins Gefängnis, wo ich ihn wegen unerlaubten Waffenbesitzes einlieferte. Das Messer und den Führerschein übergab ich dem Wächter durch die Schublade. Natürlich betritt ein guter Cop das Gefängnis nie mit einer Waffe, sondern legt sie draußen im Schrank ab. Natürlich darf er dann nicht vergessen, sie wieder mitzunehmen (was auch für die Handschellen gilt). Ach ja, die Codes für die Verbrecher lernen wir auf der Polizeiakademie. Sie werden sehr wahrscheinlich ihre Anleitung benutzen müssen. Den Rest des Tages sollte ich auf der Autobahn Streife fahren. Mein erster Stopp wurde von Offizier Morales verursacht, die einmal mehr unangenehm aufgefallen war. Dabei war die Situation doch ganz offensichtlich, denn Schwangere wurden nicht eingesperrt. Nachdem dies geklärt war, drehte ich noch einige Runden auf dem Highway, in deren Verlauf ich mein Soll an auszuteilenden Strafzetteln voll erfüllen konnte. Zuletzt erwischte ich einen Fahrer, der derart alkoholisiert war, daß ich ihn zur Ausnüchterung ins Gefängnis bringen mußte. Für mich ist das Ausstellen von Strafzetteln schon reine Routine, für Sie aber vielleicht ein völlig neues Erlebnis. Daher lassen Sie mich das generelle Vorgehen beschreiben: Sobald man einen Verstoß beobachtet hat, setzt man sich hinter das entsprechende Fahrzeug und wirft einen Blick auf das Nummernschild, das man per Bordcomputer überprüfen kann, Letzteres ist besonders wichtig, ich hatte an jenem Tag beinahe ein ziviles

Polizeifahrzeug angehalten, was mir sicherlich Ärger bereitet hätte. Will man den betreffenden Wagen anhalten, schaltet man einfach die Sirene ein und hofft, daß der Fahrer reagiert. Danach läßt man sich den Führerschein des Sünders aushändigen und stellt mit Hilfe des Bordcomputers einen Strafzettel aus. Dabei ist zu beachten, daß die Uhrzeit und die Art des Verstoßes präzise eingetragen werden. Der Strafzettel wird dann ausgehändigt, auf daß es dem Fahrer eine Lehre sein möge.

Im Gefängnis machte ich mit dem Betrunkenen einen Alkoholtest, ließ ihn seine Habseligkeiten beim Offizier abgeben und buchtete ihn dann ein. Der Abend war schon recht weit fortgeschritten, dennoch stand ein Einsatz bei der Oak Tree Mall an. Der Schock war groß, als ich sah, daß Marie, meine Frau, beinahe einem Mord zum Opfer gefallen war. In ihrer Hand fand ich eine zerrissene Halskette, die sie offensichtlich dem Täter entrissen hatte. Ich begleitete sie ins Krankenhaus und verbrachte eine lange Nacht mit Wachen und Hoffen. Als feststand, daß ich nichts weiter tun konnte, begab ich mich nochmal an den Tatort. Den sensationslüsternen Reporter hätte ich zwar am liebsten verprügelt, fand aber dennoch ein paar Worte für ihn und nahm seine Visitenkarte entgegen. Danach suchte ich den Tatort erneut ab und fand im Lichtschein der Taschenlampe ein Armeeabzeichen bei der Fahrertür von Maries Wagen. Mehr war nicht zu tun, ich überließ den Rest der Arbeit den Kollegen und fuhr nach Hause.

DER ZWEITE TAG:

Mein unruhiger Schlaf wurde am nächsten Mittag durch einen Telefonanruf beendet. Captain Tate teilte mir mit, daß ich die Aufklärung des Verbrechens an Marie übernehmen sollte. Bevor ich mich auf den Weg zur Arbeit machte, nahm ich die Musikbox aus dem Schrank; vielleicht würde sie bei Maries Genesung helfen. Im Büro der Mordkommission stellte mich Tate meinem neuen Partner vor, bei dem es sich zu gemeinsamem Entsetzen um Offizier Morales handelte. Gleichzeitig wurde mir empfohlen, einen älteren Mordfall zu untersuchen, der Ähnlichkeit mit dem Angriff auf Marie hatte. Die entsprechenden Nummern wurden mir von Tate mitgeteilt, und ich machte mich auch gleich an den Computer und sah mir die entsprechenden Dateien an. Da ich nun schon vor der Mattscheibe saß, nahm ich mir auch das Armeeabzeichen vor. Diese Aktion wurde mit dem Aktenzeichen zu einem weiteren Fall belohnt. Ich sah alle drei Fälle durch und notierte mir die wichtigsten Details wie Ort und Zeit des Verbrechens. Ein kleiner Exkurs zum Thema Notizen: Ein guter Polizist notiert sich auch die kleinste Information, zu diesem Zweck hat er ja sein Notizbuch. Sie als Computerspieler sollten einen Haufen Papier neben Tastatur und Maus liegen haben, um Notizen zu machen.

Es kann durchaus mal nötig sein, einer Spielfigur die Anweisung zu geben, sich etwas zu notieren. Das geschieht, indem mit dem Notizbuch auf eine interessante Stelle geklickt wird. Wo das zu geschehen hat, müssen Sie selbst herausfinden- aber lieber einmal zuviel als zuwenig probieren! Ein Gespräch mit dem Kollegen ergab noch eine interessante Anregung, vielleicht könnte man die Hilfe der Presse in Anspruch nehmen. Also rief ich den Reporter an, der mir letzte Nacht seine Karte gegeben hatte. Er versprach, einen entsprechenden Aufruf in die Zeitung zu setzen. Da mir für weitere Nachforschungen verständlicherweise die Nerven fehlten, verbuchte ich die Kette und das Abzeichen als Beweisstücke im Fall Marie und machte mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort besorgte ich mir Blumen für Marie und fragte am Empfang nach der Zimmernummer. In ihrem Zimmer gab ich ihr die Blumen und die Musikbox und einen Abschiedskuß. Ich bildete es mir wohl nur ein, aber ich glaubte eine Reaktion bemerkt zu haben.

DER DRITTE TAG:

Der Tag begann sehr vielversprechend: Eine Zeugin hatte sich auf den Zeitungsaufwurf hin gemeldet. Ich fuhr zur angegebenen Stelle, um sie aufs Revier zu holen, was mir erst mit etwas Überredungskünsten und der Hilfe der Handschellen gelang - die Verwendung der Handschellen war allerdings etwas ungewöhnlich!

Auf dem Revier besorgte ich der Dame erst einmal eine kleine Stärkung (der Kollege möge mir den Mundraub verzeihen!), danach starteten wir eine kleine Sitzung am Computer. Mit Hilfe des Phantomzeichnungsprogramms gelang es mir, ein Bild des verdächtigen zu erstellen und seine Daten abzurufen. Zwar nur ein kleiner Erfolg - aber immerhin eine Spur. Ich brachte die Zeugin wieder zurück in ihr "Heim". Immerhin mußte ich ja noch die Handschellen holen. Auf dem Rückweg bestand Offizier Morales auf einem Zwischenstopp an der Oak Tree Mall. Ich war ja von meinen früheren Partnern schon einiges gewohnt, aber ihr auffälliges Verhalten gab mir doch zu denken und ich beschloß, sie im Auge zu behalten. Ich beendete den Tag, um in Ruhe über die bisherigen Ergebnisse nachdenken zu können, aber bisher fehlten mir irgendwie noch die Geistesblitze.

DER VIERTE TAG:

Endlich etwas Ablenkung. Ruiz, den ich neulich auf dem Highway angehalten hatte, hatte tatsächlich Beschwerde gegen mich eingelegt, und so mußte ich heute vor Gericht erscheinen. Auf dem Weg dorthin ging ich noch kurz bei unserem Obertechniker vorbei und organisierte mir einen Peilsender. Ich wußte zwar noch nicht genau, für was ich ihn verwenden wollte, aber bei der Unzuverlässigkeit meiner Kollegen sollte man bei der Gelegenheit zugreifen. Die Gerichtsverhandlung war kein großes Problem, da ich die Eichkarte des ehemaligen Streifenwagens als Beweismittel vorlegen konnte und die Uhrzeit auf dem Strafzettel richtig vermerkt hatte.

Auf der Rückfahrt bestand Morales wieder auf einem Zwischenstopp, ließ jedoch ihre Handtasche im Auto liegen. Ich nutzte die Gelegenheit, von ihrem Schlüssel ein Duplikat anfertigen zu lassen. Kaum hatten wir den Motor angelassen, wurden wir schon zu einem Mordfall gerufen. Nachdem Morales einige Fotos gemacht hatte, untersuchte ich die Leiche genauer, wobei ich die Ausrüstung aus dem Koffer im Kofferraum benutzte. In der Tasche der Leiche fand ich den Führerschein; als ich das T-Shirt zurückschob, sah ich neben den Stichwunden auch ein Pentagramm, das in die Leiche eingeritzt worden war. Zwei notizwürdige Funde. Mit den Zahnstochern konnte ich Haut- und Blutreste unter den Fingernägeln als Beweismaterial sichern. Bei der Erkundung der näheren Umgebung fand ich am Schrottwagen frische Lackspuren, von denen ich mit dem Spachtel eine Probe nahm. Nachdem alles Nötige getan und das Material im Kofferraum verstaut war, ging es zurück zum Revier, wo ich eine neue Datei über den soeben entdeckten Mord anlegte und danach das Beweismaterial unter der neuen Fallnummer verbuchte. Gemäß der Nachricht auf meinem Schreibtisch besuchte ich anschließend Marie. Immerhin hatte sie etwas getan, denn diesmal hing der Behandlungsplan am Bett. Als ich ihn las und die dort eingetragene Dosierung der Infusion mit dem eingestellten Wert verglich, bekam ich einen Schock: Die Geräte waren falsch eingestellt. Über die Notruftaste rief ich Hilfe herbei, die gerade noch rechtzeitig kam. Ich konnte nur hoffen, daß die Überdosis nicht zu sehr geschadet hat.

Der fünfte Tag:

Die Nacht über plagten mich Alpträume, in denen Pentagramme eine

wichtige Rolle spielten. Dies konnte nicht nur am Anblick von Dents Leiche liegen, irgendwie mußte mehr dahinterstecken. Also machte ich mich daran, eine fixe Idee, die sich in meinem Kopf festgesetzt hatte, zu überprüfen. Als ich den Computer einschaltete, sah ich, daß die Analyse des Beweismaterials neue Anhaltspunkte im Fall Dent ergeben hatte. Also unterbrach ich die Arbeit und gab der Zentrale die Anweisung, nach einem entsprechenden Auto zu fahnden. Danach machte ich mich an die Überprüfung meiner Theorie und zeichnete auf dem Computer die Orte aller bisher begangenen Verbrechen ein. Als ich daranging, die Punkte zu verbinden, erschien es mir, als würde ich ein unvollständiges Pentagramm zeichnen. Ich schätzte ab, wo der fünfte Punkt liegen mußte und plötzlich machte es "Klick", und ich wußte, wo ich weiterkommen würde (die Punkte konnte man nur sehr ungenau annehmen, aber ungefähr sollte es stimmen). Natürlich machte ich mich sofort auf den Weg, meine Theorie zu überprüfen. Eigentlich wollte ich ja bei unserem Psychologen nachfragen, ob es möglich, daß ein Serienmörder nach einem solchen Plan vorging. Leider war er gerade nicht da, dafür lag jedoch die Personalakte von Offizier Morales herum, und ich konnte mir einen Blick nicht verkneifen. Irgendwie erschien mir die Frau immer seltsamer, aber ich ließ mir auf der Fahrt zu diesem Ort, den ich als nächsten Tatort verdächtigte, nichts anmerken. Glück oder Zufall? Vor der Kneipe stand ein Fahrzeug, das sehr verdächtig aussah. Ich nahm eine Lackprobe und klemmte das Peilgerät unter den Wagen, dann betrat ich die Bar. Dort konnte ich zunächst kein bekanntes Gesicht ausmachen. Nach kurzer Zeit betrat Rocklin die Kneipe. Als ich mich näherte, ergriff er die Flucht. Mittels des Peilsenders konnten wir ihn gut verfolgen, und dank seiner schlechten Fahrweise hatten wir ihn bald gestellt. Oder besser gesagt-nämlich mitsamt seinem Wagen auf den Kopf. An der Unfallstelle legte ich zunächst einige Warnfackeln aus und nahm mir den Unfallwagen vor. Mit Hilfe des Zundschlüssels öffnete ich den Kofferraum, wo ich fünf Päckchen Kokain fand. Als ich sie an mich nehmen wollte, wurde ich von einem Kollegen angesprochen und Morales übernahm die Sicherstellung der Drogen. Später im Revier nutzte ich Morales Abwesenheit dazu, mit dem Nachschlüssel ihren Schreibtisch zu öffnen, wo ich die Kombination eines Schrankes fand. Vielleicht gab es ja morgen eine Gelegenheit, dort die Gründe für ihr Verhalten zu finden. Morgen würde ja der Damenumkleideraum leer sein. Nachdem ich die Farbprobe verbucht hatte, machte ich mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort konnte ich außer einem zärtlichen Kuß für Marie nichts tun.

Der sechste und letzte Tag :

Meine erste Tat heute bestand darin, bei Captain Tate Rückendeckung für meine Untersuchungen in Sachen Morales einzuholen.

Wie ich am Computer feststellte, hatte Morales nur vier der fünf Drogenpäckchen verbucht. Allerdings war es nichts mit dem ungestörten Betreten der Damenumkleideräume, denn unser fleißiger Hausmeister war gerade dort zugange. Nachdem ich in der Herrentoilette für eine kleine Überschwimmung gesorgt und dem Parkettkosmetiker so ein neues Betätigungsfeld geschaffen hatte, konnte ich mir nun Morales Schrank vornehmen, die Nummer ist 386. Dort fand ich natürlich auch das fehlende Päckchen, was notiert wurde. Anschließend benachrichtigte ich Tate über meine Funde und machte mich auf den Weg zum Gerichtsmediziner. Ich hasse makabere Scherze von Leon und fiel doch wieder einem zum Opfer, als ich mir die Schildchen seiner "Gäste" ansah. Immerhin brachte er mich auf

eine heiße Spur, denn von ihm erhielt ich die Adresse von Rocklings Wohnung und einen Zeitungsausschnitt, der mir einen Schauer über den Rücken jagte, sowie einen Umschlag mit den Habseligkeiten des Verblichenen. Allerdings war nicht alles sein Eigentum: Ich fand auch ein Medaillon, das Marie gehörte. Ich brachte es ihr sofort, und das Medaillon schien Wunder zu wirken.

Leider konnte ich nicht lange bleiben, denn ich wollte Rocklins Bude noch genauer untersuchen. Auf dem Weg dorthin wurden wir zur Unterstützung bei einem Hausbrand gerufen, und es zeigte sich, wie heiß unsere Spur war: Das Haus, das da in Flammen stand, war Rocklins`. Nachdem der Chef der Feuerwehr mir sein OK gegeben hatte, durchsuchte ich das Haus, um wenigstens noch einige Beweise zu retten. Im Hinterzimmer fand ich einen Kultraum, in dem ich Blut- und Haarreste eines Opfers sichern konnte. Im Wohnzimmer fand ich ein Bild, das alles erklärte und den letzten Hinweis lieferte, nämlich eine weitere Adresse.

Bevor ich mich auf den Weg zu besagter Adresse machte, holte ich noch einige Informationen über den Bewohner ein. Dabei half mir der Armeemoffizier in der Oak Tree Mall, der nach Vorlage meines Dienstausweises und des Fotos eine Personalakte herausrückte. Diese ließ ich auf dem Revier von Psychologen begutachten und mir einige wohlgemeinte Warnungen mit auf den Weg geben.

Der erste Besuch des verdächtigen Hauses war erfolglos, ohne Durchsuchungsbefehl war hier wohl nicht viel zu erreichen. Also fuhr ich zum Gericht und besorgte mir mit Hilfe des Bildes und des Zeitungsausschnittes das gewünschte Dokument. Leider beeindruckte es die Bewohner des Hauses absolut nicht, also mußten stärkere Geschütze aufgefahren werden. Die Unterstützung wurde jedoch nur bei lückenlosen Beweisen gewährt, und so fuhr ich aufs Revier und verbuchte alles, was ich noch an Beweismaterial im Inventar hatte. Nach einem erneuten Gespräch mit der Richterin konnte der Showdown endlich beginnen.

Die nächsten Minuten erschienen mir einmal wie Sekunden, dann wieder wie endlose Stunden: Mit gezogener Waffe gab ich den Räumungspanzer den Angriffsbefehl und betrat das Haus durch die geborstene Tür. Fast sofort wurde ich unter Beschuß genommen, konnte den Angreifer jedoch ausschalten. Ein zweiter Bewohner ergab sich ohne Gegenwehr und wurde festgenommen. Beim Durchsuchen des Raumes fand ich unter dem Sofa eine Fernbedienung, mit der ich schließlich eine Geheimtür zum Drogenlabor öffnen konnte. Ich war gerade dabei, das offensichtlich leere Labor zu verlassen, als ich eine Bewegung wahrnahm und reflexartig den dritten Angreifer ausschaltete.

Und nun gab es noch eine Überraschung!

Und hier noch ein Tip:

Wie zieht man als Computercop seine Waffe:

Man wählt die Pistole aus dem Inventar und klickt damit auf die Spielfigur.

Autor: Unbekannt

1.54 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

---z.Z.keinerlei Daten vorhanden---

---zurück---

1.55 Index

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

REX~NEBULAR

ROBIN HOOD

---zurück---

1.56 RT

REX NEBULAR

Der Weg nach Draußen:

Zuerst nach links zum Shield Access Panel gehen. Dieses öffnet sich und Ihr könnt den Shieldmodulator herausnehmen. Dann nach unten in die Life Support Section. Hier das Fernglas vom Poster nehmen und die niedlichen Haustiere im Burger aus dem Kühlschrank befreien. Dann nach links gehen, das Timermodul und den Rebreather einstecken. Dann wieder zur Life Support Section und die Leiter hoch. Nach dem Eintrag ins Logbuch schwimmt Ihr nach Osten, dann nach Süden und nehmt den toten Fisch mit. Dann nach rechts schwimmen, den Burger in den toten Fisch stopfen, und diese Delikatesse dem netten Tierchen im kleinen Loch rechts unten vom Eingang zuwerfen. Anschließend in den Tunnel schwimmen, diesem folgen und durch den Höhleneingang auf Festland.

Die Falle:

Ein Bild nach vorn gehen, die Blätter links unter dem Busch aufheben und diese über das Loch legen. Dann nach links, in die Hütte hinein und die vergifteten Pfeile, die auf dem Tisch liegen, mitnehmen. Raus aus der Hütte und nach links gehen. Sobald Ihr an der Palme vorbeikommt, wird der Affe das Fernglas stehlen. Erst mal nicht darum kümmern, kommt später. Weiter nach links und mit der jungen Dame reden. Antworten 1/2/2/2/1/2/3. Nach der Sequenz eine Twinkifruit aus dem Sack an der

Wand nehmen. WIEder nach rechts gehen bis zur Falle und die Frucht auf die Blätter legen. Jetzt seid Ihr die Kannibalin los. Weiter nach rechts. Hier spielt der Affe mit dem Fernglas. Den Stock (liegt vor Bambuschbusch, schlecht zu sehen) aufnehmen und die Giftpfeile hineinstecken. Ihr habt jetzt ein schönes Blasrohr, mit dem Ihr den Affen beschießt (hose down monkey). Ihr nehmt das Fernglass wieder auf und geht zwei Bilder nach vorn. An der Hütte der Kannibalin die Knochen aufnehmen, auf die Leiter steigen und mit dem Fernglas den Teleporter beobachten. Zahlenkombination notieren (ist von Spiel zu Spiel verschieden). Ihr steigt die Leiter wieder hinab und dann sofort zu den Teleporter. Geht in den Teleporter und gebt die notierte Zahlenkombination ein. Notiert euch die Nummer des Teleporters (über Ziffernblock). Sequenz.

Beam me up:

Ihr werdet zuerst in Eure Zelle geführt, wo Ihr schon mal Kontakt mit Mr. Sauropod in der linken Zelle knüpft (immer Antwort 1). Anschließend kommt Ihr in Doc Slaches Labor und macht es Euch unfreiwillig etwas bequemer. Mit der Assistentin reden (immer Frage 1) und bis zur Explosion warten. Die Assistentin muß sich nun erst um Prof. Pyro kümmern. Diese Zeit nutzt Ihr, um das Skapell vom Tisch zu nehmen. Im Gespräch mit Doc Slache immer Antwort 2 benutzen. Wieder in der Zelle öffnet Ihr mit dem Skapell das Gitter vom Lüftungsschacht und klettert hinein (use skapel to pry air vent). Nach links krappeln und in die Security-station klettern. An den Tisch setzten und zweimal den roten Knopf drücken, damit alle Zellen geöffnet werden. Nach Sequenz nach rechts zur zweiten Zelle gehen und die Security Card mitnehmen. Weiter nach rechts in Slaches Labor und versuchen, den Cassettenrecorder von Prof. Pyro zu nehmen. Aufgrund der Leichenstarre erhaltet Ihr nun das Band. Dann ganz nach links zum Gender Bender und auf die Plattform stellen. Dann wieder Richtung Eingangsteleporter. Im Raum mit der Statue den Cassettenrecorder nehmen. Den Arm der Wache auf den Scanner halten und Eure Sachen aus dem Schrank nehmen. Zum Teleporter gehen, der Wache den Creditchip abnehmen und wieder auf die Oberwelt teleportieren. Zurück zu der Hütte, wo Ihr die Gastfreundschaft der Eingeborenen kennerngelernt habt, und zu den anderen Hütten im Norden gehen. Die junge Dame höflichst überreden, Euch das Hähnchen zu geben (1/1/1/2). Dann wieder zum Teleporter.

Station, die Zweite:

Wieder unten angekommen, geradeaus runter bis zur Bar gehen. Hier auf den Barhocker neben der Repairwoman setzen. Die Repairlist nehmen und beim Barkeeper eine Flasche Venus Brandy bestellen. Mit Creditchip bezahlen und nicht vergessen, den Creditchip wieder mitzunehmen. Aus der Bar raus, weiter nach unten zur Waffenkammer gehen. Waffenkammer mit Security Card öffnen und rechts aus der Truhe das Targetmodul mitnehmen. Dann in den Raum nebenan gehen. Hier hängt ein Display. Jetzt die Repairlist lesen. Die ersten vier Teleporter sind nicht in Betrieb, dann folgen die beiden Euch schon bekannten, die nächsten zwei Zahlen werden notiert, die letzte Zahl gehört zu dem Teleporter, vor dem Ihr steht. Ein Bild nach rechts gehen und mit Security Card den Lagerraum öffnen. Hier die Charge Cases aus dem Karton nehmen und in den Raum neben dem Lager gehen. Prof. Pyros Labor. Hier die Cassette im Cassettenrecorder abspielen und das Rezept notieren (ändert sich von Spiel zu Spiel). Die drei kleinen Flaschen nehmen und im Kessel das Rezept mischen. Als

Alkohol dient der Alien Liqueur. Den Sprengstoff in die Charge Cases füllen und zurück zum Gender Bender. Zum Eingangsteleporter und die zweite der Euch unbekannt Zahlen von der Repairlist eingeben. Angekommen, ein Bild nach links gehen und ins Auto setzen.

Up and Away:

Zur Residential fahren und im hinteren Zimmer das Compact Case mitnehmen. Zum Sandbarrestaurant, Angel mitnehmen, Kasse öffnen und Padlockkey einstecken. Zum Kane-Laboratory und den Laser anmachen, mit Compactcase Laserstrahl reflektieren. Bei Macho Prose das Penlight mitnehmen und öffnen. Zu Abduls Repair Station, Knochen über das Gitter werfen. Dann hinein gehen, den noch verbleibenden Knochen unter das Auto werfen und den Down Button drücken. Den Spiegel von der linken Lagerbox nehmen. Auf der rechten Lagerbox findet Ihr Polycement. Dann zu Williams Bypass fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckluster Video fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckluster Video fahren, nach rechts gehen und mit Hermit reden (1/3/dann immer 1). Wieder zu Residential. Mit dem Spiegel den Laser reflektieren und den Schlüssel aus dem Safe nehmen. Zu Buckluster Video, Tür mit Schlüssel öffnen, Phonehandset auseinandernehmen, die leeren Batterien reinstecken und wieder auf die Ladestation legen. Einmal ins AUto setzen, irgendwo hinfahren und dann zurück zum Videoladen. Phonehandset auseinanderbauen und die jetzt vollen Batterien herausnehmen. Hiermit zu Hermit gehen und ihm die Batterien geben. Mit der Fake ID zum South Maintenance Elevator, hochfahren, ganz rechts die ID Card und Knochen mitnehmen. Die Angel auseinanderbauen und die Angelschnur am Haken festmachen (linkes Bild, rechter Betonklotz). Wieder runter und zum Sandbarrestaurant.

Angelschnur am Boot festmachen. Zur City Security, mit ID.Card Tür öffnen und die Detonators mit Charge Cases verbinden. Eine Bombe mit Timer Modul verbinden, die andere schon mal ins Hähnchen stecken. Zeitbombe auf Ablage (ledge, Bildmitte) plazieren. Zum South Maintenance Elevator, mit Fake ID hochfahren. Das Boot mit der Angelschnur heranziehen und einsteigen. Dem Seemonster das gefüllte Hähnchen zuwerfen. Die Flasche, die auf dem Wasser schwimmt, nehmen, leeren, und dann zur Hälfte wieder auffüllen. Zum Gebäude fahren, ins Fenster klettern und die Flasche gegen die Vase tauschen. In den Teleporter gehen. Die erste der beiden unbekannt Zahlen der Repairliste eingeben. Ganz nach rechts zum intakten Raumschiff, Fernsteuerung aufheben (fällt beim Vorbeigehen herunter). Ins Raumschiff einsteigen, Targetmodul und Shieldmodulator in Servicepanel stecken und mit Polycement den Riß in der Scheibe abdichten. Zurück zum Controlraum, Remote drücken, ins Schiff gehen und die Fernsteuerung aktivieren. Dann nur noch den Throttle-Hebel links von Rex ziehen und Ihr könnt Euch den Abspann ansehen.

Autor: Unbekannt

1.57 Index

Folgende Cheats befinden sich in diesem Verzeichnis:

SHADOW~OF~THE~BEAST~II

SIMON~THE~SORCERER

SNOOPY

SPACE JOB

SPACE~QUEST

SPACE~QUEST~II

SPACE~QUEST~III

SPACE~QUEST~IV

STARFLIGHT 2

---zurück---

1.58 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

TELEKOMMANDO

TELEKOMMANDO~II

TIMES OF LORE

TIMEQUEST

---zurück---

1.59 RT

TELEKOMMANDO II-Die Rückkehr des Telekommandos

Als erstes untersucht man mal den Servicewagen und nimmt alles mit, was sich dort befindet. Im Haus angekommen spricht man den Pförtner auf die Klimaanlage an. Dann geht man zum Treppenhaus und öffnet den Schrank. Auch

hier nehmen wir alles mit, was dort herrumliegt. Weiter geht es in den Keller, wo jemand gerade an der Klimaanlage arbeitet. Nach kurzem Gespräch erfahren wir, das die Anlage defekt ist. Wir gehen zurück zum Treppenhaus, aber so ganz traue ich dem Kerl nicht, der die Klimaanlage reparieren soll. Also wieder zurück. An der Anlage befindet sich nun niemand her. Wir nutzen diese Gelegenheit und werfen einen Blick auf die Anlage. Tja, dieser Techniker kann ja viel erzählen, aber repariert hat er das Teil bestimmt nicht, eher noch mehr beschädigt. Also raus mit dem Werkzeug und das Ding mal schnell reparieren. Das wäre geschafft! Nun begeben wir uns in die Abstellkammer und nehmen die Leiter mit. Die Schlüssel brauchen wir erst nachher. Im Treppenhaus wieder angekommen gehen wir in die Kantine und sprechen die dort sitzende Datentypisten an. Diese müssen wir zweimal ansprechen um an die Telefonnummer des Onkes zu kommen, der Baupläne von diesem Haus besitzt. Wir gehen wieder in die Eingangshalle und steigen in den Aufzug. Wir benutzen die Leiter um an die Luke herranzukommen. Ausserhalb des Aufzuges finden wir eine defekte Steuerelektrik vor, die wir aber auch flugs mit dem Werkzeugkasten reparieren, und ab geht's in den ersten Stock.

In der Buchhaltung nehmen wir den Kugelschreiber und reden mit dem Buchhalter. Von diesem erfahren wir, daß er tierischen hunger auf 'ne Pizza hat. Aber leider können wir dem armen Mann bei seinem Kohldampf (noch) nicht helfen. Also gehen wir erstmal in die Telefonzentralanlage und sammeln alle Module auf, die wir so finden. Dann fahren wir mit dem Aufzug in den vierten Stock und betreten das Geschäftszimmer, schnappen uns die D-1 Karte und plauschen ein bißchen mit der Chefin, die uns freundlicherweise eine Liste überreicht, auf der alle Teilnehmer der heutigen Videokonferenz stehen. Doch leider ist eine Nummer nicht ganz zu entziffern. Aber das S.T.Ö.R.t uns im moment nicht. Wir benutzen die D-1 Karte mit unserem tragbaren Telefon und bestellen eine Pizza für den Mann in der Buchhaltung. Zurück in den ersten Stock. Da der Buchhalter mit der Pizza beschäftigt ist, nehmen wir uns sein Fahrrad vor und versuchen es zu reparieren, was aber nicht so ganz hinhaut. Also nehmen wir einfach die Gabel und die Felge mit. Wir untersuchen den Kopierer und stellen fest, daß der Tonerhalter fehlt. In der Telefonzentralanlage widmen wir uns dem Verteilerschrank. Da wir da aber nicht so ganz klarkommen rufen wir die Telekom an und geben die richtigen nummern der Steckplätze an. Die Telekom gibt uns nun durch wie die einzelnen Module gesteckt werden müssen. Das wäre auch geschafft. In der Buchhaltung lesen wir die Broschüre durch und benutzen das BTX-Terminal, um einen neuen Tonerhalter zu bestellen. Wir fahren mit dem Aufzug in die Eingangshalle und reden mit dem Pförtner, der schon den Tonerhalter für uns bereithält. Wieder zurück beim Kopierer setzen wir den Tonerhalter ein und verlegen das Papier in das dafür vorgesehene Papiermagazin. Jetzt kann der Kopierer wieder geschlossen werden. Im vierten Stock gehen wir in das Vorzimmer. Wir benutzen das Telefon um bei Telekom in Tokio anzurufen, um die fehlende Faxnummer zu erfragen. Nach der durchsage der nummer faxen wir das Einladungsschreiben, das uns die Cheffin überreicht hat, an alle Teilnehmer der Videokonferenz. Der dortige PC verweigert uns den zugriff, da ihm die Systemdiskette fehlt. Also fahren wir in den zweiten Stock und sprechen mit der Programmiererin, die uns dan freundlicherweise ihre Systemdisk überlast. Zurück am PC stecken wir die Disk in den Compi. Doch leider hat jemand eine Passwortabfrage eingebaut. Also raus auf den Flur und den Botenjungen anquatschen. Der hat auch schon einige Ideen, aber man muß schon ein paarmal zwischen Botenjunge und PC hin- und herlaufen bis wir das richtige Passwort (Sabotage) erfahren. Jetzt benutzen wir den Compi mit der Nummer, die uns die Datentypisten aus der Kantine übermittelt hat und fordern die Baupläne von dem Haus an. Das ganze drucken wir jetzt noch mittels Drucker aus. Doch leider sind die

Baupläne in Französisch, was wir leider nicht beherrschen. Deshalb bewegen wir uns in den Videokonferenzraum und bitten die dort sitzende Französin, uns die Pläne zu übersetzen, was sie nach einigen Überredungskünsten dann auch tut. Ab gehts wieder ins Erdgeschoss. Wir gehen bis zur Klimaanlage und entdecken einen Lüftungsschacht an der rechten Wand. Deb öffnen wir und klettern hinein. In dem Raum durchsuchen wir alles und nehmen anschließend den Tarnanzug mit. Jetzt gehts raus aus dem Zimmer ins danebenliegende WC, um dort den Tarnanzug anzuziehen. Im Flur wird der Brief aufgehoben und der Fahrstuhl repariert. Im Besprechungszimmer den Schlüssel mitnehmen. In der Kommandozentrale treffen wir einige Leute von Stör. Die richtigen Antworten sind: 2-3-2-3! Im WC werden wieder die Klammotten gewechselt. Runter gehts in den ersten Stock. Dort wird eben der Brief von Stör kopiert, so erhalten wir einen waschechten S.T.Ö.R. Briefkopf. Auf diesen schreiben wir dann eine Mitteilung für den Hubschrauberpiloten auf dem Dach. Wir fahren nochmal in den dritten Stock und benutzen das Funkgerät, das in dem Zimmer mit dem Lüftungsschacht liegt, und beordern die Leute von S.T.Ö.R. in das Besprechungszimmer. Das Besprechungszimmer schließen wir anhand des Schlüssels, den wir dort gefunden haben, zu. Jetzt rufen wir die Polizei an, die die Jungs abholen sollen. Durch das Fenster des Vorzimmers, das sich im vierten Stock befindet, klettern wir auf das Dach wo sich der Hubschrauber befindet. Mit dem Piloten halten wir ein Schwätzchen und überreichen ihm unseren Selbstgeschriebenen Abflugbefehl. Wir entfernen uns vom Dach damit der Hubschrauber abheben kann. Jetzt wieder zurück aus Dach. Hier benutzen wir die Felge mit dem Geländer. (Der Punkt, an dem die Felge am Geländer befestigt werden muß, befindet sich ungefähr in der Mitte von dem Geländer). Danach wird das Seil an der Felge befestigt, und an der Felge befestigen wir die Gabel. Da die am Dach befestigte Satellitenschüssel beschädigt ist, müssen wir eine neue beschaffen. In der Abstellkammer im Keller befindet sich noch eine. Diese wird prompt an den Haken gehängt, der vor dem Kellerfenster baumelt, und mit der Winde vom Dach wird die Schüssel dann hochgehieft. Nachdem die neue Schüssel befestigt ist, gehen wir ins Besprechungszimmer und reden mit der Chefin. That's All...

Autor: Martin Dreisbach

1.60 RT

TIMEQUEST

Diese Lösung ist nach Zeitzonen geordnet. Kommt man also in einer Zeitzone nicht weiter, so schaut man unter den entsprechenden Tips nach. Aber ersteinmal ein paar Tips:

- Einige Puzzles sind nur lösbar, wenn man in früheren Zeitzonen etwas tut. So müssen Sie beispielsweise in einer Zeitzone etwas verstecken und eine Zeitzone später "wiederfinden", um jemanden davon zu überzeugen, daß der Gegenstand echt ist und schon seit Jahren dort liegt.
- Einige Puzzles sind zeitlich etwas "unlogisch". Wenn Sie einen wichtigen Gegenstand aus einer Zeitzone entfernen, aber später wieder an denselben Platz und selbe Zeit zurückbringen, ändern Sie nicht die Zukunft. Ein kniffliges Puzzle basiert auf diesem Effekt.
- Viele Räume haben nur in einer Zeitzone einen Sinn und sind in anderen nur zur Dekoration da, oder dienen als Versteck für Nachrichten von Vettenmyer.
- Wenn Sie nicht mehr weiterkommen, arbeiten Sie sich schrittweise durch

die nächsten Zeitzonen vor, die in Verbindung mit dem Problem stehen könnten. Ein Beispiel : Wenn Cleopatra Ihnen einen Gegenstand mit dem Vermerk "im Osten sehr wertvoll" gibt, lohnt es sich, die Zeiten von Peking und Baghdad durchzuprobieren, ob der Gegenstand dort gebraucht werden kann.

- Kaum zu glauben, es gibt auch einen Cheat-Modus. Folgende drei

Kommandos können Sie ausführen: "ZMEM" zeigt die Speicherbelegung, "ZGET" besorgt jeden beliebigen Gegenstand und "ZEND" richtet alle zehn Ereignisse und gibt Ihnen den Gegenstand, mit dem Sie Vettenmyers Pläne durchkreuzen wollen - Vettenmyer aufspüren müssen Sie trotzdem noch. Achtung: Wer schummelt, kann definitiv nicht mit der vollen Punktzahl rechnen.

HQ 2090

Nachdem Vettenmyer wieder verschwunden ist und Drexler seinen Vortrag beendet hat, kann es losgehen. Achten Sie auf das Bild an der Wand. In Vettermyers Büro öffnet man die Schreibtischschublade. Die Karte kommt in den Schlitz in der Zeitmaschine.

Mexico, 1361 B.C.

Aus Stonehenge (Dover, 1361) wissen Sie (hoffentlich) über die Sonnenfinsternis Bescheid. Sagen Sie das dem Olmec, sobald Sie im Kochtopf sind. Wenn dann die Finsternis kommt, alles nehmen und ins Interkron.

Mexico, 44 B.C.

Sie brauchen: "helmet" und "costume". Erscheinen Sie im Kostüm und legen Sie den Helm auf das Kissen.

Mexico, 452

Im Labyrinth den Fußspuren folgen, am Ende gibt es eine Nachricht. Weg gut merken.

Mexico, 800

Im Dunkeln durch das Labyrinth, am Ende wartet das Kostüm.

Mexico, 1215

Sie brauchen: "flint knife". Im Dunkeln durch das Labyrinth bis zur der Stelle, an der Wind nach oben geht. Rauf, das Opfer befreien, auf dem Tisch ist eine Nachricht.

Mexico, 1519

Hierhin kommen, wenn Helm in 44 B.C. abgelegt wurde. Warten, bis Montezuma seine Entscheidung getroffen hat.

ROME, 1361 B.C.

In der Academy sitzt ein alter Mann, der philosophieren will. Reden Sie mit ihm, dann reisen Sie jeweils eine Zeitzone in die Zukunft und treffen ihn wieder. Das Ganze machen Sie so lange, bis Sie 1940 seinen Schlüssel erhalten.

ROME, 44 B.C.

Den Wagen repariert man, indem man die Achse einölt, das Rad auf die Achse steckt und dann mit dem Stift ("peg") sichert. Wenn Cäsar Ihnen einen Wunsch gewährt, bitten Sie um einen Lorbeerkrantz ("laurel"). Den Löwen erledigen Sie dann mit dem Schwert.

ROME, 452

Sie brauchen: "mask", "lighter". Wenn Attila ein Wunder verlangt, zünden Sie die Maske an. Der Papst gibt Ihnen aus Dank ein Pergament.

ROME, 800

Hier müssen Sie zweimal hin :

a.) Sie brauchen: "moltow cocktail". Nehmen Sie den Korke aus der Flasche, tranken Sie das Taschentuch mit Äther. Gehen Sie in den Raum mit der Krone, betäuben Sie den Priester mit dem Taschentuch und hauen Sie mit der Krone ab.

b.) Sie brauchen: "crown" (aus der Vitrine in Rome, 1940). Bringen Sie die Krone wieder zurück und warten Sie die Zeremonie ab.

ROME, 1519

Gehen Sie in den Petersdom. Wenn dem Papst das Buch zu Boden fällt, nehmen und dem Papst zurückgeben. Mit der "indulgence" kaufen Sie die Plakette beim Händler.

ROME, 1588

Die ausgeteilte Pamphlete enthalten eine Nachricht.

ROME, 1798

Sie brauchen "map", "ankh". Nehmen Sie den Stein aus der Straße und werfen Sie ihn ans Fenster von Napoleon's Haus. Napoleon zeigen Sie Karte und Ankh. Er gibt ihnen einen Paß und den Auftrag nach Ägypten zu kommen.

ROME, 1940

Hier müssen Sie zweimal hin :

a.) Betreten Sie das Haus und erlauschen das Codewort von Mussolini und Hitler. Dann nach Dover, 1940.

b.) Wenn Sie aus Dover zurückkommen, warten Sie, bis Churchill das Codewort sagt und schalten dann sofort das Radio ab.

Baghdad, 1361 B.C.

Hier ist in den hängenden Gärten eine Nachricht versteckt.

Baghdad, 44 B.C.

In der Höhle eine Nachricht.

Baghdad, 452

Die Nachricht steht auf dem Becher ("jug") in den Ruinen. Nicht berühren, nur lesen.

Baghdad, 800

Sie brauchen: "foccacio". Das Brot aus Rom geben Sie dem Bettler. Wenn Ihnen der Sultan die Aufgabe stellt, stimmen Sie zu ("say yes"). Jetzt unbedingt den Spielstand speichern! Um die richtige Frau zu finden, müssen Sie raten oder alle ausprobieren. Das geht wie folgt: Kleid ("veil") einer Frau anziehen, die Feigen("figs") mitnehmen, nach unten gehen, dem (Wesir?) eine Feige anbieten. Bei einer Frau wird er schwach. Wieder nach oben gehen, Kleid ausziehen, unter dem Bett verstecken (und das alles, bevor die Frauen aus dem Bad kommen). Warten, dann den "slipper" nehmen und dem Sultan zeigen. Wer nicht alle Mädels durchprobieren will, entschlüssle folgende Lösung: HSVFM (jeweils einen Buchstaben zurück).

Baghdad, 1219

Sie brauchen: "vial". Verkaufen Sie dem Händler das Fläschchen.

Baghdad, 1519

Sie brauchen: "drachma". Kaufen Sie auf dem Markt die "dates". Gehen Sie in die Gasse, nehmen die Leine ("tether") des Esels und flüstern dem Esel was ins Ohr ("whisper in ear"). Dann holen Sie die Dates mitsamt Urne. Mit dem Esel in das Haus mit dem Mädchen. Esel wieder rausführen.

Im Haus "dates" aus der Urne nehmen, Mädchen in der Urne verstecken, "dates" in die Urne. Dann wieder den Esel holen. Warten, bis die Soldaten da waren. Wofür das Ganze? Erfahren wir eine Zeitzone weiter.

Baghdad, 1588

Sie dürfen nur in der Stadt bleiben, wenn Sie 1519 das Mädchen gerettet haben. Dann finden Sie in der Gasse eine weitere Nachricht.

Baghdad, 1798

Diesmal ist eine Nachricht in den Teppich geknüpft worden, den ein Händler auf dem Markt anbietet.

Cairo, 1361 BC

Sie brauchen "Crown". Holen Sie das Baby aus dem Nil, geben es dem

Mädchen. Folgen Sie Tut. Wenn er ein Geschenk will, geben Sie ihm die Krone und nehmen dann den Plan.

Cairo, 44 BC

Wenn Sie von Cleopatra eingeladen wurden, einfach am Straßenrand auf sie warten. Der Rest geht weitestgehend automatisch.

Cairo, 452

Eine Nachricht steht auf einem der Steinblöcke.

Cairo, 800

Sie brauchen: "Chalk". Geben Sie dem Mann die Kreide, er schreibt eine weitere Nachricht auf die Tafel.

Cairo, 1215

Sie brauchen: "map", "lighter". gehen Sie in die Pyramide, folgen Sie den Anweisungen auf der Karte und holen den Ankh.

Cairo, 1519

Die Nachricht ist an der Wand des Grabmals, in dem Sie materialisieren.

Cairo, 1798

Sie brauchen: "pass", "map", "lighter", "hook", "turban". Wenn Sie Napoleon überzeugen konnten, wartet er hier auf Sie. Gehen Sie in die Pyramide. Die eingestürzte Brücke überwinden Sie wie folgt : Turban an den Haken binden, Haken an den Überhang an der Decke werfen, rüberschwingen. Napoleon kommt an die Krone ran.

Peking, 1361

Schließen Sie sich der Trauergruppe an. Reichen Sie den Giftbecher weiter ("pass basin"), setzen Sie sich auf die Bank und lesen Sie in Ruhe die Tafel. Nach einer Weile sollten Sie automatisch zu meditieren beginnen, ansonsten helfen Sie mit "meditate" etwas nach. Das Wasser

kommt in den Mund der Statue ("take basin", "pour water in mouth"). Bei der Flucht den Edelstein nicht vergessen.

Peking, 44

Sie brauchen: "conch shell". Auf der Chinesischen Mauer machen Sie mit "blow shell" ein wenig Krach. Der Kaiser gibt Ihnen ein Siegel.

Peking, 452

Sie brauchen: "emerald". Geben Sie dem Priester, der um eine Spende bittet, den Edelstein.

Peking, 800

Wenn Sie 452 edelstein gestiftet haben, dürfen Sie zu den Mönchen. Dort nehmen Sie die Maske mit.

Peking, 1215

Sie brauchen: "yuan note". Benutzen Sie das Paßwort vom Händler aus Bagdad. Im "Haus der tausend Freuden" zeigen Sie die Yuan-Note und sagen den Damen "follow me". Gehen Sie zu den Soldaten und öffnen Sie das Tor.

Peking, 1519

Warten Sie auf die Prozession. Im Glückskeks - nach feröstlicher Sitte - steckt eine weitere Nachricht.

Peking, 1588

Der Priester babbelt eine weitere Nachricht.

Peking, 1798

Sie brauchen "seal". Mit dem Siegel kommen Sie in die verbotene Stadt. In der Box ist eine weitere Nachricht auf einem Jadeblock graviert.

Peking, 1940

Kurz nach zwölf fliegt ein Molotow-Cocktail vor Ihre Füße. Mitnehmen, dann schnell wieder abhauen.

Dover, 1361 BC

Am Strand nehmen Sie die Muschel mit. In Stonehenge setzen Sie sich auf den speziellen Stein und warten. Den Wissenschaftler fragen Sie dann nach der Sonne.

Dover, 44 BC

Am Strand liegt etwas Kreide.

Dover, 452

Auf dem Schwert ist eine Nachricht.

Dover, 800

An der Hauswand ist eine Nachricht.

Dover, 1215

In der Kneipe sehen Sie den Kurier, der, als er von den Räufern hört, einen Gegenstand in seinem Mantel versteckt. Nehmen Sie das Pferd, reiten nach Westen und verstecken sich hinter dem Baum. Nachdem der Kurier überfallen wurde, erzählen Sie den Räufern von dem Gegenstand.

Reiten Sie dann weiter und sehen zu, wie die Geschichte wieder automatisch gerade gebogen wird. Ach ja, beim Sultan ist die Frau in Grün.

Dover, 1519

Sie brauchen: "plaque". Im Gästezimmer heben Sie das lose Brett an. Darunter legen Sie die Plakette. Wichtig: legen Sie das Brett wieder ordentlich zurück, sonst repariert der Wirt es innerhalb der nächsten 70 Jahre.

Dover, 1588

Sie brauchen: "parchment". Zuerst müssen Sie in 1519 die Plakette versteckt haben. Klopfen Sie an die Zimmertür, nach dem Eintreten verbeugen Sie sich ("bow"). Heben Sie das lose Brett an und zeigen der Königin die Plakette. Dem Seefahrer geben Sie das alte Pergament, dafür kriegen Sie den Helm.

Dover, 1788

Sie brauchen: "pass". Zeigen Sie Nelson den Paß. nehmen Sie den Haken mit.

Dover, 1940

Wenn Sie das Codewort wissen (Rome, 1940) warten Sie auf Churchill-Während er spricht, greifen Sie nach dem Gegenstand, der dem Codewort entspricht.

Die Nachrichten :

Vettenmeers Nachrichten enthalten alle eine Zahl - mal ausgeschrieben, mal codiert. (Beispiel: I ate something. ate spricht sich wie eight, die

Nummer 8). Sortieren Sie die Nachrichten nach den Zahlen. Jeweils der erste Buchstabe ist entscheidend. Die Nachricht enthält Vettenmyers Versteck und das passende Codewort. Für Neugierige steht die Auflösung weiter unten.

Der Endkampf :

Sie brauchen: "key". Sobald Sie in das Zimmer mit der Zeitmaschine kommen, zeigt eine Kopie von Ihnen auf die rechte Plattform, also springen Sie sofort auf die rechte Plattform. Dann warten Sie, bis Sie sich kommen hören und springen auf die linke Plattform. Übrigends wissen Sie ja schon längst, das Sie im Turm zu Babel sind und das

Paßwort "say east" gewesen ist. Jetzt können Sie mit dem Schlüssel die Bombe entschärfen und gleich wieder auf die rechte Plattform springen. Merken Sie sich die Zahl, die das andere Ich Ihnen zruft. Vettenmyer wartet auf Sie und fesselt Sie an den Stuhl. Plauschen Sie mit ihm, bis er Ihnen eine Quizfrage stellt, deren Antwort die Zahl ist, die Sie sich selbst zugerufen haben. Jetzt wird's dramatisch: Warten Sie dann, bis er

Ihnen den Rücken zudreht, um Ihr anders Ich auf der Plattform zu empfangen. Geben Sie Vettenmyer einen kräftigen Tritt, dann stellen Sie den Fuß auf die Fernbedienung. Rufen Sie jetzt die Nummer, die die Lösung des Quiz ist. Ab jetzt läuft alles halbautomatisch, Sie müssen nur ab und zu "z"(für"wait") eingeben.

Hier haben wir nun noch eine Liste in der die wichtigsten Dinge, die man braucht, stehen. Außerdem steht in dieser Liste auch noch der Fundort.

Dover, 1361 BC - Conch Shell
 Dover, 44 BC - Chalk
 Dover, 452 - Nachricht # 10
 Dover, 800 - Nachricht # 8
 Dover, 1215 - Magna Charta
 Dover, 1588 - Queen Elizabeth
 Dover, 1798 - Hook
 Dover, 1940 - Lighter

Baghdad, 1361 BC - Nachricht # 1
 Baghdad, 44 BC - Nachricht # 2
 Baghdad, 452 - Nachricht # 11
 Baghdad, 800 - Sultan -Turban
 Baghdad, 1215 - Drachama note, Yuan note
 Baghdad, 1588 - Nachricht # 16
 Baghdad, 1798 - Nachricht # 3

Peking, 1361 BC - Emerald
 Peking, 44 BC - Seal
 Peking, 800 - Mask
 Peking, 1215 - Genghis Khan
 Peking, 1519 - Nachricht # 7
 Peking, 1588 - Nachricht # 4
 Peking, 1798 - Nachricht # 15
 Peking, 1940 - Molo.Cock.

Rome, 44 BC - Cäsar
 Rome, 452 - Attila
 Rome, 800 - Charlemag. - Crown
 Rome, 1215 - Nachricht # 5
 Rome, 1519 - Plaque
 Rome, 1588 - Nachricht # 9
 Rome, 1798 - Napoleon - Pass
 Rome, 1940 - Mussolinoi - Key, Crown(#2), Nachricht # 19

Cairo, 1361 BC - Map
 Cairo, 44 BC - Vial
 Cairo, 452 - Nachricht # 13
 Cairo, 800 - Nachricht # 18
 Cairo, 1215 - Ankh
 Cairo, 1519 - Nachricht # 6
 Cairo, 1588 - Nachricht # 12

Mexico, 1361 BC - Knife
 Mexico, 452 - Nachricht # 14

Mexico, 800 - Costume
Mexico, 1215 - Nachricht # 17
Mexico, 1519 - Montezuma

Autor: Unbekannt

1.61 Index

Folgende Cheats befinden sich in diesem Verzeichnis:

ULTIMA~I

ULTIMA~II

ULTIMA~III

ULTIMA~IV

ULTIMA~V

UNINVITED

UNIVERSE

---zurück---

1.62 Index

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

VALHALLA~II

VALHALLA~III

VICTOR~LOOMES

---zurück---

1.63 RT

Victor Loomes

Zuerst sollten Sie mal ein paar Gegenstände nehmen. Empfehlenswert wären da eine Visitenkarte aus der Schublade und die Pistole. Nun ist es an der Zeit, das Büro zu verlassen, und das Spiel zu beginnen. Nachdem Sie also das Büro verlassen haben, stehen Sie auf der Straße. Dort steht Ihr Wagen, außerdem liegt auf der Straße eine Zeitung und eine Tüte. Die Tüte sollten sie öffnen (benutzen) und die Zeitung lesen (angucken). Nachdem Sie nun wissen was das Ziel des Spieles ist, steigen Sie unter Benutzung der Autoschlüssel in das Auto und fahren los.

In der Bar angekommen, reden Sie mit der Bardame, bei dem Gespräch wird Wild Bill (der Räuber) erwähnt. Nach dem Gespräch wird Wild Bill aus der Hintertür kommen und Rachel (die Sängerin) rausschmeißen. Sie mischen sich ein und werden auch rausgeschmissen.

Fahren Sie zurück in die Bar, und reden Sie mit Wild Bill über "illegales Glücksspiel" und ob er "keine Angst hat, erwischt zu werden". Dann, und zwischendurch kommt viel Geschwafel, entschuldigt sich Wild Bill bei Rachel. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, mit Rachel zu reden. Sie können mit Ihr rumflirten, Sie befragen oder Ihr gleich Ihre Visitenkarte überreichen (während des Gesprächs).

Nachdem Sie nach Hause gegangen sind, kommt Rachel Sie besuchen. Zu allem Überfluß klingelt auch noch das Telefon. Reden Sie mit dem Anderen (etwas Anderes bleibt Ihnen ja wohl nicht übrig). Nun befolgen Sie die Anweisungen und gehen in das Haus.

Reden Sie mit Prof. Walker, benutzen Sie die Dialoge "Ausprobieren" und "Behilflich sein". Da Sie aber keine Lust haben, in der Zeit umher zu reisen, verlassen Sie das Haus und versuchen Sie jetzt wieder in die Bar zu fahren...

...auf Wiedersehen in Frankfurt 1993...

Nachdem Sie nun in Frankfurt 1993 gelandet sind, ist es mal wieder Zeit, das Inventar zu erweitern : nehmen Sie den Kanister Lösungsmittel und die Polizeiuniform. Nun verlassen sie die "Oper" (relativ weit links) zur U-Bahn.

Da Sie woanders hin möchten, aber nicht schwarz fahren möchten, benutzen Sie den Kanister mit dem Lösungsmittel mit der Fahrkarten-Werbung. Weil das Ticket viel zu groß ist, gehen Sie zurück in die Oper und öffnen (benutzen) die "Wunder" - Kiste, legen das Ticket hinein (benutzen mit), schließen die Kiste und öffnen die Kiste wieder. Siehe da, das Ticket ist geschrumpft.

Jetzt müssen Sie U-Bahn fahren, eine Bahn kommt immer, wenn Sie sich für den Fahrplan interessieren (rechte Maustaste). Die Bahn fährt und den Rest müssen Sie herausfinden, da ich mir die Finger nicht wund schreiben möchte (PS: U-Bahnen "benutzt" man).

Nachdem Sie das nun geschafft haben, auf zur Börse. Reden Sie mit dem Börsianer und fragen Sie ihn, während des Gesprächs, über die Aktien.

Also: Zurück in die Vergangenheit, und dem Kerl in der Bar die 95 Dollar gegeben.

Zurück in der Zukunft reden Sie noch einmal mit dem Börsianer und informieren sich ein zweites mal über die Aktien, die sie dann an Ihn verkaufen.

Da Rachel mit deutschem Geld, was erst 65 Jahre später gedruckt wird, nichts anfangen kann, gehen Sie zur LBS-Geschäftsstelle.

Dort angekommen, reden sie mit der LBS-Beraterin, und richten einen Bau-sparvertrag für Rachel ein. Bevor Sie gehen, zahlen Sie das Geld auf den Vertrag ein (während eines Gesprächs übergeben).

Bevor Sie jedoch Frankfurt wieder verlassen, sollten Sie das Comic, was

auf einem Bahnsteig liegt, nehmen...

...und nun wieder zurück ins good old Chicago.

Wieder zu Hause, ist Ihre Aufgabe sehr simpel. Nehmen Sie die Rose, welche vor dem Mülleimer liegt. Fahren Sie in die Bar. Reden Sie mit der Bardame und überreichen Sie ihr die Rose (während des Gesprächs). Nun können Sie beruhigt nach einem Gin fragen. Jetzt, wo Sie den Gin für Prof. Walker haben, fahren Sie zurück. Geben dem Jungen vor dem Haus das Comic, gehen in das Haus, geben Prof. Walker den Gin (im Gespräch) und auf in die Zukunft...

...auf nach Frankfurt 2000

Im Jahr 2000 landen Sie mit Ihrer Zeitmaschine, die dabei etwas auseinander fällt. Übergeben Sie dem Chemiker den Zettel, welchen Sie schon vor langer Zeit in der Zeitmaschine gefunden haben. Dieser gibt Ihnen den Auftrag, ein rostiges Ofenrohr zu besorgen. Also auf...

Ihr Ticket von 1993 ist im Jahr 2000 nicht mehr gültig, deswegen müssen Sie erst einmal jemanden hereinlegen, damit er Ihnen sein Ticket "abgibt". Nehmen Sie das Schild von der "Säule" und benutzen Sie das Schild sowie die Dose mit der Nische. Nun brauchen Sie nur noch die leere Tüte über die Säule zu ziehen und schon geht es los. Nachdem Sie jetzt eine Karte haben, fahren Sie zur LBS-Geschäftsstelle.

Der U-Bahn-Plan ist immer noch gültig, jetzt sind aber ein paar Orte ausgetauscht worden.

Dort angekommen, reden Sie mit der LBS-Beraterin, und lösen ihren Bausparvertrag auf. Ganz nebenbei fragen Sie auch nach einem rostigen Ofenrohr.

Zurück zum Chemiker. Der sagt Ihnen aber leider, daß er noch einen Saphir braucht. Nun fahren Sie dahin wo vorher die Oper war, und verlassen dort die U-Bahn. Oben angekommen, begutachten Sie den Plattenspieler, welcher einen Saphir hat. Nachdem Sie mit dem kleinen Jungen geredet haben, machen Sie sich auf die Suche nach ein paar Akkus.

Jetzt müssen Sie auch mal arbeiten, ich gebe Ihnen nur ein paar Tips: Finden Sie einen Jungen, der Walkman hört, reden Sie mit ihm über Akkus und den Umweltpolizeiausweis, den Sie vorher aus der Jacke des Chemikers geklaut haben. Und benutzen Sie die Uniform.

Nachdem Sie also die Akkus haben, gehen Sie zu dem anderen Jungen und machen mit ihm einen Deal, Akkus gegen den Tonarm. Nun wieder zurück zum Chemiker,...

...und auf Zurück, zum Finale

Hey, ich kann Ihnen ja nicht alles verraten, aber soviel kann ich Ihnen schon sagen: es geht gut aus.

Autor: Alex Kazik+Rainer Thieke

1.64 Index

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

WAR~IN~MIDDLE~EARTH

WARLORDS

WILLY~BEAMISH

WONDERLAND

---zurück---

1.65 RT

WONDERLAND

Zuerst sitzt die liebe Alice in der River Bank und langweilt sich fast zu Tode. Zum Glück sind ja wir da und führen sie zum Birnenhain. Beim Pear Groves pflückt sich Alice gleich eine Birne, die sie erreichen kann, bzw. die Laterne (wenn nach einiger Zeit nämlich das weiße Kaninchen vorbeiläuft, verwandeln sich die Birnen in Laternen). Kommt also nach einigen WAITS das weiße Kaninchen vorbei, folgen wir Ihm über's FIELD zum RABBIT HOLE. Im RABBIT HOLE kriechen wir nach Süden und fallen durch das Kaninchenloch. Weil mir nichts besseres einfällt, nehme ich doch gleich mal das Marmeladenglas mit, das auf einem der Regale steht. Nun sind wir in der PASSAGE angelangt, stehen auf (STAND UP) und untersuchen den Blätterhaufen. Dort finden wir den NUMBER 10-KEY, den wir gleich einstecken. Außerdem befindet sich in dem Raum eine Tür mit dem Buchstaben C. Nun gehen wir aber erst einmal in die LONG HALL und finden nach einem schnellen SEARCH eine Glasbox und unter dem Tisch eine Flasche. Beide laden per Etikett zum Verzehr ein. Das Essen und Trinken lassen wir vorerst einmal sein. Erst in MUSIC ROOM nehmen wir, sobald einer der tanzenden Stühle neben dem Piano steht, die Notenblätter weg. Nun stehen die Stühle still und wir können nach einem OPEN-Befehl des Pianos auf den Stuhl neben den Piano die Flüssigkeit in der Flasche trinken. Wor erreichen sofort den KEY IN G, wenn wir ins Piano hüpfen. Schnell wieder auf dem Boden, können wir außerdem den KEY IN C mitnehmen. Zurück in der LONG HALL warte ich auf das Kaninchen, das einen blauen

Fächer und Handschuhe in derselben Farbe vergißt. Beides nehme ich auf und kann durch die Tür mit dem C (aufgeschlossen mit KEY IN C) ins BROOM CUPBOARD gelangen. Hier finden wir einen "Kartenschuh" und Kleiderbügel plus Overall. Alles muß ich mitnehmen. In der LONG HALL kann ich nach einem kurzen "frische Luft zufächern" ein klein wenig schrumpfen. Wir werden nachdem wir den Overall angezogen haben, vom Kaninchen aufgefordert als Dienstmädchen rosa Hausschuhe und Fächer zu besorgen. Er würde dann an der Eingangstüre des Palastes warten, sagt er noch, und verschwindet. Freundlicherweise gibt er mir einen Schlüssel und läßt die Eingangstüre offen (White Door). Gehen wir also nach Osten, kommen wir endlich ins Wunderland. Bei den PALACE GATES bekommen wir eine galante Aufforderung des Herzbuben, ihm doch die Sirubtörtchen aus der Speisekammer der Herzkönigin zu stehlen. Dafür werde er uns aus dem gar nicht mal so schlechten Traum heraushelfen. Nachdem er gegangen ist, nehmen wir von einem Stockinsekten (verjagen durch aufnehmen ins Inventory) seinen Stock und gehen zum FRONT GARDEN des RABBIT'S HOUSE. Wir müssen nun die Wäscheklammer nehmen und (UNTIE WASHING LINE) die Wäscheleine vom Baum losbinden. Die Haustür wird mit dem

Haustürschlüssel (KAUM ZU GLAUBEN !) geöffnet und wir können eintreten. Im Haus gehen wir erteinmal nach oben, um brav die gewünschten Utensilien zu beschaffen. Die Tür ist zwar abgeschlossen, aber wir intelligenten Wesen legen das Notenblatt erst einmal unter die Tür. Dann öffne ich die Standuhr und finde eine von 13 Spielkarten, die ich im Verlauf des Spieles noch auffinden werde (Karo 6). Die Karte

verschwindet nun im Kartenschuh. Wir nehmen noch den RIGHT HAND POUCH mit. Leider muß ich jetzt wieder runtergehen, obwohl ich das auch schon vorher erledigen hätte können. In der KITCHEN des Hauses nehmen wir das Ei mit und die Tasse aus dem Schrank. Durch den Garten gelangen wir in den GARDEN SHED, wo wir mit dem Schraubstock noch den Kleiderbügel geradebiegen (put coathanger into vice, straighten coathanger and open vice). Dann schnell zurück ins oberste Stockwerk. Dort kann man nun den Ex-Kleiderbügel ins Schlüsselloch stecken und der Schlüssel fällt auf das Notenblatt. Nehmen wir nun mit dem Notenblatt den Schlüssel auf, können wir die Bedroom door aufschließen. Im WHITE RABBIT'S BEDROOM finden wir nach einigem Suchen rosa Fächer, rosa Handschuhe und eine Quarzflasche, die einen Zaubertrank enthält. Nach dem Verlassen des Wunderlandes holen wir uns endlich eine Aufgabe, die uns Arbeit bereiten wird. Auf den PALACE GROUNDS entdecken wir Gartenhandschuhe, die wir ins Inventory befördern. Die Wooden Door können wir eh nicht öffnen, also gehen wir weiter IN FRONT OF THE PALACE, wo wir die Tasse in den MIST (engl.!) halten. Nun gehen wir mit Brausepulvertasse zum Haus der Herzogin, da wir in den Palast nicht ohne Paß hineinkommen. In der LOUNGE des DUCHESS'HOUSE nehmen wir klammheimlich das Brillenetui mit. Nehme ich die GAZETTEN vom Tisch, kann ich meine zweite Karte aufnehmen (Karo 2), die gleich im Kartenschuh landet. Nun lege ich besser die Gazetten wieder ab. Im DINING ROOM kann ich zwar den Paß betrachten, jedoch nicht aufnehmen. Ich gehe also nach oben. Im DUCHESS'BEDROOM finden wir nun ein paar Hausschuhe, die wir sofort aufnehmen und

anziehen. Jetzt ist "Trampel" Alice wenigstens auf leisen Sohlen unterwegs. Im COOKS'BEDROOM ziehen wir die Gartenhandschuhe an und gehen nach Osten direkt in den Speiseaufzug. Gegen den Pfeffer hilft nur die Wäscheklammer auf der Nase (put on Nose). Nun machen wir einen "pull rope"-Befehl und gelangen nach Westen in die Küche. Da die zwei hier mit Geschirr um sich schmeißen, mache ich so schnell wie möglich und save erstmal ab. Jetzt nehmen wir das Tranchiermesser, öffnen den Kühlschrank, nehmen so schnell wie möglich Schlagsahne und dKrug heraus und schließen den Kühlschrank wieder - wegen des Durchzugs. Jetzt gelangt noch der Glasschlüssel und unser Inventory und Alice sollte über den Aufzug den Raum wieder verlassen. Zurück im DINING ROOM öffnen wir mit dem Glasschlüssel die Glasvitrine und nehmen den Paß heraus. Suchen wir am besten jetzt den HORSE CHESTNUT TREE. Hier sehen wir nun ein Grinsen, dem wir die Schlagsahne vorsetzen. Die Cheshire Cat erscheint und leckt die Sahne auf, läßt uns aber ein bißchen Zucker da. Außerdem müssen wir noch den LEFT HAND POUCH mitnehmen. In der EASTERN HALL des Palastes zeigen wir dem Kaninchen dort seine Handschuhe und den Fächer. Als Dankeschön bekommen wir dessen Pinsel. In der CENTRAL HALL untersuchen wir sofort das Wappen mit dem Namen "coat of Arms" und finden darauf zwei crocketspielende Herzkarten. Uns interessiert eigentlich nur der Haken am Wappen, wir nehmen jedoch beides mit. Am JURY ROSTER sind die Spielkarten in der Reihenfolge aufgelistet, in der wir sie eingesammelt haben. Das ist wohl das wichtigste, um das

Wunderland zu verlassen. Ich mache noch den Trohnsaal auf der Karte

sichtbar, gehe aber dann ins Conservatory. Hier geben wir "turn handle clockwise" ein und siehe da, die Kurbel ist ab. Nachdem wir die Kurbel eingesteckt haben, gehen wir in die GUARD'S QUARTERS, wo wir 13 abgeschlossene Fächer finden. Mit dem NUMBER TEN KEY schließen wir das gleichnamige Fach auf. Dort liegt dann der NUMBER THREE KEY, in dessen zugehörigen Fach wir die Karo 7 finden. Außerdem ist in den Fach der Schlüssel für Fach Nummer 7. Dort befindet sich ein Paar Stiefel, die wir zwar mitnehmen, aber nicht tragen, wenn wir an den Wachen vorbeischleichen. In der obersten Etage des Schlosses gehen wir in den BATHROOM und nehmen aus dem Spiegelschränkchen den Nagellack. Im QUEEN'S BEDROOM nehmen wir die Karo Dame. In der Schublade des Nachtschränkchens der Königin (Queenside Drawer) finde ich einen Holzschlüssel. Weiter oben im ROYAL OBSERVATORY liegt die Karo 4. Dann öffne wir das Brillenetui, nehmen die kleine Linse und lassen sie mit der großen Linse hier liegen. Jetzt gehen wir endlich in die PALACE KITCHENS. Die Einladung in der BANQUET HALL befindet sich in einer Glastruhe, die aber verschlossen ist. In der Küche sehe ich den mit einem Paier bestückten Küchenchef. Ich frage ihn, was er mit dem Papier möchte. Er antwortet, das er für die Herzköniging Törtchen herstellen soll.

Wir müssen nun die Zutaten (Sprudelwasser mit Kohlensäure, Zucker, Mehl, Schmalz, Sirub und Brotkumen) für den Galsschlüssel besorgen. Den Zucker geben wir dem Chefkoch sofort. Das STEAK in der Küche nehmen wir gleich mit. Nun gehen wir die Kellertreppe hinunter und versuchen die Tür mit dem Schlüssel aufzusperren. Leider ist die Tür durch irgend etwas von

innen versperrt. Gehen wir jetzt nach draußen in den WALLED GARDEN. Wir gehen in das Baumhaus und öffnen hier die Tür. Im Westen (auf dem Ast) befestigen wir die Wäscheleine an dem Ast (tie the washing line onto limb) und klettern so nach unten. Den Igel lassen wir links liegen, obwohl er doch ein guter Spielball wäre. Bevor wir nun in den Garten gehen können, lassen wir das Seil mit einem "drop"-Befehl los. Die hölzerne Falltür öffnen wir, indem wir den Haken in das Loch stecken und am Haken ziehen. Durch einen geheimen Tunnel gehen wir nun in den Keller des Palastes. IM CELLAR lassen wir die Flasche geschlossen und stecken sie ein. Den Keil an der Kellertür nehmen wir weg (nicht mit) und gehen zurück in den Palast. Im PALACE geben wir dem Chefkoch die Sprudelflasche und gehen in den Garten zurück. Dort geben wir GET WASHING LINE, CLIMB UP, DROP WASHING LINE ein. Als nächstes geht's dann zum GIANT MUSHROOM, wo wir der Raupe das Brausepulver zum Rauchen geben, die dann verschwindet. Sie teilt uns gerade noch mit, das wir etwas von der rechten und von der linken Seite des Pilzes zum Schrumpfen oder zum Wachsen benutzen können. Insgesamt drei Mal schneide ich mit dem Tranchiermesser ein Stück von der linken Seite des Pilzes ab und befördere die Stücke sogleich in den LEFT HAND POUCH WITH CARVING INTO LEFT HAND POUCH. Dasselbe wird mit der rechten Seite und dem RIGHT HAND POUCH durchgeführt. Wir können jetzt zum Pfad im Nordwesten des WALNUT TREE gehen. Mit dem Tranchiermesser lösen wir den Ziegelstein aus der Mauer. Im Loch der Mauer befindet sich die nächste Karte, die aber in den Garten fällt. Also wieder zurück in den WALLED GARDEN. Dort nehmen

wir die Karo 9 auf. BY THE RIVER werfen wir für den Hund den "stick" weg, er kommt mit einem Schlüssel wieder. Wir geben jetzt dem Hund das

Steak, um an den SILVER KEY und veentuelle andere Dinge heranzukommen. Nun gehen wir zum WIGGLY-WAGGLY PATH, wo der Sirupbrunnen steht. Wir nehmen das Seil, um den Krug daran festzubinden. Wir geben am Brunnen TIE ROPE TO JUG und DROP JUG ein und befestigen die Kurbel an der Winde mit TIE WINCH HANDLE TO WINCH. Dann drehen wir die Kugel im Uhrzeigersinn (wie im CONSERVATORY). Nun ziehen wir den Krug wieder hoch, binden ihn los und nehmen den Krug voll mit Sirup (turn handle abticlockwise, untie rope, take jug). Im BACK GARDEN des RABBIT'S HOUSE ziehen wir die Klammer wieder auf die Nase und durchsuchen mit der Mistgabel aus dem Garten der Herzogin den Misthaufen. Dann gehen wir zum DISUSED BEAVER'S HOLE im Fluß und öffnen die Luke. Gehen wir jetzt nach oben, befindne wir uns in einem Schrank, wahrscheinlich unter dem Waschbecken, weil hier viele Rohre sind. Wir nehmen das Schmalz aus dem Kübel mit. In der Küche ist eine Teetruhe, die wir mitnehmen. Im Frstücksraum ist eine Serviette, die wir mit FOLD NAPKIN falten und ins Inventory aufnehmen. Den Segeltuchsack aus dem Hutzimmer nehmen wir auch mit. Nun gehen wir zur MAD TEA PARTY. Nachdem wir uns darüber aufgeregt haben, daß diese Grafik nichts mit der auf der Packung zu tun hat, klettern wir auf die Tafel. Nun essen wir ein Stück von der rechten Seite des Pilzes, das sich immer noch im RIGHT HAND POUCH befindet. Nun klettere ich schnell auf die Teekanne und esse noch ein Stück des "rechten Pilzes". Wir lassen nun Alice schnellstens in die Teekanne

klettern und versuchen irgendwie mit der Maus zu sprechen. Die Maus wälzt sich jetzt im Schlaf und wir nehmen jetzt die Karo 10. Nun klettern wir schnell zurück, um über die Tafel wieder auf dem Boden zu stehen. Wir essen nun am besten noch ein Stück Pilz aus der LEFT HAND POUCH, um zu wachsen. Jetzt haben wir diesen Part gelöst und kehren auf demselben Weg zur UNDER THE FOOTBRIDGE zurück, wo wir den Karo Buben finden. In der PALACE KITCHEN geben wir dem Chefkoch den Sirup, die Brotkrumen und das Schmalz. Oben im ROYAL OBSERVATORY stellen wir uns auf die Teetruhe, legen die große Linse ins große Ende des Teleskops und entsprechend die kleine in das kleine Ende (PUT LARGE LENS INTO LARGE END AND THE SMALL LENS INTO THE SMALL END). Jetzt können wir das Teleskop benutzen. Wir schließen das linke Auge und schauen durch das Teleskop. Nun drehen wir es solange, bis es nach Südosten auf das Baumhaus zeigt und wir die nächste Spielkarte sehen können. Nun nehmen wir die Stiefel über dne Keller mit (wo wir sie vorher auch abgelegt ahben) und egehn zum WALLED GARDEN zurück, ziehen die blauen Handschuhe an und öffnen den Segeltuchsack. Dann nehmen wir den Igel, legen ihn in den Sack und schließen den Sack wieder. Auf dem Baumhaus stecken wir Alice's Arm in das Loch und nehmen die Karo 9 auf. Am OLD TREE schließen wir die Silbertür mit unserem silbernen Schlüssel auf. Dann sind wir in der LONG HALL, wo wir ein Stück PIlz von der rechten Seite essen und kleiner werden. Jetzt können wir durch die TINY DOOR gehen, die im Westen liegt. Wir müssen dazu den Vorhang beiseite ziehen und die Tür aufmachen. In der PASSAGE arbeiten drei Spielkarten an einem der Büsche

mit weißen Rosen. Wir helfen ihnen, die Büsche mit den pinsel anzustreichen. Als Dank dafür erhalten wir einen Sack Mehl. Mit dem nagellackentferner reinigen wir den Pinsel wieder (nicht ablegen!). Der apssende Befehl dazu lautet : DIP PAINT BRUSH INTO NAIL VARNISH REMOVER. Nun gehen wir bis zum schlafenden Greif. Da er mir sonderbar vorkommt, wecke ich ihn ert einmal. Jetzt muß ich mir die gesamte englisch-sprachige Unterhaltung Schildkröte/Greif anhören. Immer nur

LISTEN TO THEM oder auch nur LISTEN eingeben. Sie sagen, daß die Spielkarte, die zuerst im gericht war, mehr gilt, als die, die später kommen, auch wenn deren Wert höher ist. Nun tausche ich die Schuhe gegen Stiefel aus und gehe zum Ententeich. Am DUCK POND betreten wir den teich und nehmen die Karo 5 auf. Wir können jetzt die hölzerne Tür mit dem Holzschlüssel aufschließen. Wir ziehen die Stiefel aus und legen sie ab. Dann ziehen wir wieder die normalen Schuhe an. Später müssen wir dann um den Teich herumgehen, da wir sonst mit Fieber wieder aufwachen. Nun klettern wir auf dem trohn der Königin, und essen ein Stück Pilz aus der LEFT HAND POUCH. Wir geben PULL BELL PULL ein und die Wand gleitet zur Seite. Wir gehen in den Geheimgang hinter der Wand und finden den Karo König und einen roten Schlüssel. In der Küche geben wir dem Chefkoch das Mehl und der Tölpel wirft uns doch tatsächlich einen Glasschlüssel zu. Bevor dieser am Boden zerschellt, geben wir zweimal GET CRYSTAL KEY ein. In der BANQUET HALL öffnen wir mit dem neuen Schlüssel die Glastruhe und nehmen die Einladung zum Crockettspiel der Herzogin. Jetzt braucht das fanatsievolle Kind nur noch einen Schläger fürs

Crockettspiel. Also gehen wir noch einmal zum WHITE RABBIT'S BEDROOM und tauchen den Pinsel in die weiße Farbe. Dann machen wir mit PAINT EGG das Ei ganz weiß. Wir müssen nun zum GIANT ELM TREE gehen. Um einen langen Hals zu bekommen, trinken wir die Flüssigkeit aus der Quarzflasche. Dann legen wir das Ei in den Mund von Alice und warten mit WAIT, bis der Hals gewachsen ist. Dann geben wir DROP BREAKFAST EGG INTO NEST ein und warten, bis der Hals wieder normal ist. Dann warten wir ab, bis unsere Punktzahl gewachsen ist. Weil alles so spaßig war, essen wir den kuchen und wachsen wiederum. Der Kuchen befindet sich in der Glasschachtel. Sind wir dann ein bißchen gewachsen, nehmen wir den frisch gebrütenden Flamingo aus dem Nest und warten, bis wir Normalgröße erreicht haben.

Zurück beim SOUTH OF DUCK PONDS zeigen wir dem Wächter die Einladung ein- oder mehrmals und wartet, bis die Gäaste eintreffen. Dann auf nach Südwesten. Auf dem CROQUETT GREEN öffnen wir den Leinensack und nehmen den Igel heraus. Wir geben jetzt HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO ein und folgen dem rollenden Igel. Der rollt UNDER THE BRAMBLE HEDGE, wo wir unsere letzte Spielkarte finden, das Karo-As. Dann gehen wir um den Ententeich zum TAILOR'S COTTAGE, wo der Schneider plötzlich da ist. Wir geben ihm den SUIT OF DIAMONDS, der ein hübscher Anzug geworden ist, worauf der Schneider verschwindet und wir dem Schlüssel aus dem Overall des Kochs nehmen können. Wir gehen in den Palast und schließen in der EASTERN HALL mit dem roten Schlüssel die Tür zum Raum der Wächter zu, um später nicht verhaftet zu werden. Jetzt schließen wir in der PALACE

KITCHEN die Tür zur Speisekammer mit dem Schlüssel des Kochs auf und nehmen die Törtchen. Wenn nach ein paar WAITS der Herzbube kommt, schubst dieser uns in den COURTROOM. Dort werden wir nun wegen Diebstahls angeklagt. Die Liste der GESchworenen wird vorgelesen und siehe da - hier tauchen die Karokarten wieder auf, in der Reihenfolge, in der man sie eingesammelt aht (mitschreiben!). Nun wird immer eine Karte zur Anklage aufgerufen und man muß eine zur Verteidigung bestimmen, die früher dagewesen (eingesammelt) sein muß. Bei uns war die reihenfolge also 6, 2, 7, Dame, 4, 9, 8, 10, Bube, 3, 5, König, As. Zuerst wird nun die 7 zur Anklage aufgerufen. Dann wählen wir die 2 (CHOOSE 2). Nun wählen wir gegen die 5 die 3, gegen den Buben die 10, gegen die 9 die 4 usw. Schließlich kann für die 6 nichts Neues mehr

gewählt werden - ich bin frei und kann sagen: Ich habe Wonderland mit voller Punktzahl gelöst!

Autor: Unbekannt

1.66 Inhalt

Folgende Komplettlösungen sind in diesem Verzeichnis:

ZAK~MCKRACKEN

ZOMBI

ZORK

ZORK~II

ZORK~III

---zurück---

1.67 RT

Im Schlafzimmer die Schubladen der beiden Schränke öffnen (Telefonrechnung, Tröte), von der Tapete den Fetzen mitnehmen, Sushi im Glas nehmen und den Anrufbeantworter einschalten. Dann ins Wihnzimmer gehen.

Dort das Sitzkissen von der Wand aufheben, das andere Kissen hochheben und die Fernbedienung nehmen. Das Netzkabel in die Steckdose stecken und Fernbedienung benutzen. Das Fernsehprogramm anschauen, dann Fernseher ausschalten. Buttermesser von der Wand nehmen, Schrank öffnen und Buntstiftschachtel herausnehmen. Stift zusammen mit Tapetenfetzen benutzen und Karte aus Traum malen. Dann den Kühlschrank öffnen und Ei nehmen. Kleinen Schlüssel von Wand ebenfalls mitnehmen . Nun zurück ins Schlafzimmer und die Plastikkarte mit dem Buttermesser herausholen. Nun verlassen wir das Haus.

Auf der Straße gehen wir erst zum Bäcker. Dreimal klingeln und er wirft ein trockenes Brot aus dem Fenster, das wir natürlich mitnehmen. Zur Telefongesellschaft und Rechnung bei Vertreter bezahlen. Telefonnummer des Apparates lesen und die Bewerbung mitnehmen. Bewerbung mit gelbem Stift ausfüllen. Den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel öffnen und die Bewerbung einwerfen. Jetzt gehen wir zur 14. Straße in den Gebrauchtwarenladen und kaufen alles, was nicht niet - und naffest ist. Den Taucheranzug könnt ihr gleich anziehen. Ist schön warm. Das Buttermesser könnt ihr verkaufen. Den Laden verlassen und

zum Friseurladen gehen. Dort mit der Drahtschere aus dem Werkzeugasten das Haarnadelschild abschneiden.

Nun wieder zurück in die Wohnung und das Abflußrohr mit dem Schraubenschlüssel öffnen. Den Schalter benutzen und das Brot in die Spüle geben. Motor wieder ausschalten und die fertigen Brotkrumen mitnehmen. Abflußrohr wieder zuschrauben und den armen Sushi in die Spüle schütten. Goldfischglas mit Dichtungsband benutzen, und schon haben wir den passenden Helm für unseren Taucheranzug. Wir gehen jetzt noch ins Schlafzimmer, brechen die Bretter mit der Drahtschere heraus, binden das Seil an die Tür und kletter in das Loch. Nun sind wir im Hinterzimmer der Telefongesellschaft und können einen Blick auf die geheimnisvolle Verdummungsmaschine werfen. Anschließend wieder in unser Schlafzimmer klettern.

Kurz den Abrufbeantworter abhören. Nun zum Bus. Hier benutzen wir die Tröte, bezahlen mit Cash-Card und fahren zum Flughafen. Dort die Schlagzeile lesen: Immer, wenn wir eine Aufgabe gelöst haben, erscheint eine neue Schlagzeile. Dem Jünger kaufen wir das Buch ab. Nun steigen wir endlich ins Flugzeug.

Dort bekommen wir einen Imbiß (Erdnüsse) und nerven dann die Stewardess. In die Toilette gehen, Tür schließen und das Toilettenpapier in die Spüle stopfen. Wasser aufdrehen und den Rufknopf drücken. Jetzt schnell zum Vorraum gehen, die Mikrowelle öffnen, das Ei hineintun und das Gerät einschalten. Zum Sitzplatz gehen. Wenn die Stewardess im Vorraum ist, könnt ihr in aller Ruhe das Flugzeug durchsuchen. Unter dem unteren Sitz ist ein Feuerzeug. Zusammen mit dem Sitzkissen einstecken. Alle Gepäckfächer öffnen und das Sauerstoffgerät ebenfalls mitnehmen. Nun in Ruhe die Landung genießen.

In Seattle den Flughafen verlassen. Vom Baum den Ast abbrechen. Dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben. Dann mit dem Ast den losen Dreck vor dem Höhleneingang entfernen. In die Höhle gehen und mit dem Golfschläger das alte Vogelnest vom Sims holen. Ast und Vogelnest in die Feuergrube legen und beides mit dem Feuerzeug entzünden. Zur Tür mit der seltsamen Zeichnung gehen und das Bild mit dem Buntstift vervollständigen. In der Kammer benutzen wir die Fernbedienung und können nun endlich den blauen Kristall mitnehmen. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir zur 13. Straße. Beim Archäologischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr.

Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreibunterlage hervor. Zur Sicherheit könnt ihr jetzt erst einmal abspeichern.

Dann wechseln wir zu Melissa auf den Mars. Dort öffnen wir die Tür zum Raumbus und anschließend das Handschuhfach. Jetzt nehmen wir beide Cash-Cards, die Sicherung, den Recorder und die DAT-Kassette aus dem

Radio. Eine der Cash-Cards geben wir natürlich Lesslie. Nun gehen wir mit Melissa zum Monolith (links) und kaufen eine Münze. Mit der Münze und der Sicherung gehen wir zur Raumherberge und betreten die Schleuse. Dort öffnen wir mit der Münze den Sicherungskasten, nehmen die Sicherung heraus und setzen unsere neue ein. Nun holen wir Lesslie, drücken den Knopf neben der Schleusentür und anschließend den Knopf neben der Herbergstür. Nachdem sich die Schleuse mit Luft gefüllt hat, können beide ihre Helme abnehmen. (Falls euch mal der Sauerstoff ausgehen sollte, könnt ihr ihn im Raumbus am Sauerstoffventil nachfüllen). Mit Lesslie zum Bett gehen, die Decke wegziehen und das Besenwesen aufnehmen. (Nur Lesslie kann es benutzen). Zu Melissa wechseln und den Schrank öffnen (erst Klebestreifen mit Cash-Card abnehmen, sonst öffnet sich der rechte Schrank nicht), dann aus dem Schrank die Taschenlampe nehmen. Mit Klebestreifen die DAT-Kassette zur Aufnahme bereit machen. Weiter nach rechts gehen und die Leiter aufnehmen. Genug Arbeit für den Mars. Auf geht's, zurück zur Erde und zu Freund Zak.

Das Archäologische Institut verlassen und zum Bus gehen. Annie nachholen. Mit Zak die Tröte blasen, einsteigen, bezahlen, dann zu Annie wechseln. Annie steigt ebenfalls ein und bezahlt. Mit Annie und Zak können wir jetzt wild durch die Gegend fliegen. Ein möglicher Lösungsweg sieht folgendermaßen aus:

Mit Zak fliegen wir zuerst nach London und von dort nach Katmandu. Den Flughafen verlassen und zum Haus des Wächters gehen. Das Buch vorzeigen - und schon können wir eintreten. Die Mitteilungen an der Wandtafel lesen, dann zum Guru gehen. Er erklärt uns die Bedeutung des blauen Kristalls. Danach zünden wir den Heuballen neben dem Haus mit dem Feuerzeug an. Dann links zur Polizeistation gehen. Vor der Polizeistation steht ein Fahnenmast, den wir mitnehmen. In der Polizeistation findet sich nichts Besonderes. Zurück zum Yak und mit Cash-Card bezahlen. Dann sind wir wieder am Flughafen und fliegen weiter nach Kinshasa.

Im Dorf zur letzten Hütte gehen und dem Schamanen den Golfschläger geben. Als Dank dafür zeigt er uns einen Tanz. Dieser Tanz ist eine Kombination für eine Tür auf dem Mars. Reihenfolge notieren und merken. Jetzt wechseln wir zu Melissa auf dem Mars.

Mit Melissa in die Schleuse gehen, Helm aufsetzen, Herbergstür schließen, Knopf neben der Schleuse drücken und den Marsboden betreten. Nach rechts zum Riesengesicht gehen. Dort finden wir die Tür, an der wir die Kombination benutzen müssen. Die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken, wobei ihr für die oberen zwei Knöpfe die Leiter zu Hilfe nehmen müßt. Dann öffnet sich die Tür zum großen Saal. Wir gehen zur ersten Steintür, benutzen die Leiter für den Sockel, schalten den Recorder auf Aufnahme und nehmen die Kristallkugel. Vor der Polizeistation steht ein Fahnenmast, den wir mitnehmen. In der Polizeistation befindet sich nichts Besonderes. (Wenn ihr die Notizen an der Pinnwand lesen wollt, müßt ihr Annie nach Katmandu holen, da diese die Inschrift lesen kann.) Zurück zum Yak und mit der Cash-Card bezahlen. Dann sind wir wieder am Flughafen, wo wir ein Ticket kaufen.

Kinshasa: Weg durch den Urwald suchen (das müßt ihr schon selber erledigen :- (). Im Dorf zur letzten Hütte (die vom Doktor) gehen und betreten. Dem Schamanen den Golfschläger geben. Als Dank dafür zeigt er uns einen Tanz. Dieser Tanz ist eine Kombination für eine Tür auf dem Mars. Reihenfolg notieren und merken. Jetzt wechseln wir zu Melissa auf den Mars.

Mit Melissa in Schleuse gehen, Helm aufsetzen, Herbergstür schließen, Knopf neben Schleuse drücken und hinaus auf den Mars. Nach rechts zum Riesengesicht gehen. Hier ist jetzt die Tür, wo wir die Kombination eingeben müssen. Die Knöpfe in der Reihenfolge wie beim Schamanen drücken (für die oberen Knöpfe braucht ihr die Leiter). Dann öffnet sich die Tür zum großen Saal. Hinein. Wir gehen zur ersten Steintür, benutzen die Leiter für den Sockel, schalten den Recorder auf Aufnahme und nehmen die Kristallkugel. Der Recorder nimmt das Geräusch auf und die Tür öffnet sich. Hier hineingehen (Taschenlampe einschalten) und Kartenraum suchen. Im Kartenraum lesen wir die seltsame Zeichnung unter der Sphinx. Merken! Dann wieder in den großen Saal zurück. (Leiter nicht vergessen!). Zur mittleren Steintür gehen, Recorder abspielen und siehe da, die Tür geht auf. Taschenlampe einschalten und hineingehen. In dem Raum finden wir ein Ankh, das wir natürlich mitnehmen. Wieder zum großen Saal zurück. Auf der zweiten Statue die Zeichnung lesen und merken. Wieder Leiter aufstellen und Kristallkugel nehmen. Tür auf und hinein. In diesem Raum finden wir an der Wand eine Tafel. Hier das Ankh hinein und die Sperre verschwindet. Großen (zerfällt bei Berührung) und goldenen Schlüssel nehmen.

Den Knopf drücken und zuhören, was das Alien sagt. Jetzt können wir den Raum verlassen. Wieder im großen Saal, schalten wir die Taschenlampe aus und begeben uns nach draußen, wo wir dann zur Herberge zurückgehen, die Schleuse benutzen und dann bei Lesslie angekommen, den Helm abnehmen können. Nun wieder zurück zu unserem Reporter Zak.

Bei Zak angekommen, verlassen wir den Schamanen, müssen später aber noch einmal hierher zurück, da nur der Doc die Bedeutung des gelben Kristalls erklären kann und wir ihn auch dann erst benutzen könnt. Nun wieder durch den Dschungel zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. Jetzt fliegen wir mit Zak nach Kairo, von dort nach London und dann nach Mexiko City.

Den Urwald durchwandern bis wir am Tempel angelangt sind. Wenn wir uns durch das Ganggewirr gemogelt haben (mit "was ist" die Fackeln suchen und mit Feuerzeug anzünden) können wir den Geheimraum betreten. An der Statue sind wieder seltsame Schriftzeichen aufgemalt. Dort mit dem Buntstift die Zeichnung aufmalen, die wir mit Melissa auf dem Mars gesehen haben. Nun erscheint eine Kristallscherbe, die wir mitnehmen. Anschließend marschieren wir wieder zum Flughafen und lesen die Schlagzeile.

Dann kaufen wir uns ein Ticket nach Lima und quälen uns wieder durch den Urwald. Auf dem Vorsprung angekommen, die Brotkrümel auf den Futterplatz legen. Nun kommt der Vogel. Den blauen Kristall zusammen mit dem Vogel benutzen. Zak fällt in Ohnmacht, wir verwandeln uns in den Vogel und können jetzt herumfliegen. Zuerst fliegen wir nach rechts,

bis wir die große Schnitzerei sehen. In das linke Auge der Figur fliegen, die Schriftrolle nehmen und schnell zurück zu Zak. Die Schriftrolle Zak übergeben und wieder "zu Zak" werden. Jetzt schnell den Ort verlassen, da bald ein Alien kommt, um zu sehen, wer den Kristall benutzt hat. (ihr könnt euch ja aus Spaß mal schnappen lassen, um zu sehen was passiert :-)). Zurück zum Flughafen und wie immer die Schlagzeile lesen. Weiter geht's von Lima aus nach San Francisco und nun nach Miami.

In Miami geben wir dem Penner das Buch des Gurus. Dafür gibt er uns seine Whiskyflasche. Dann kaufen wir ein Ticket ins Bermuda-Dreieck.

Den Fallschirm bekommen wir automatisch. Nun warten wir ab und lassen den Piloten reden. Wir werden dann zu dem Raumschiff der Außerirdischen heraufgebeamt. Hier steigen wir nicht wieder ins Flugzeug ein, sondern setzen uns sie Nasenbrille und den Hut auf. Nun Knopf drücken. Wenn wir beim King sind, geben wir ihm die Gitarre. Die Kombination, die der Außerirdische für unseren Rückweg drückt, merken wir uns. Jetzt gehen wir wieder in die Zentrale und benutzen den Lott-O-Mat. Die Zahlen ablesen und zurück in den Beam-Raum. Hier Code eingeben und dann schnell nach links gehen, um wieder nach Hause zu kommen. Im Schlafzimmer kurz Anrufbeantworter abhören. Wenn wir dann das Haus verlassen, schauen wir kurz in den Briefkasten. Siehe da: Der Fanclub hat schon geantwortet. Dann begeben wir uns zur 14. Straße und gehen in den Laden. Hier kaufen wir ein Lottolos und geben die Kombination des Lott-O-Mat ein. Nun haben wir einen 100-prozentigen Hauptgewinn. Dann wieder zum Flughafen.

Wieder nach Miami fliegen, dort nochmals ein Ticket in Bermuda-Dreieck kaufen. Bei diesem Flug benutzen wir nach dem Start den Fallschirm. Wir landen dann im Wasser und benutzen die Tröte. Ein Delphin taucht auf. Blauen Kristall mit Delphin benutzen. Mit dem Delphin tauchen und dann gleich nach rechts schwimmen. Hinter dem großen Seetangbüschel finden wir ein leuchtendes Objekt. Zurück zur Oberfläche und das Objekt Zak geben. Jetzt wieder in Zaks Körper wechseln und auf den außerirdischen Freund warten. Nach der Verblödungsprozedur gehen wir unser Schlafzimmer. Wenn wir wieder normal sind, binden wir das Seil an der Tür fest und klettern wieder in den Geheimraum. Dort öffnen wir den Schrank und finden alle unsere Sachen wieder. Am Seil wieder hochklettern und zum Laden gehen. Mit dem anstehenden Lottogewinn von 10 000\$ haben wir alle Geldprobleme gelöst. Jetzt können wir beruhigt zum Flughafen fahren.

Nun geben wir das Feuerzeug, den gelben Stift, die Tapetenkarte, den Whiskey und die Schriftrolle zu Annie, damit diese damit weiterarbeiten kann. Wir wechseln zu Annie und fliegen nach London.

Nun wechseln wir wieder zu Zak. Dem ebenfalls ein Ticket kaufen und nach London fliegen. Hier wieder zu Annie wechseln und nach draußen gehen. Dem Wächter geben wir die Whiskeyflasche. Wenn er betrunken ist, können wir mit dem Schalter den Strom ausschalten. Zu Zak wechseln und mit ihm ebenfalls nach draußen gehen. Mit der Drahtschere schneiden wir den Zaun auf und gehen in den Steinkreis. Den Fahnenmast stecken wir in die Altarplatte und legen die beiden Kristallscherben auf die

Platte. Zu Annie wechseln. Diese muß jetzt aus der Schriftrolle lesen. Ein Blitz zuckt vom Himmel, schweißt die beiden Scherben zusammen und wir erhalten endlich den gelben Kristall. Annie und Zak gehen anschließend zurück zum Flughafen.

Mit Annie fliegen wir nach Kairo. Hier begeben wir uns in die Wüste zu den Beinen der Sphinx. Am Bein finden wir wieder eine seltsame Zeichnung. Hier die Zeichnung aus dem Kartenraum vom Mars mit gelbem Stift aufzeichnen. Siehe da, die Tür öffnet sich und wir können den geheimen Raum betreten. Das Schild am Eingang lesen. In den Gängen herumlaufen, bis wir den Kartenraum finden. Hier lesen wir mit Annie die Hieroglyphen und drücken die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge. Nun erscheint auf der einen Seite der Weltkarte eine Pyramide und auf der anderen Seite ein Reisengesicht.

Mit dem gelben Stift die Zeichnung von der Pyramide auf den Tapetenfetzen malen. Nun noch die seltsame Zeichnung über dem Riesengesicht ansehen und gut einprägen. Nachdem wir die Sphinx wieder verlassen haben, können wir uns noch die Pyramide auf der linken Seite ansehen. Dann zurück zum Flughafen und wieder die Schlagzeile lesen.

Zu Zak wechseln, nach Katmandu und von dort nach Kinshasa fliegen.

Hier wieder den Schamanen aufsuchen und sich von ihm die Bedeutung des gelben Kristalls erklären lassen. Im Anschluß daran, mit Zak zuerst nach Kairo fliegen. Zu Annie wechseln, Zak die Tapetenkarte und den gelben Stift übergeben und mit Annie zurück in die Pyramide zum Sarkophag gehen. Zu Zak wechseln, nach London, dann nach San Francisco und von dort nach Seattle fliegen. Hier in die Höhle und anschließend in den Geheimraum gehen. Auf die Plattform stellen und den gelben Kristall benutzen. Nun erscheint die Tapetenkarte. Den Punkt ganz rechts nehmen und mit Zak hinteleportieren. Jetzt befinden wir uns in Lima, im rechten Auge des großen Gesichts. Wir nehmen den Katalyzer und stellen uns wieder auf die Plattform. Wieder gelben Kristall benutzen und auf der Karte den Punkt ganz unten anwählen. In diesem Raum den Hebel auf der linken Seite drücken.

Zu Annie wechseln. mit Annie die Treppe, die sich jetzt aufgetan hat, hinaufgehen. Mit Annie Hebel benutzen. Nun ist die Treppe wieder verschwunden. Jetzt zu dem Schalter gehen und umlegen.

Mit Zak zur Plattform gehen, Sauerstoffgerät anlegen, Helm aufsetzen (Glas abgedichtet) und gelben Kristall benutzen. Nun zum Mars zum großen Gesicht teleportieren.

Auf dem Mars angekommen, vervollständigen wir die Zeichnung (Zeichnung aus dem Kartenraum in Kairo) und gehen dann in die mittlere Tür. Nun müssen wir ein bißchen herumlaufen (ohne Licht) bis wir im großen Saal herauskommen. Hinausgehen. (Lies Sauerstoffgerät.) Wenn ihr meint, daß ihr zu wenig Sauerstoff habt, dann zum Raumbus gehen. Tür schließen, Helm abnehmen, Sauerstoffgerät abnehmen, auffüllen mit Sauerstoffventil, wieder anlegen und Helm aufsetzen.

Bis zur Raumbahn gehen. Dann zu Lesslie wechseln. Helm aufsetzen, in Schleuse gehen, zu Melissa wechseln, Helm aufsetzen, in Schleuse gehen.

Herbergstür schließen und den Knopf neben der Schleuse drücken. Mit beiden hinausgehen. Zu Lesslie wechseln. Mit dem Besenwesen den Sandhaufen vor der Herberge wegfegen.

Die Solarzellen für die Bahn kommen zum Vorschein. Anschließend zum Monolith gehen. Mit Cash-Card eine Münze kaufen. Genauso mit Zak verfahren (Melissa hat schon eine).

Mit allen in die Bahn einsteigen und zur Pyramide fahren. Mit Besenwesen wieder den Sandhaufen wegfegen (Lesslie), dann mit dem Haarnadelschild das Tor aufschließen (Zak) und die Marspyramide mit allen dreien betreten.

Zum Sarkophag gehen (mit Lesslie) und die Sarkophagfüße drücken. Dann mit Zak und Melissa die Treppe hinaufgehen.

Wenn beide im Geheimraum sind, mit Lesslie einen Schritt zurückgehen (die Tür schließt sich wieder). Nun geht Melissa zum Schlüsselkasten, öffnet ihn mit dem goldenen Schlüssel und drückt auf den Knopf. Nun kann Zak den weißen Kristall aus der Halterung nehmen. Mit Zak zur Plattform gehen und den gelben Kristall benutzen. Wieder (auf der Karte ganz unten) zurück zu Annie teleportieren.

Sind wir bei Annie angelangt, setzen wir zuerst das leuchtende Objekt auf den Sockel. Dann bringen wir den Katalyzer an und setzen die drei Kristalle (weiß, gelb, blau) ein. Dann geht Zak zum zweiten Schalter und schaltet ihn ein.

So das war's. Entschuldigt die vielen rächtzraibfähllers. Wer in dem Spiel meint noch zu wenig Geld zu haben noch ein Trick:

Wenn man in Seattle den Haufen Dreck wegmachen will, einfach dafür das Buttermesser nehmen. Dann zurück in nach San Francisco in den Gebrauchtwarenladen und da das Messer verkaufen. Es ist jetzt eine wirkliche Stange Geld wert.

Autor: Sebastian Alfers

1.68 RT

B..A.T.

Hallo!

Gerade bin ich auf Selenia angekommen. Zum Vorstellen bleibt leider wenig Zeit, da Selenia sonst zerstört wird. Sofort suche ich meinen Kontaktmann im WC auf. Hier erfahre ich die genaue Missionsorder. Zusätzlich zu meiner Nova erhalte ich noch eine "Creditcard", ein Hologramm von Merigo, 2 Prospekte und 800 Krells. Da ich mich mit einer leeren Nova schlecht verteidigen kann, suche ich Gunsmith's Laden auf. Hier kaufe ich mir zwei Novabatterien. Nach einem Besuch beim Arzt (hier kaufe ich mir ausreichend Medizin) begeben wir uns zum Parkeingang. Ich treffe einen Stickrob, welcher mir um 5 Krells eine

"Technicians-Security-Permit-Card" anbietet. Ich greife natürlich zu und nach einigen Bildschirmen befinde ich mich im Technikerraum. Ich spreche mit einem Techniker und bringe folgende Daten in Erfahrung:

Station Beta: Access Code: LLLRLRRL Call Sign: 52699 Station

Station Epsilon: Access Code: LLLRLLLR Call Sign: 34365

Station Lambda: Access Code:RLLRRRRL Call Sign: 92140

Selenia: Bridge Jericho VII Temperatur: 165 Grad C

Distance: 0,96 AU Pressure: 10.000 MB

Diameter: 19,143 Miles Rotation: 85.364
secs.

Mass: 9 Terra Atmosphere: 98% CO2

Da ich schon einige Male nach Merigo gefragt habe, weiß ich, daß Merigo von einer Person in der Nähe des Parks erwähnt wurde. Leider weiß ich nicht, welche es ist. Daher gehe ich nach 19 Uhr in die "Night Bar". Die Frau verrät mir gegen ein kleines Entgelt, daß sie von einem Skunk (kann auch jede andere Figur sein) von Merigo gehört hat. Sofort gehe ich ins "Hot Quater", um den Skunk zu finden. Nach einiger Fragerei komme ich an den richtigen Mann, der mich um 22 Uhr im Museum treffen will. Von ihm kaufe ich auch die Eintrittskarte zum Xifo-Club. austeilen kann ich bei Gefechten schon. Beim Einstecken aber leidet meine Gesundheit darunter. Also muß ich mir ein Schutzschild zulegen, welches aber 450 Krells kostet. Nach einiger Zeit muß ich aufhören, da Sonst meine Finger zu lang würden. Ich mache mich auf den Weg zum Geschäft und besorge mir "Force 8-Schild". Um 22 Uhr treffe ich den Skunk beim Museum. Gegen 200 Krells sagt er mir, daß er Merigo am vorhergehenden Abend um 0 Uhr im Xifo-Club gesehen hat. Auch ich erscheine zur gleichen Zeit, am gleichen Ort. Es dauert nicht lange, bis Mergio mich unter Beschuß nimmt. Fast gleichzeitig aktiviere ich die Nova und mein Schild und feuere aus allen Rohren. Schon bald ist er erledigt, so daß ich den Raum untersuchen kann. Ich finde einen Elektronik-Key.

Mir ist ziemlich langweilig und so betrete ich gegen 200 Krells den noblen Laden gegenüber der Spielhalle. Schon bald quatscht mich Lydia an und fragt mich, ob ich mit ihr tanzen will. Schnell den Puls auf Accelerate geturnt und schon fliegen die Fetzen. Nach gelungenem Tanz fragt Lydia ob ich mit ihr gehen will. Zusammen verlassen wir den Schuppen und besuchen Crisa Kortakis in ihrem Gebäude. Lydia bekommt von ihr ein Collier mit einem Edelstein geschenkt. Als ich Crisa nach Geld frage, werden mir über 7000 Credits auf meine Creditcard gebucht. Mit Hilfe des gefundenen Elektronik-Keys betreten wir das Tunnelsystem. Im "Evaporation Chamber" sehen wir uns um und entdecken einen Raum, wo wir den Edelstein aus dem Collier von Lydia unterbringen.

Ihr fällt eine "Surface Radar Decoding Device MK VI"-Card in die Hände, welche ich in Verwahrung nehme. Den richtigen Weg des Labyrinths brauchen wir nicht lange zu suchen, denn ein geschickter Bursche hat zum Glück die Karte gezeichnet. Jetzt kann es ja nicht mehr lange dauern, denke ich mir. Recht so. Schnell noch ein Schild gekauft und ab zur Spielhalle. Zwischen 13 und 14 Uhr betreten wir die Halle. Als ich ein Spielchen wagen will, zwingt sich Sloan, der beste Bizzy-Spieler der Stadt, mir auf und wettet um 1000 Krells, daß er mich besiegen kann. Ich willige ein (man muß 1000 Krells vorweisen können) und Sloan zeigt sein ganzes Können. Sein Spiel ist bald vorbei und ich muß nur Level 6

erreichen, um ihn zu besiegen. Nach dem gewonnenen Spiel nehme ich Sloan zum Führer (1000 Krells vergessen). Nur mit ihm kommen wir an der Wache vorbei, die den Hangar bewacht. Beim Vermieter bezahlen wir 5900 Credits und schwingen uns darauf in den Gleiter. Am Radar erscheint ein orangefarbiger Punkt, den ich auch sogleich ansteuere. Als die Kuppel der feindlichen Basis in Sicht ist, schieße ich ein Loch in sie. Nach sicherer Landung stehen wir vor einem Codepanel. Nach einigem Probieren paßt der Epsiloncode, der aber verkehrt eingegeben werden muß. LLLRRLLR = RLLRRLLR. Nach erfolgreichem Zutritt erspähe ich Vrangor, der mich mit einer geladenen Kanone anvisiert. Auch Vrangor erledige ich so wie Merigo. Nun zum Gleiter zurück und man erhält die entsprechende Meldung (Happy End).

Autor: Unbekannt

1.69 RT

The mad gods name is Tarjan. To kill the crystal golem, first find the magic sword. Put your magician at the front of the party and have him cast ANMAR before taking on the Grey Dragon, as this will lessen the damage done by the dragons breath.

If your tired of waiting for morning to come enter and exit the guild.

All you do is copy the Items file from the main disk to the character creation disk, now you will be able to buy all the weapons from the whole game in the weapons shop.

Turn off the computer without saving the game and every player will have the gold of the entire party before. Repeat if wanted.

Load your party, go to the statistics screen for the first player. To get more gold than you will ever need (and then some), transfer all the parties gold to one player. Save him to disk then load him back up and transfer all to another. Keep repeating this process till you have done it to all the players, then exit without saving. Load back up and all your players will have the amount of gold equal to that of the entire party before. Repeat until satisfied.

Solution:

Obviously, the first thing you must do is assemble your party. There is a beginning party (supplied with the game) already equipped with a basic level of armour, instruments, etc. A much better and unique option is to transfer characters over from either WIZARDRY or ULTIMA III. These characters come over as fairly senior level characters and make the beginning of this game much easier. This is a highly desirable alternative.

If you create your own characters -- which you must do for your bard -- pay special attention to the dexterity attribute. This attribute determines who strikes first in combat, and can be the difference between an easy encounter and one which is a struggle. Magic users should have a high IQ, while fighter classes should have a high strength. I recommend a monk as one of your fighters. Their armour class drops as their level rises. Mine eventually had an armour class of LO wearing only a robe. They also can do

the most damage unarmed in actual combat.

My starting party consisted of a monk, two paladins, a bard, a magician and a conjurer. At higher levels of the game, you will want to trade in one of your paladins and develop another magic user.

When you first leave the Adventurer's Guild, explore the city. Visit Garth's Armoury, and find the Review Board (located next to the inn on Trumpet Street). Don't wander too far until you get a feel for how you can survive. To restore hit points after fighting, visit a temple. There all ills, including death, can be cured for a price. After a fight, you will quite frequently find objects of some type. Keep them all. If you don't need them, go to Garth's and sell them for gold -- you will need it.

Visit Roscoe's Energy emporium located off the Gran Plaz on the corner of Grey Knife Street. There you will get an idea what it costs to restore spell points.

Early on, when you are still short of gold, the best way to restore spell points is to go into the Adventurer's Guild and just wait. This game is in real time, and spell points are restored as you just sit there. If you wait on the street or in a house, you will almost certainly be attacked.

When you find an object after a fight or in a chest in the dungeons, experiment with it to find out what it is. There are no cursed items. Quite a few objects have magical properties that are not readily apparent. Here are a few of the objects that I found most useful, even though you won't run into these until later in the game: Kael's Axe seemed to be the best weapon, causing the most damage for my Paladins; a frost horn for your Bard, when used in combat, causes 40-70 hit points of damage to a group of monsters; a mage staff for your magic users allows them to regain spell points even in a dungeon (this is incredibly useful). I will leave it up to you to discover the usefulness of the other items found during the game.

After learning the game play by wandering around the city and being able to survive, it is time to visit the dungeons. This is where the battle with Mangar will be won or lost.

There are five dungeons in the game that must be explored in the following order: Wine Cellar and Sewers, The Catacombs, Harkyn's Castle, Kylearan's Tower, and Mangar's Tower. Each contains something that will help in the subsequent stages of the game.

Wine Cellar And Sewers

The easiest dungeon of them all is reached from the inn on Rakhir Street. Enter the inn, ask to order a drink, then select wine. You will then be ushered into the Wine Cellar. I cannot overstate the importance of mapping in this game. Whenever possible, have the MALE spell in operation. This will help you avoid some of the traps that are lying around. When you have an encounter and find a chest, always cast a TRZP spell to disarm any traps that may be guarding the chest.

Located in the Wine Cellar are the stairs down to the Sewers. The first level of the Sewers contains almost nothing of interest. So locate the stairs to the second level of the sewers as quickly as possible and get down there. The second level contains one very important bit of information that

you will need to enter the Catacombs: the name of the Mad God. There are also two hints to questions that will be asked in other dungeons. Explore this level fully to find all the hints and the Mad God's name. The lowest level of the Sewers is next and contains one item of importance for later in the game. Locate and take the stairs exiting from this level. Make sure you know where the stairs lead exactly. After this (I hope you have been visiting the Review Board regularly to advance levels and learn new spells), you are ready for the Catacombs.

The Catacombs

The Catacombs are reached from one of the Mad God's Temples, located on the east side of the Temple, ask to speak to the priest, then give him the Mad God's name: TARJAN.

The first level of the Catacombs is just a survival test at this stage. Once you can survive there fairly easily, head for the second level of the Catacombs. The second level has a clue in it about the Mad God. It also contains a very nasty creature called a Soul Sucker that lurks in the southwest corner of the second level. If you decide to go in there and try him out, make sure you have your character disk backed up. You will not be able to defeat him at this stage of your development, but fortunately you don't have to.

The lowest level of the Catacombs contains something you will need later. Once you have reached the third level of the Catacombs, you must use a teleport square to enter the Wizard's Realm. The teleport is located in the southeast corner of the dungeon. Once you are in the Wizard's Realm, you must defeat him to gain the Eye. After you have this item, you are ready to tackle Harkyn's Castle.

Harkyn's Castle

Harkyn's Castle is located in the northeast corner of Skara Brae. At this point in time, it becomes very important for you to have filled your special slot with the most powerful character your magic users can summon. If you are in the process of developing a wizard, a lesser demon is best.

The first level of Harkyn's Castle contains one item of importance: the Crystal Sword from the southeast corner of this level. You will now begin to find some of the more powerful objects to experiment with during your encounters. After obtaining the crystal sword, head for the second level of the Castle. The stairs are located in the northeast corner of the first level.

The second level of the Castle has a couple of interesting things. If you answer the riddle correctly ("SHIELDS") you get a magic mouth which can be used to cast the SOSI spell. You must also obtain the silver square from the southwest corner of the dungeon. The access to this is from a teleport located towards the middle of the northern section of the dungeon. The portal to the third level is located in the northeast section of this level.

The third level of the Castle contains the entrance to Kylearan's Tower and some interesting opportunities. The answer to the Old Man's question is "SKULL TAVERN." When you encounter the berserkers located at 12E 5N of this level, take advantage. They can be fairly easily defeated with the right

magic spells. You should have at least two sorcerers capable of casting the MIBL spell. It also helps if your bard has a frost or fire horn to aid the others along. When you can defeat these guys easily, it is time to make another magic user. You can teleport from the Castle entrance, fight the berserkers, teleport back to the entrance, exit the castle, then do it again and again until your spells run low. At 60,000 experience points a crack, it doesn't take long to develop a decent magic user. After this, it is time to attempt Kylearan's Castle. When you approach, and fight the statue of a Mad God located in the southeast corner of this level, you will be teleported inside the gates of Kylearan's Tower.

Kylearan's Tower

After the battle with the Mad God and your subsequent teleport (you did have the eye in your possession), go one step forward, turn right, then kick the door down. You will then be entering one of the two most difficult mazes in the game. Most of it is in the dark and there are riddles that must be answered. Backup your character disk before entering this maze. Once you are in, watch carefully for teleports: they are everywhere. It is extremely important that you map this maze very carefully. After you have reached the antimagic square from wandering in a very small section of the dark, the next step forward is a teleport to 11E 12N. Explore until you find a magic mouth that asks you to "Name the one of cold, foretold twofold," The answer to this one is "STONE GOLEM." You will then be teleported again. After this, you will enter a very large, dark area. In order to get out of this, you must answer the question posed at 12E 2N which says, "Name the Endless Byway and your path will be guaranteed." The answer to this is the only street in Skara Brae with no end, Sinister. You then can map your way through a lighted section to another dark area. From this dark area you must obtain the Silver Triangle, located at the very north of the dark area. You can then exit the dark area, going south from 1E 6N. After this, you will face the Crystal Golem (did you bring the Crystal Sword?). You can defeat him with conventional weapons and spells, but somebody has to have the crystal sword or he will reappear to block your exit.

At this point, you can exit the tower to refresh your players or continue on. If you exit, when you re-enter you must again answer the endless byway question to continue. Upon reaching the end of the snaky road on the east side of the maze, don't go through the south door. Take the door that goes west. You will then enter several rooms with spinners and teleports that make finding your way almost impossible. The way past these is southwest. When you make it, you will be teleported to 14E 1N. It is then an easy stroll to meet Kylearan himself. He turns out to be the friendly wizard and gives you a key that allows you to get into Mangar's Tower. He then teleports you to the stairs exiting his tower. You no longer need the crystal sword or the eye, and you are now ready for Mangar himself.

Mangar's Tower

If you paid heed and followed the stairs from the bottom level of the Sewers, you will know how to get inside Mangar's walls. If not, go to the Wine Cellar, teleport your party 17E 16N 3D, and take the stairs up. Then turn right and kick the door in. You should be at the entrance to Mangar's Tower.

Level one of Mangar's is fairly easy to find your way around in. Follow the teleports and walk around until you reach the magic mouth on the east side

of the maze. What is tricky is that after leaving the magic mouth, you are now on level 2 of the tower. So be careful in mapping.

Level two of Mangar's is again fairly easy (not even a warm-up for level 3). From this level you must answer the question located at 4E 15N to obtain the silver circle. The answer to the question is "CIRCLE." You must then make your way to the stairs located in the middle of the southern side of the maze.

Level three is the hardest maze of all, but by this time you must be getting really proficient at mapping. You must wander around this level and obtain quite a number of items. First of all, you should get the master key, for 50,000 gold pieces, from 19E 12N. This key allows you to enter Mangar's through the front gate, instead of from the Sewers. You must then find the clues to the seven words needed to access the fourth level of Mangar's. Gratefully, you can teleport into and out of this level of the Tower. After finding the clues, you can then speak the seven words to the magic mouth located at 10E 4N. They must be entered one at a time. The words are, "LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED." Stairs will then appear at 3E 9N. This is the only way to obtain entrance to the upper reaches of Mangar's.

The fourth level of Mangar's has only one tricky part. When you first arrive, you have a limited number of ways you can go. After reaching a certain point, located in the northeast corner of the level, doors appear everywhere. Don't be confused. Everything maps the same, it's just that doors are everywhere. Eventually you will find the portal to level five in the southwest corner of this level.

Level five is the home stretch. This easy maze leads you to the lava pit in the middle of the eastern side of the maze. There you dive in and are teleported to 10E 6N. You will then find the march up the hall of harm to be fruitless if you didn't bring the three silver items along. If you have the silver triangle, silver square, and silver circle, a door will appear directly north of you. After passing through this door, cast your REST spell to restore everybody to health and proceed directly north to the final battle with Mangar.

The final battle itself is a large disappointment as it is fairly easy to defeat Mangar and his vampires, and meet Kylearan again, who gives you 300,000 bonus experience points. After defeating Mangar, you can then proceed one more square north for the last question of the game. The answer is "SPECTRE SNARE," which you then receive (it is good for binding to your party any of your opponents in battle).

Autor: Unbekannt

1.70 RT

D U N G E O N M A S T E R

As a multiple character role-playing fantasy simulation, DUNGEONMASTER is unparalleled. On one single sided disk there is (according to the newsletter supplied with the game and I'm sure they're not kidding) more than a full megabyte of graphics and sound, plus the program itself. Talking about data compression, here it is. Dungeon Master is a game where

four heroes set out from the Hall of Champions and start their long way through the (3-dimensional scroll) dungeon where they must locate the Firestaff, solve its secret and finally defeat Chaos. DM is full of animated monsters (real time; don't think too long or you've had it) that actually follow you or seek you out; digitized sounds, interesting and potentially powerful items and intriguing puzzles. What else can I say, Dungeon Master is a world in itself. Thank you, FTL.

A GUIDE TO DUNGEONMASTER

Our little rescue force consisted of four. First there was Axident Brownmold, race undescript (we name them Horouu but they aren't up to the point where they have a name for themselves) but strong and tough and when he went berzerk all you saw was a brown haze next to you; dangerous as death itself but I'm not complaining 'cause he never really hit me. In our second rank we had Snoutzy Foxtrot, a small cute female Bika with much more mana than strength. She was our best priest and although everyone agreed with me that we should all get as much experience as possible in each of the major fields (even Axident realised the logic) she always stayed one step ahead of us with potions and the like. An invaluable asset to the party, she was. And then we had Barbanq the Bald, a male Human - of all races - and he was a good man, strong, a perfect aim with missile weapons and soon an outstanding wizard. Such was our company. As you see, a strange combination of creatures; a Horouu, a Bika and a Human. I was the only decent Lizar in town. And by the way, I'm Slither Smith.

Passing through the Hall of Champions, gathered there for the purpose of restoring balance in the world, we held a long meeting. I was chosen as chairman or something (meaning I was immediately put in the most vulnerable position) and decided on a policy. Seeing how we were bound to have a long and hard trip, we should train to a maximum - the Hall was filled with those who had taken their plight to lightly. From the very first minute on, I ruled that mana should never reach its maximum. Completely filled mana just sits there; I was our duty to use it as much as possible. So every time someone could make a potion (Snoutzy had a flask) or do a spell such as Lo Ful, whether this particular spell was needed or not, it would be cast. The only way to gain experience is to train, and we started training before we were out of the Hall. Beyond the Hall, we soon found a staircase, but passed it. There was more; we read some scrolls with simple advice, and then we opened a door. At this point, I thought it necessary to give everyone's backpack a destination: Snoutzy wasn't too strong so she could keep all things magical - flasks, wands and other gear. Barbanq would stow away all the food, and Axident would take spare weapons and the like. Me, I took the torches and scrolls. And down we went.

The first level was relatively easy; perhaps it was my earlier incarnation playing tricks on me but there seemed little difficulty fighting Mummies and Screamers once we had some experience. As far as keys were concerned, it was just a matter of locating them. There were two things that weren't immediately clear to us: a door that said "none shall pass"; Axe solved that problem with his falchion. And then we found a lever that seemed to have no direct purpose, but after a thorough search we found an extra room with a pleasant surprise.

Things started getting interesting on level two. Apart from some gadgets and the secret rooms that held a compass (in the beginning) and a sword

(near the end) there were six major "caves", all branching off the main hall where it said "choose a door, choose your fate." The thing was, we cleared out the creature cavern (where Snoutzy surprised us all with her first successful fireball) and found a gold key. Seeing how at least four doors obstructed progress between our present location and level three, we figured there would probably be a key in each of the six caverns. And we figured right - finding hidden knobs, opening a door from a distance with a Lo Zo spell, reflecting an Eye in the wall and retrieving a gem were some of the things that kept us busy for many hours. Also at this point, we found out that lots of puzzles could be solved by throwing or putting something in the right place. Like I said, we only needed four keys to get to level three; the fifth we used for a little extra at the end of level two. And the last we used on level three for a shortcut.

Monsters were getting more ingenious - on level two they were nasty with poison and clubs, but they could all be killed if you took the right tactic (mostly hit & run, we took a lot of steps backwards). On level three there were some surprises; it was only the use of the proper spell (as found in a scroll) that killed a Wraith. The wasp was easy, but it seemed there would never come an end to the multitude of worms. These worms were good for one thing, though: we killed so many of them that their dried remains could no longer be carried. So I figured that we might as well exercise a little, and by the time we came at the end of level three we had all gained three ninja levels by throwing the stuff ahead of us all the time. And by the way, throwing stuff in front of our faces revealed three hidden rooms, unseen behind illusionary walls. And each room held an interesting surprise in the form of potions or magical boxes and the like. Onto level four and here at last we found some worthy opponents, though my scales still creep when I think of Axident, so fascinated by the magnificent twists of a flying Couatl that he just stood there and gawked - while the rest of us swallowed fireballs and tried to save our skins. Puzzles were getting harder to solve. Some of them needed Barbanq's logical deductions, others required Snoutzy's hunches or Axe's straightforward disbelief. Many solutions were done in more than one step; it was the level where the first complex combinations occurred. And things could often be brought down to a process of trial, error and elimination. For instance, getting to know just what our location was in the Blue Hall was simply a matter of leaving large items on several floor spaces. Not hard, just a lot of work. Level four yielded its prizes reluctantly, but some things we found were valuable indeed.

Beholders and skeletons lived on level five, where the access was gained through "The Riddle Room". Four items were needed, three to open the door and one more to gain the first of five iron keys. The other keys were gained by pushing buttons, giving gold to a long-dead King and putting (not throwing) an item in a blue screen (by the way, here's where we discovered that a lot of interesting things could be found by jumping or climbing down trapholes). The keys opened the most magnificent gold doors, and I remember vividly how Axident remarked, "Well, these doors look like the bad guy is right behind them. I think we're almost there." It was not until level seven (where we found stairs to level 12) that Axe swallowed that remark. Behind the doors, a junction. We took the right side, and had some trouble guiding a couple of skeletons to the place where they would trigger a secret door. And when we found some torso plate, I knew that we had only just begun our explorations. We also found two vorpal blades on this level, as well as some slayers and a crossbow. Nice equipment for the right foes.

We got down the stairs to level six and found that this was the Tomb of the Firestaff. Our use of the first Ra key opened a magic door and beyond it we found an ominous message on a scroll. Finding no further entrance, we descended onto level seven and were attacked with swords, undead screams (here our vorpal blades proved very efficient), zig-zagging fireballs and, finally, thieving Imps. After we had lost our shields and arrows for the second time (and retrieved them after chasing the little rascals all across the enormous cavern) we made it a rule to have a fireball and a magical box ready. Just in case; it was no good running across a room where a dozen or more direction-change devices transported fireballs from one corner to the other. But the fireball machinery could be stopped, and after we got some rest we found a Mace of Order, a Delta (that was a tricky corridor; we had to walk slow and turn back at the right point) and several less exclusive items, such as a key carelessly left on the floor.

Onto level eight where we puzzled a long time solving "when is a rock not a rock" until Axe once more tried the easy way - disbelief - and got us to the next piece of trouble. A direction changer almost had us fooled but Snoutzy noticed something weird in the length of a hallway and soon we were deep into the corridors. Giant rats formed little trouble because they hated fireballs - we built up a good supply of drumsticks from these animals, which we could use well as we'd all but run out of food. Then there were crazy creeps that looked too much like rust monsters to let them get anywhere near us so we never really did find out what tricks they had up their tails, and finally the Gnome magicians yielded a good many cheeses and corn ears which, with the help of our ever voracious Snoutzy, soon turned into cobs. The only interesting puzzles on the level were a gate that needed either a gem or a jump to open, a fireball mechanism that could be tricked with small items and a gate that was opened by putting something on it that weighed nothing - found elsewhere. And then there was the skeleton key, and we came back to our seven-level staircase.

Level nine started with a warning "Beware my twisted humor - the Deceiver, the Snake" but the route that had to be followed was hidden in the warning so we had little trouble, except for the fact that a couple of skeletons and spell-casting beholders needed a stern lesson in manners. A Key of B opened one of two doors, behind the door could be found another Key which opened the one not initially selected, and then (after killing the first vicious, poisonous, far-too-quick and well-armored giant scorpion) a third key brought us to "Zoooooom". It took us a long time before we got the idea to make a right turn and then step forward. We entered a room filled with all kinds of nasties and by the time we were finished Axe and I had both gained some fighting experience. We found a speedbow and a helmet, and further down in the bowels of the twisted stone passages we found mail, a Shield of Lyte and a Hardcleave - not to mention all the less spectacular items hidden in secret rooms.

Down the stairs and here we got to a point where Axe, had an exit been present, would have given up and gone back. But then we all got a little irritated, it didn't matter because with some logic and some testing we soon found out how to "turn back" "clockwise", it all depended on how you interpreted the words; you could do a lot of turning without moving. Of course, you did need to do it all on the right places, but then I honestly admit I never did quite find out whether our solution was pure logic or just plain luck. Anyway, old acquaintances had made some new friends on level ten and armed with a Fury and a Diamond Edge (don't ever move) we cleared out one of the Cross Caverns. Never seen so much blue in my life.

Later on we finally used that magnifier and still later a second Cross Key; we cleared out another cavern and were once more very grateful for the existence of our vorpal blades; elementals are a nuisance.

Level eleven and here's where we trained our leg muscles; we did a whole lot of running from one side of the dungeon to the other just to push buttons and find keys and open doors. Our efforts were rewarded with both armored opponents (Knights wearing cursed armor, as we soon found out) and immaterial whatchamacallums, they were either dispelled or disrupted but anyway very noxious and fiery. We did find a lot of goodies and while Axe wore Lyte's armor I donned Darc's. Heavy protection any way you looked at it; after a lot of running to and fro and discovery of the third Ra key we came near the end of the level where "cowards will be hunted down and killed"; remember Kesey: Never Give an Inch. The approach for the giant spiders was locked off by pushing a button and without too much trouble (there was something tricky with a moving trapdoor but a quick step was all it needed) we opened the skeleton door onto the staircase and then went to the Tomb of the Firestaff.

The Firestaff Tomb held guarding stone golems only; beyond that it was deserted. Useful and, indeed, essential items could be found in abundance once the correct door was opened with the Ruby Key. After that it was merely checking walls to see what secret passages (one entire multi-level stairway came in handy) could be found and what lay behind them. We found the winged key and some very interesting scrolls; also the last Ra key and then we went to the Firestaff itself. Once we held the - incomplete - Firestaff, we studied how it should be used and went to level twelve.

Level twelve seemed much like the elemental plane of fire; we killed some devils or demons or whatever they were but soon we heard a sound like a massive electric discharge and then we stood eye to eye with Chaos incarnated. We managed to walk around him for a short while but this guy was a fast ; the only way to survive was jumping down a hole in the ground - no time to use rope. From the frying pan into the fire: we plunged right into the dragon's lair and it was chase and be chased, we drank lots of Vi potions and just when we were all healthy again I heard a great belch and we managed to escape his breath weapon by inches. The thing that saved us in the start was a single pillar in the hall; it was relatively easy to hide behind. Seeing how we didn't feel up to fighting a monster of such gargantuan proportions, we took the easy way out - a staircase, and we once more found ourselves in the "Fire Hall". To the left was the original entrance and we made it before fireballs hit us again. For several hours, we didn't do anything but rest. Finally we got up, opened the last Skeleton passage, went downstairs and used our winged key. This time we knew the danger we would face, and we were prepared. After we slayed the dragon we found the Power Gem, firmly fixed in the mountain's flesh. Barbanq remembered the right spell and Snoutzy set it free; when she held the Firestaff on the radiating Power Gem they both seemed to melt. In the end, we held the real, complete, flaming Firestaff in our hands. Although every way up was now blocked, we feared not: armed with the Firestaff and the knowledge how to use it, we did not hesitate to confront Chaos and end its reign of terror. And I say, we do look kinda pretty in the History Gallery.

That's it!!..... let's hear it for the Dungeon Master!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Autor: Unbekannt

1.71 RT

E M M A N U E L L E
(Playing guide)

Your first task is to collect the 3 Statuettes. The first of which is situated in Rio. It can be attained by clicking on the beach. You will notice a Yacht. Click on the Yacht and a rather irate captain will appear.

Tell him "I'm looking for adventure" and he will give you a trinket of aphrodisiac potion. Once done, stay on the beach and click on series of buildings nearest the mountain. You will enter the Casino. Buy a cigar from the woman with the tray and give it to the man sitting at the roulette table. He will take you away and eventually give you a statue. Next go to Favelas - which is on the mountain in Rio - and buy the toucan.

Fly to Igacua and click on the cliff at the waterfalls. You will be treated to a truly dreadful animation sequence that results in the capture of the second statue. While you're here, it's time to lose your virginity! If there's a girl in blue at the Reception Centre then chat her up. If you fail, or she isn't there, then go to the waterfalls and come back again; continue until you're successful.

Now travel to Manuas and tell the doorman that you want to go to the Opera House. If he says "It's closed but I can get you in at a price", accept. If you travel straight to the Opera House and you're told that the performance is over, keep on trying as your reward is the final statue!

Once accomplished click on the lift button and with any luck another young floozie will appear in the lift. Ask her if she can read between the floors. Be warned: if you cock it up, she won't come back! With that you magically transport to a garden party.

There you will see more floozies, including the one that you have already bonked; click on her and give her the item at the bottom right corner when prompted. Then tell her how sensual she looks and how all the men have been staring at her. With that she will obligingly drop her knickers out of the window and one of your statues will flash!

Travel to Salvador and tell the doorman that you want to go to the Lower Town. Hopefully you will see a yacht. If not go back to the hotel and down to the Lower Town again. It's certain to be there the second time! Now click on the yacht and.....surprise, surprise.....yet another young floozie. She will take you to Rio and give you an enjoyable time on the way.

At Rio there will be two floozies waving at you! Click on the left hand girl and chat her up with either a phrase that includes art, music or instruments. Both will be required, but they can come in any order. Accept a naughty night with her and the other girl will ask to join in (jolly decent of her!).

Once completed you should now have enough eroticism to find Emmanuelle. Bet

you forgot about her, didn't you?! If your eroticism is over 75, go to the Hotel and try to find the Barman. Once found ask him about Emmanuelle's next destination. If he doesn't know then you've got to repeat the procedure. Eventually you will weedle out of him the information you require. That done, go to the Airport and you'll meet her!

If you're wondering about using the third statue, try chatting up the floozie at the Reception in Salvador. If you're successful then she might just tell you the room number of a bloke you need to see. If she doesn't (which is 99.9% of the time!) don't jump into bed with her as it uses vital eroticism and energy. If you get the number, then go to the appropriate room and a bloke will give you some tips and a mask. With that mask you will be able to go to the Carnival at the top of the town where you chat up the girl in the foreground with the mask. By bonking her you'll have achieved all three things.

A FEW USEFUL TIPS:- The woman at the Reception Area in Rio gives you an energy restorer and keeps coming back if you don't.....you know what! The helicopter serves no use at all (other than giving you extra strength in fights). If, at the Hotel Reception, you ask the man if Emmanuelle's staying at the Hotel and he gives you a room number, visit it for the best.....errrrrrr, worst scene in the game! (depending on your own point of view!!).

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.72 RT

Future Wars

- Eimer nehmen - roten Knopf drücken - durch Fenster einsteigen - Plastiktüte aus Mülleimer nehmen - zur Toilette gehen - Schrank öffnen
 Insektenspray mitnehmen - kleine rote Flagge hinter WC mitnehmen - Eimer mit Wasser füllen (Waschbecken) - Eimer über Tür des Chefes plazieren - unter Teppich kleiner silbener Schlüssel (mitnehmen) - rechte Tür öffnen und durchgehen, danach Tür wieder schließen - zweite untere linke Schranktür öffnen (Schlüssel) - Zahlenfolge auf Schreibmaschine merken - leeres Blatt in der Schreibtischschublade (mitnehmen) - Fähnchen in Loch in der Militärkarte stecken - durch Geheimtür den Raum verlassen - Zahlenfolge von der Schreibmaschine in die Tastatur eingeben - durch Tür gehen - grünen Knopf drücken - Blatt in den Kopierer einlegen - roten Knopf drücken und Dokumente einstecken - so schnell wie möglich zu Beamer - Moskitos mit Insektenspray vernichten - Medaillon mitnehmen - mit Seil auf Baum klettern - Kleidung klauen und anziehen - im Dorf links im Wald verschwinden - Baum schütteln und Silbermünze aufnehmen - ins Dorf zurück und ins Gasthaus - Geldstück an Wirt (Gespräche am Nebentisch belauschen) - Gasthaus verlassen und zum Schloßeingang gehen - Wächter das Medaillon zeigen - Unterhaltung mit Lord Torin - beim Verlassen Lanze des Wächters mitnehmen - mit Lanze Mönchskutte vom Baum holen (Bild wo auch Silbermünze) - zum See und Plastiktüte mit Wasser füllen - schnell zurück ins Bild unter dem Schloß - Wolf mit Wassertüte bewerfen - Kloster betreten - linke Tür benutzen und immer im Uhrzeigersinn laufen und inneres

Quadrat nicht betreten - im Zimmer hinter Tür Kelch (mitnehmen) - oberes Zimmer betreten und Kelch mit Wein führen - rechte Tür und Obermönch den Kelch geben - Mönch durchsuchen und Fernbedienung nehmen - Fernbedienung am Schrank benutzen - Magnetkarte aus Geheimfach nehmen - wieder in den Weinkeller und Leiter hoch Fernbedienung auf Fass richten - durch Geheimgang - Raum untersuchen und Gaskapsel mitnehmen - Magnetkarte in Computer stecken - Lana das Amulett zeigen - durch Teleportation zurück zum Schloß - Dankbarkeit des Lords und Erklärung ... - Teleportation in die Zukunft (Jahr 4315) - Sicherungskasten auseinandernehmen - Schneidbrenner am unteren rechten Bildrand mitnehmen - im Müllhaufen entdeckt man einen Schacht - Schacht hinunter (Kanalisation) - kleines Leck in einem Gasrohr (auffüllen des Schneidbrenners) - Hilferuf der Frau nachgehen und Schleimberg mit Schneidbrenner

nahetreten - durch Schacht nach oben - mit Lanze Videokamera säubern - dann durch Tür gehen - links zum Zeitungsautomat (Geldstück im Rückgabeschacht) - nach 2 maligem Einwerfen Zeitung - Fahrt mit der U-Bahn bis zum Flugplatz - Treppe runter und defekte Sicherung austauschen - Treppe hoch (Fahrkartenkontrolleur steht nun vor dem Fernseher) - Treppe benutzen an Fahrkartenkontrolleur vorbei (besser vorher

abspeichern) - Flugzeug benutzen - in Zelle mit Hilfe des Schlüssels Belüftungsschacht entfernen - Gaskapsel in Loch stecken... - Teleportation in die Vergangenheit (65 Millionen Jahre zurück) - Actionszene erstmal Crughons mit rotem Kasten abschießen - Von Lo'Ann Pille und Medallion mitnehmen (Pille macht unsichtbar) - zurück zum Raumschiff - toter Crughon vor Raumschiff hat eine Magnetkarte - ab ins Cockpit und dort Magnetkarte in Leser stecken - Glaskasten öffnen und Kleidungsstück entnehmen und Videokamera damit

abdecken - selbst in den Glaskasten legen und verschließen - bei der Hauptzentrale aussteigen und zur Tür gehen - bevor Tür vollends offen ist Pille schlucken (Crughons trotzdem nicht

berühren) - hinter Kartons verstecken - in linken Karton einsteigen - später dem Karton wieder entsteigen - zum Computerraum (schnell, da Zeit sehr knapp) - Magnetkarte in die linke Konsole stecken - Computer wird automatisch von Albert II umprogrammiert - schnell durch Labyrinth zurück zum Hangar und mit Raumschiff fliehen

Autor: Unbekannt

1.73 RT

KING'S QUEST I

(Sierra On-Line)

King Edward's domain has been ravaged. Through trickery, three of the King's items of power have been stolen from him. The kingdom lies in ruin. Its downfall is imminent. It is up you, Sir Graham, to recover the King's treasures. Succeed and you shall be crowned King of Daventry! Fail and the worst of fates shall befall you.

One word of caution before you start: Never drop anything until you're told to do so. Once an item is dropped in this game, you cannot pick it up again. For some reason, you're never weighed down by too many items; so you should be able to pick up and carry every item with you at all times. Also, in order to get maximum points, you must pick up everything you can and look at it, read it, or whatever is required.

Begin your quest by going northwest to the garden. Once there, pick a carrot and go west to the other side of the garden, south to the left of the castle and west to the rock. Stand on the north side of the rock and move it. Doing so reveals a dark hole. Look in the hole and then get the dagger. Then go west and swim west across the pond (both screens). Once out of the pond, go north to the well and west to the gate in the corral.

Open the gate and enter the corral. When you see the goat, show it the carrot. Now he'll follow you wherever you go. This is important as you'll soon see. Exit the corral and head west twice. You may or may not see a fairy godmother handing out blessings. If you do see her, she'll give you a short lived protective spell. If you don't see her, no problem. She'll pop up every now and then.

Now go north to the clover patch and get a clover. This is a four-leaf clover and will protect you from Leprechauns if the need arises. Go north to the wooden bridge. (Goat still with you?) As you start to cross the bridge, an ugly troll bars the way and refuses to let you pass unless you throw him a treasure. However, your goat, which hates

trolls, rushes the troll and butts him off the bridge! The troll is swept downriver, never to be seen again. The goat, having fulfilled its use, strolls away. So wave goodbye and cross the bridge and continue north.

You've found a crotchety old gnome and when you talk to him, he informs you that he has something to give you that might be useful...but only if you can guess his name! The crusty old fellow gives you three chances. Type "IFNKVOHGROGHPRM" and the gnome, in amazement, says "That's Right!" and leaves a handful of magic beans laying on the ground. (The gnome's name, by the way, is a cryptogram. The alphabet's been reversed and the new letter set has been substituted for "Rumpelstiltskin"!!).

Get the beans and go east to another wooden bridge. Be careful you don't fall in the gorge! Cross the bridge and go east to the flower patch. Plant the beans here and all of a sudden, a huge beanstalk stretches up out of sight into the clouds! Don't climb it yet, though. Go east and swim east across the lake. When you exit the lake, continue east. Look in the hole in the big rock as you pass...what an odd green glowing!) Go east again. A little dwarf may come and make a quick inspection of your possessions to see if there's anything of value. You don't have anything of note and he leaves.

Now go east once more to the little beach by the river. Get the pebbles you see laying here then go west back to the beanstalk. (CAUTION! Save your game here. Climbing the beanstalk is a risky business and you'll most certainly fall off it many times before you reach the top!!).

Climb the beanstalk until it enters the clouds. Leave the beanstalk by going east into the clouds and continue east until you enter an area of trees. When you reach the first set of trees, head south then east twice until you come to a tree with a hole in its base. Look in the hole and get the sling. Go back west twice to the fruit tree then north. Now this is a bit tricky. There is a tree on the upper right edge of the screen that you should go to before you go east to the next screen. This area will give you the most amount of time to evade the giant before he kills you!

Go east...there he is! Go as quickly as you can and hide behind the center tree. Make sure Graham is completely hidden behind the tree. Now just wait there. Eventually, the Giant will become tired and lie down under the tree and go to sleep. Now's your chance...!! The chest he's carrying is King Edward's Magic Chest! Get it and head west back to the beanstalk. Make sure you walk in the right places or you'll fall out of the clouds!

(It would be a good idea to save your game before you descend).

Go back down the beanstalk and head south three times then east to the well. Stand on the north side of the well and cut the rope. Cutting the rope gets the bucket for you. Now lower the rope into the well and climb down the rope. When you get to the end of your rope (so to speak!), dive under the water and head southwest into the hole. Careful not to become tangled in the weeds!

When you exit the hole, you're face to face with a fire-breathing

dragon! Stay in the middle of your screen and go only as far as the second rock. Throw water on the dragon's fire and he's vanquished! In fact, he's so embarrassed that he moves a boulder blocking the western exit from the cave and skulks away! On the northern side of the cave is the King's Magic Mirror! Take the mirror and leave the cave by going west twice.

Outside the cave, you see a large, friendly bird flying back and forth. We'll get to him later, though, so head south twice to the stump. Look in the stump and you see an old canvas pouch. Get the pouch and look inside it. When you do so, you see it's filled with sparkling diamonds! Go east and swim east across the lake twice, then continue east to where you found the dagger and north to the big tree. Climb the tree and go to the nest. Cradled in the nest is a large golden egg! Get the egg and climb back down the tree and go north twice to the tree.

Laying on the ground under the tree are walnuts. Get a walnut and open it. On the inside you find a solid gold walnut! Go east and get the bowl you see, then go south. Running around the banks of the lake is a friendly little elf. Talk to the elf and he's so impressed by your manners that he gives you a magic ring! Wearing it will make you invisible...but only once! So save it until you need it!

Go north, east twice and north twice to the back of the woodcutter's house. Now go west and enter the front door. Inside you see a deplorable sight. A starving woodcutter and his wife sit dejectedly at an empty table. Too bad you can't help them...say perhaps that bowl...? Look at the bowl and you see the word "FILL" written on its bottom. Give the bowl to the woodcutter. He looks at you wondering why you'd

give them an empty bowl. Say "FILL" and the simple ceramic bowl fills to the brim with hot stew! For this precious gift (an unending supply of food!), the woodcutter gives you his only other possession, an old fiddle laying in the corner. Get the fiddle - (careful you don't fall through the floor!) - and leave the cottage.

So go south from the woodcutter's house, swim across the lake in a southerly direction, then continue south and go around to the front door of the Witch's Cottage. (Taste her house if you must, it's quite good!) - (Save your game at this point.) Open the cottage door and make your way to the bedroom. Now wait. Eventually, the witch will come home. She won't see you because you're in the other room. Sneak up on her and push her into the stove! You've done the old hag in and can move about her house without fear now!

Go to the cabinet on the north wall, open it and take the cheese wedge. Now go back south and leave the cottage. Now comes the fun part. Go west and south to the front of the cave where you found the Magic Mirror. The large friendly bird seems to be waiting for you! Go down to the lower middle portion of your screen and keep jumping up until the bird (which is actually a Condor) catches you. The Condor flies high up in the air and carries you to a small island which lies in the moat in front of the castle. When he drops you, your head spins as you try to regain your bearings.

There's an odd hole in the ground here, but don't go down into it just yet. Head west and get the mushroom you see growing here. Now go back east and down into the hole. Oops, the long drop seems to have set your

head spinning again! When it stops spinning, go south to the end of the tunnel then (cautiously) head west. There's a hungry rat running in circles here and when you talk to it, he says he won't let you pass until you give him a treasure. Don't get too close to it!

Throw the cheese to the rat. Being hungry, he's just as satisfied with the cheese as he would have been with a treasure, and he scurries away into some unseen crevice in the rocks. Go to the door, open it, and go west through the door. On the other side of the door is a tiny leprechaun, who, upon seeing your clover, lets you pass unmolested. Go south and play the fiddle for the King of the Leprechauns. They dance and dance to your music then finally they all leave the hall. As the King of the Leprechauns leaves, he forgets to take his Sceptre! Get the sceptre and look! Next to the Leprechaun King's throne is King Edward's Magic Shield!

Get the shield and go west up the stairs. Continue west until you come to the little hole in the western wall. Now, eat your mushroom and you're shrunken down to a size small enough to allow you to enter the hole. Go west into the hole and you find yourself in front of the big rock where you saw the strange green glow! Eventually, you regain your former size, but wasn't it fun being so tiny?!!

Go north twice then east three times to the left hand side of the castle. Walk (carefully!) across the bridge and open the door. Enter the castle and follow the hallway to the throne of King Edward. Bow to the King and he descends his throne. You've managed to recover the Strength of Daventry and the king places his crown upon your head! As he does so, he falls to the ground in a seizure and dies. Heavy lies

the head that wears the crown. You ascend to the throne to govern
 Daventry as King Edward had...guarding the Treasures of Power that you
 labored so long to recover. Thus ends the King's
 Quest...congratulations, King Graham!!!!!!!!!!!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.74 RT

KING'S QUEST II (Sierra On-Line)

START.....EAST - EAST - OPEN MAILBOX - GET BASKET - WEST - WALK AROUND
 AND A GIRL WILL APPEAR - GIVE BASKET TO THE GIRL - WEST - SOUTH - SOUTH -
 SOUTH - GET SHELL - GET BRACELET - SOUTH - SOUTH - GET TRIDENT - SOUTH -
 EAST - EAST - EAST - OPEN DOOR - ENTER DOOR - DOWN - EAST - OPEN CHEST -
 GET EARRINGS - GET SOUP - WEST - UP - EAST - EAST - ENTER BRIDGE - EAST -
 NORTH - LOOK DOOR - READ INSCRIPTION - SOUTH - WEST - ENTER BRIDGE - WEST -
 WEST - WEST - WEST - WEST - NORTH - NORTH - NORTH - NORTH (MERMAID) - SWIM
 - GIVE FLOWER TO THE MERMAID - RIDE SEAHORSE - GIVE TRIDENT TO NEPTUNE -
 GET KEY - RIDE BACK WITH SEAHORSE (BACK ON THE BEACH) - SOUTH - SOUTH -
 SOUTH - SOUTH - EAST - ENTER CAVE - GET CAGE - LEAVE CAVE - EAST - EAST -
 EAST - EAST - ENTER BRIDGE - EAST - NORTH - UNLOCK DOOR - READ INSCRIPTION
 - SOUTH - WEST - ENTER BRIDGE - NORTH - NORTH (SWIM) - NORTH - NORTH
 (ANTIQUES STORE) .

NORTH - SWIM - LOOK HOLE - GET BROOCH - NORTH - OPEN DOOR - PRAY AND WAIT A
 MOMENT - MY NAME IS SIR GRAHAM - LEAVE - SOUTH - SWIM - SOUTH (ANTIQUES
 STORE) - OPEN DOOR ENTER DOOR - YES - BUY LAMP - GIVE NIGHTINGALE TO LADY -
 RUB LAMP - RUB LAMP - RIDE CARPET - EAST - KILL SNAKE - EAST - ENTER CAVE -
 GET KEY - LEAVE CAVE - WEST - WEST - RIDE CARPET - SOUTH - SOUTH - SWIM -
 SOUTH - SOUTH - ENTER BRIDGE - EAST - NORTH - UNLOCK DOOR - READ
 INSCRIPTION - SOUTH - WEST - ENTER BRIDGE - WEST - NORTH - GO BEHIND THE
 ROCK AND LOOK TREE - LOOK HOLE - GET Mallet - WEST - WEST - WEST - NORTH -
 LOOK TREE - READ SIGN - NORTH - GET STAKE - NORTH - NORTH SWIM - NORTH -
 EAST - OPEN DOOR - GIVE SOUP TO GRANDMA - LOOK UNDER BED - LEAVE ROOM -
 SOUTH - SOUTH - SOUTH - SOUTH - WEAR CLOAK - WEST - GIVE BROOCH TO FIEND -
 CLIMB BOAT - CLIMB BOAT - WEAR RING - !!! WATCH OUT SAVE YOUR GAME NOW!!!.

OPEN DOOR - WEST - UP - UP - OPEN DRAWER - GET CANDLE - DOWN - DOWN - (ON
 THE STAIRS) - LIGHT CANDLE - EAST - EAST - GET HAM - DOWN - DOWN - WEST -
 OPEN COFFIN - IF THE COFFIN ALREADY OPEN WALK BACK AND TRY AGAIN - KILL
 DRACULA - LOOK COFFIN - GET KEY - GET PILLOW - GET KEY - EAST - UP - UP -
 NORTH - UP - UNLOCK CHEST - OPEN CHEST - GET TIARA - DOWN - DOWN - SOUTH -

WEST - SOUTH - SOUTH - GO TO THE BOAT - CLIMB BOAT - CLIMB BOAT - SOUTH -
 SOUTH - EAST - EAST - ENTER BRIDGE - EAST - NORT - UNLOCK DOOR - NORTH -
 GET NET - SOUTH - SOUTH - FISH - GET FISH - THROW FISH BACK IN SEA - RIDE
 FISH - EAST - EAST - NORTH - WEST - NORTH - GET AMULET - SOUTH - OPEN DOOR
 - ENTER DOOR - UP - UP - GIVE HAM TO THE LION - (YOU CAN ALSO KILL HIM WITH
 YOUR SWORD, BUT THEN YOU GET NO POINTS, BUT TRY IT. KILL LION 2X) - OPEN
 DOOR - KISS GIRL - (GET GIRL. TRY IT...HA! HA!! THAT'S FUN!!) - SAY HOME -
 !!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.75 RT

K I N G ' S Q U E S T I I I
 (Sierra On-Line)

(Quick step-by-step solution!)

START: E - N - CLEAN KITCHEN - GET SPOON - GET KNIFE - GET BOWL - GET
 BREAD - GET MUTTON - GET FRUIT - S - GET CUP - W - UP - (NOW WAIT UNTIL
 MANANNAN APPEARS) ENTER MANANNAN'S ROOM NORTH - LOOK MIRROR - OPEN DRAWER
 - OPEN CLOSET - LOOK BEHIND CLOTHES - CLOSE CLOSET - LOOK ON TOP OF CLOSET
 - OPEN DRAWER - (NOW YOU HAVE FOUND IN THIS ROOM: MIRROR, MAP, KEY AND ROSE
 ESSENCE) - NOW LEAVE THE ROOM AND GO UP TO THE TOP OF THE FLOOR - LOOK
 TELESCOPE - GET FLY - D - D - N - OPEN CABINET - GO TO THE BOOKS - MOVE
 BOOKS - PULL LEVER - D - D - LOOK SHELF - GET POWDERED FISHBONE - GET
 NIGHTSHADE JUICE - GET MANDRAKE ROOT POWDER - GET SAFFRON - GET TOAD
 SPITTLE - GET TOADSTOOL POWDER - U - U - PULL LEVER - MOVE BOOKS - OPEN
 CABINET - S - S - OPEN CHICKEN GATE - GET CHICKEN FEATHER - OPEN GATE - NOW
 GO DOWN THE MOUNTAIN.

AT THE BASE OF THE MOUNTAIN GO WEST - NOW TYPE: SHOW MIRROR TO MEDUSA
 (DON'T HIT RETURN) - NOW GO WEST AND LOOK TO THE THE EAST - HIT RETURN
 WHEN MEDUSA APPEARS - S - GET CACTUS - S - S - GET SNAKESKIN - E - (WAIT
 FOR THE EAGLE, WHEN HE LOSES A FEATHER, YOU MUST PICK IT UP, IF HE DOESN'T
 APPEAR, LEAVE THIS SCREEN AND COME BACK) - GET FEATHER - E - GET MUD BY
 THE RIVER - E - E - ENTER THE WATER AND GET WATER - BACK ON THE BEACH - N -
 N - CLIMB LADDER - W - S - GET MISTLETOE FROM THE TREE IN THE FRONT - W -
 OPEN DOOR - GO UP STAIRS - OPEN DRAWER - GET THIMBLE - D - GET PORRIDGE -
 LEAVE HOUSE - LOOK FLOWERS - GET DEW - W - N - LOOK HOLE - GRAB HOLE - U -
 GET PURSE - LOOK MAP - POINT TO THE VILLAGE - (F6 TELEPORT) - OPEN DOOR -
 ENTER STORE - GET DOG HAIR - LOOK SHELF - BUY POUCH - BUY SALT - BUY
 FISHOIL - BUY LARD - LOOK MAP - POINT AT BASE OF THE MOUNTAIN - F6
 TELEPORT.

UP TO THE HOUSE - OPEN DOOR - U - EAST IN YOUR BEDROOM - DROP ALL UNDER BED
 - GET FRUIT - W - D - E - N - WAIT UNTIL MANANAN APPEARS (TIME CA.30 MIN.)
 - S - GIVE FRUIT TO MANANNAN - W - U - WAIT IN THE FRONT OF MANANNAN'S
 BEDROOM UNTIL HE APPEARS AND HE SAY'S HE'S GOING TO TAKE A NAP - NOW EAST -
 GET CAT - GET CAT HAIR - ENTER YOUR ROOM - GET ALL - W - D - N - OPEN
 CABINET - MOVE BOOKS - PULL LEVER - D - D - TURN BOOK TO PAGE II

(UNDERSTANDING THE LANGUAGE OF CREATURES)

1: PUT THE SMALL FEATHER IN A BOWL 2: PUT THE DOG FUR IN THE BOWL 3: PUT THE SNAKE SKIN IN THE BOWL 4: ADD A SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE 5: PUT THE THIMBLE OF DEW IN THE BOWL 6: MIX WITH HANDS 7: SEPERATE MIXTURE INTO TWO PIECES 8: PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS 9: RECITE THIS VERSE EXACTLY, EVEN THE COMMAS AND FULL STOPS! FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH, MOLDED TOGETHER IN THIS DISH, GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND CREATURES OF AIR, SEA AND LAND 10: WAVE THE MAGIC WAND

TURN TO PAGE IV (FLYING LIKE AN EAGLE OR A FLY) 1: PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE 2: RECITE THIS VERSE: 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 3: WAVE THE MAGIC WAND

TURN TO PAGE XXV (TRANSFORMING ANOTHER INTO A CAT) 1: PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN A BOWL 2: PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL 3: PUT 2 SPOONS OF FISH OIL IN THE BOWL 4: STIR MIXTURE WITH A SPOON 5: PUT THE DOUGH ON THE TABLE 6: PAT DOUGH INTO A COOKIE 7: RECITE THIS VERSE: 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 8: WAVE THE MAGIC WAND

LOOK MAP - TELEPORT TO SPIDER CAVE F6 - DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE - FLY INTO THE WEB - ENTER THE CAVE - WAIT - LEAVE THE CAVE - W - NOW YOU HAVE THE CHANGE TO LISTEN TO A COUPLE OF BIRDS - ARE THERE NO BIRDS THEN GO TO ANOTHER LOCATION AND COME BACK HERE - LISTEN TO THE BIRDS - N - N - W - WAIT UNTIL THE ACORNS ARE DRY - IF THEY ARE NOT, GO TO ANOTHER LOCATION AND COME BACK - GET ACORNS - E - N - DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE - FLY UP TO MANANANA HOUSE - EAGLE BEGONE, MYSELF, RETURN - OPEN GATE - OPEN DOOR - N - PULL LEVER - MOVE BOOKS - OPEN CABINET - S - U - E - PUT COOKIE IN PORRIDGE - DROP ALL - GET PORRIDGE - W - D - E - N - WAIT HERE UNTIL MANANNAN COMES BACK - S - GIVE PORRIDGE TO MANANNA - W - U - E - GET ALL - W - D - N - OPEN CABINET - MOVE BOOKS - PULL LEVER - D - D - TURN TO PAGE VII (TELEPORTATION AT RANDOM)

1: GRIND A SPOONFUL SALT IN A MORTAR 2: GRIND THE MISTLETOE IN THE MORTAR 3: RUB THE STONE IN THE MIXTURE 4: KISS THE STONE 5: RECITE THIS VERSE: WITH THE KISS, I THEE IMPART, POWER MOST DEAR TO MY HEART. TAKE ME NOW FROM THIS PLACE HITHER, TO ANOTHER PLACE FAR THITHER. 6: WAVE THE MAGIC WAND

TURN TO PAGE XIV (CAUSING A DEEP SLEEP) 1: GRIND THE ACORNS IN A MORTAR 2: PUT THE ACORN POWDER IN A BOWL 3: PUT THE NIGHTSHADE JUICE IN THE BOWL 4: STIR THE MIXTURE WITH A SPOON 5: LIGHT A CHARCOAL BRAZIER 6: HEAT THE MIXTURE ON THE BRAZIER 7: SPREAD THE MIXTURE ON A TABLE 8: RECITE THIS VERSE: ACORN POWDER GROUND SO FINE NIGHTSHADE JUICE LIKE BITTER WINE, SILENTLY IN DARKNESS YOU CREEP TO BRING A SOPORIFIC SLEEP 9: WAVE THE MAGIC WAND 10: PUT THE SLEEP POWDER IN THE POUCH

TURN TO PAGE LXXXIV (BREWING A STORM) 1: PUT A CUP OF OCEAN WATER IN A BOWL 2: LIGHT A CHARCOAL BRAZIER 3: HEAT THE BOWL ON THE BRAZIER 4: PUT A SPOON OF MUD IN THE BOWL 5: ADD A PINCH OF TOADSTOOL POWDER 6: BLOW INTO THE HOT BREW 7: RECITE THIS VERSE: 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. 8: WAVE THE MAGIC WAND 9: POUR THE STORM BREW INTO THE JAR

TURN TO PAGE CLXIX (BECOMING INVISIBLE) 1: CUT THE CACTUS WITH A KNIFE 2: SQUEEZE THE CACTUSJUICE ON SPOON 3: PUT THE CACTUS JUICE IN A BOWL 4: PUT

THE LARD IN THE BOWL 5: ADD 2 DROPS OF TOAD SPITTLE 6: STIR THE MIXTURE WITH A SPOON 7: RECITE THIS VERSE: CACTUS PLANT AND HORNY TOAD I NOW START DOWN A DANGEROUS ROAD COMBINE WITH FIRE AND MIST TO MAKE ME DISAPPEAR WITHOUT A TRACE 8: WAVE THE MAGIC WAND 9: PUT OINTMENT IN THE EMPTY LARD JAR

LOOK MAP - TELEPORT TO VILLAGE F6 - OPEN DOOR (TAVERN) - TALK SAILORS - GIVE GOLD TO CAPTAIN - LEAVE TAVERN - E - E - ENTER SHIP - E - GET BOX - W - DROP BOX - JUMP ON BOX - JUMP ON BOX - JUMP ON LADDER - U - W - OPEN CHEST - LOOK IN CHEST - CLOSE CHEST - E - E - GET SHOVEL - W - D - (NOW WAIT UNTIL THE PIRATES SAY: LAND IN SIGHT AND THEN SAY: THE ANCHER IS DOWN) - POUR THE SLEEP POWDER ON THE FLOOR - SLUMBER, HENCEFORTH - JUMP ON BOX - JUMP ON BOX - JUMP ON LADDER - U - U - E - DIVE IN SEA - SWIM TO ISLAND - E - N - S - LOOK TREE - COUNT FIVE STEPS TO THE EAST FROM THE CENTRE OF THE TREE - DIG - N - E - W - (HORSESHOE ROCK) - CLIMB ROCK - E - N - E - DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE - N - E - E - S - GO DOWN TO REACH THE FIRST CAVE ON THE LEFT - GO DOWN TO THE MIDDLE CAVE UNDER IN THE SCREEN - ENTER THE CAVE - GO UP TO THE CAVE IN THE MIDDLE OF THE SCREEN - NOW LEAVE THE CAVE UNDER IN THE RIGHT OF THE SCREEN - E - E - S - ENTER CAVE - CLIMB THE STAIRS - AS SOON AS YOU COME OUT OF THE CAVE: RUB OINTMENT ON ME - W - STIR STORM BREW WITH FINGER - BREW OF STORMS, CHURN IT UP - TALK TO ROSELLA - UNTIE ROSELLA - E - ENTER CAVERN - D - D - W - N - N - - THE END!!!!!!!!!!!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.76 RT

K I N G S Q U E S T I V
(Sierra On-Line)

(Step-by-Step solution)

EAST - EAST - NORTH - LOOK UNDER BRIDGE - NORTH - THROW BALL (IN WATER) - GET FROG - KISS FROG - GET BALL - SOUTH - EAST - OPEN DOOR - ENTER HOUSE - CLEAN - WAIT - CLEAN - LOOK TABLE - GET POUCHE - LEAVE THE HOUSE - (OUTSIDE HOUSE) - SOUTH - ENTER THE MINE - DOWN - NOW GIVE THE POUCH TO THE DWARF NEXT TO THE BUCKET - WEST - UP - LEAVE THE MINE - (OUTSIDE MINE) - EAST - IF YOU SEE A BIRD WITH A WORM THEN GET THE WORM - (IF IT IS NOT HERE THEN IT IS IN THE NEXT SCREEN) - GET WORM - NORTH - (GET WORM) - NORTH - OPEN DOOR - ENTER THE HOUSE - ENTER THE LEFT ROOM - LOOK SHELF - GET BOOK - LOOK PAINTING - LOOK LEFT WALL - FLIP LATCH - ENTER THE SECRET DOOR - GET SHOVEL - LEAVE THE SECRET ROOM - LEAVE THE LEFT ROOM - LEAVE THE HOUSE - (OUTSIDE THE HOUSE) .

EAST - SOUTH - SOUTH - UP - (WAIT) - OK LETS GO ON WITH THE QUEST - WEST - WEST - WEST - WEST - NORTH - (BRIDGE) - NORTH - WEST - GIVE BOOK TO MINSTREL - NORTH - NORTH - PLAY LUTE - GIVE LUTE - (IF PAN ISN'T HERE WALK AROUND A LITTLE BIT UNTIL PAN IS HERE) - EAST - WALK AROUND UNTIL CUPID ARRIVES; SCARE HIM OF AND GET THE BOW - AFTER GETTING THE BOW - WEST - WEST - SOUTH - ENTER THE PIER WEST - WALK TO THE FISHERMAN AT THE END OF THE PIER - TALK TO FISHERMAN - NOW FOLLOW THE FISHERMAN IN HIS HOUSE - GIVE POUCH - AFTER YOU HAVE GOT THE FISHING ROD LEAVE THE HOUSE - ENTER THE PIER

AND WALK TO THE END OF THE PIER - BAIT POLE - FISH (UNTIL YOU HAVE A FISH) - (SAVE YOUR GAME HERE) - JUMP IN THE SEA - SWIM WEST - (WATCH OUT FOR THE SHARKS) - SWIM WEST - (ON THE ISLAND) - NOW ONLY SEARCH ON THE ISLAND FOR THE PEACOCK FEATHER - (MOSTLY HE LIES WEST) - AFTER GETTING THE PEACOCK FEATHER GO BACK TO THE BEACH.

ENTER THE WATER AND SWIM EAST - (IN THIS SCREEN YOU MUST SEE A WHALE, IS THERE NO WHALE SWIM AROUND UNTIL THE WHALE ARRIVES IN THIS SCREEN) - LET THE WHALE SWALLOW YOU UP - (IN THE WHALE) - GET BOTTLE - OPEN BOTTLE - READ NOTE SEVERAL TIMES - NOW CLIMB UP THE WHALE'S TONGUE ON THE LEFT SIDE - CLIMB ALONG THE TOP EDGE TO THE RIGHT UNTIL YOU GO STANDING UP - NOW WALK UP TO THE UVULA - TICKLE UVULA - (OUT OF THE WHALE) - SWIM NORTH - (ON THE ISLAND) - THROW FISH TO PELICAN - LOOK GROUND - GET WHISTLE - GO TO THE WRECKED BOAT - LOOK GROUND - NOW YOU HAVE FOUND THE BRIDLE - WALK TO THE TREE - BLOW WHISTLE - GO TO THE DOLPHIN IN THE WATER - RIDE DOLPHIN - BACK ON THE LAND - EAST - NORTH - EAST - EAST - (MINE) - EAST - NORTH - EAST - WEAR CROWN - GET BOARD - LIGHT LAMP - ENTER CAVE - GET BONE - WALK SOUTH - (WATCH OUT FOR THE TROLL) .

IN THE NEXT SCREEN, WALK DOWN UNTIL 5 CM BEFORE YOU LEAVE THE SCREEN, THEN WALK EAST OUT OF THE SCREEN - NEXT SCREEN - WALK EAST OUT OF THIS SCREEN - IN THIS SCREEN YOU SEE A BLUE LIGHT - PLACE BOARD OVER CHASM - WALK OVER BOARD - GO TO THE BLUE LIGHTNING HOLE - ENTER HOLE - JUMP ON TUFT 11 TIMES - JUMP ON TUFT 5 TIMES - PLACE BOARD TO ISLAND - ENTER BOARD - PLAY FLUTE - GET FRUIT - NOW GO BACK TO THE WATERFALL THE SAME WAY YOU HAVE COMING IN - OUTSIDE WATERFALL - WEST - WEST - WEST - (BRIDGE) - WEST - SHOOT UNICORN - (IF HE ISN'T HERE WALK AROUND A LITTLE BIT UNTIL HE IS HERE) - PUT BRIDLE ON UNICORN - MOUNT UNICORN - (NOW WAIT AND WATCH) - WEST - WEST - SOUTH - OPEN THE DOOR - ENTER HOUSE - (WATCH OUT FOR THE OGRE AND HIS WIFE) - THROW BONE TO DOG - OPEN DOOR BY THE STAIRS - ENTER DOOR - LOOK THROUGH THE KEY HOLE UNTIL THE OGRE ARRIVES, NOW LOOK THROUGH THE KEYHOLE UNTIL THE OGRE SLEEPS - OPEN DOOR - ENTER ROOM - GET HEN - GO UPSTAIRS - GET AXE - GO DOWN - OPEN DOOR AND LEAVE THE HOUSE - SOUTH - EAST - SOUTH - SOUTH - EAST - GO UP TO LOLOTTE.

(AFTER VISITING LOLOTTE) - NORTH - NORTH - NORTH - SWING AXE - NORTH - ENTER SKULL - WATCH OUT FOR THE WITCH WHO IS COMING AFTER YOU - NO WALK TO THE TO WITCHES IN THE BACK AND GO STAND BETWEEN THEM - GET EYE - LEAVE THE CAVE - NOW ENTER THE CAVE AGAIN - GET SCARAB - GIVE EYE - LEAVE CAVE - WEST - NORTH - NORTH - NORTH - (HOUNTE HOUSE) - OPEN DOOR - ENTER HOUSE - GO UP - ENTER THE LEFT ROOM - ENTER THE ROOM ON THE LEFT - GO TO THE CRADLE - LOOK IN CRADLE - NOW LEAVE THE HOUSE - (OUTSIDE HOUSE - WEST - DON'T BE AFFRAID FROM THE ZOMBIES, YOU HAVE THE SCARAB - LEFT BEHIND THE TREE YOU SEE TWO GRAVES SIDE BY SIDE, BEHIND THOSE TWO GRAVES YOU SEE A LITTLE GRAVE - GO TO THE LITTLE GRAVE - READ STONE - DIG GRAVE - NOW GO BACK TO THE BABY'S ROOM IN THE HOUNTE HOUSE - GIVE RATTLE TO BABY - NOW WALK DOWN THE STAIRS UNTIL YOU SEE A MAN IN THIS ROOM - TALK MAN - LEAVE THE HOUSE - WEST - NOW GO TO THE STONE LEFT OF THE TREE - READ STONE - DIG GRAVE - (COIN) - NOW GO BACK TO THE HOUSE - ENTER HOUSE - WAIT UNTIL THE MAN APPEARS - GIVE COIN TO MAN - GO UP - ENTER THE ROOM ON THE RIGHT - TALK WOMAN - LEAVE THE HOUSE.

EAST - NOW GO TO THE GRAVE ON THE LEFT FROM THE CROSS - READ STONE - DIG GRAVE - GO BACK TO THE WOMAN'S ROOM IN THE HOUSE - GIVE LOCKET - LEAVE ROOM AND GO DOWN UNTIL A MAN APPEARS - LOOK MAN - LEAVE HOUSE - WEST - GO TO THE LEFT GRAVE IN FRONT OF THE BIG TOMBSTONE - READ STONE - DIG GRAVE - GO BACK TO THE HOUSE AND WAIT IN THE ROOM UNTIL THE MAN APPEARS - GIVE MEDAL - NOW

APPEARS THE LITTLE BOY GHOST - FOLLOW THE GHOST IN THE ROOM - CLIMB LADDER - CLIMB DOWN - LEAVE THE HOUSE - EAST - GO TO THE GRAVE BEHIND THE BROWN GRAVE - READ STONE - DIG GRAVE - GO BACK TO THE HOUSE - UP - ENTER THE RIGHT ROOM - CLIMB LADDER - GIVE TOY - OPEN CHEST - LOOK IN CHEST - CLIMB DOWN - LEAVE ROOM - DOWN - ENTER THE LEFT ROOM - ENTER THE SECRET ROOM - SAVE YOUR GAME BECOUSE I THINK YOU NEED IT - CLIMB THE STAIRS UP - SIT - PLAY SHEET MUSIC - GET KEY - STAND - GO DOWN, ISN'T IT EASY - LEAVE THE HOUSE.

EAST - LOOK - GO TO THE CRYPT - OPEN DOOR - LOOK ROPE - GET ROPE - CLIMB LADDER - LOOK - GET BOX - CLIMB LADDER AND LEAVE CRYPT - SOUTH - SOUTH - UP TO LOLOTTE - (EDGARS ROOM) - WAIT UNTIL EDGAR BRINGS THE ROSE - LOOK ROSE - GET KEY - UNLOCK DOOR - OPEN DOOR - NOW GO DOWN STAIRS - NOW WALK INTO THE ROOM NEAREST TO THE GUARD - OPEN RIGHT CABINET - GET ALL - LEAVE THE ROOM AND ENTER THE OTHER ROOM - NOW ENTER THE ROOM ON THE RIGHT WALL - NOW GO UP - NEXT SCREEN AGAIN UP - (LOLOTTE'S ROOM) - UNLOCK DOOR - GOLD KEY - OPEN DOOR - GO TO LOLOTTE'S BED - SHOOT LOLOTTE - LOOK LOLOTTE - GET TALISMAN - NOW LEAVE THE ROOM AND GO ONE SCREEN DOWN - ENTER THE ROOM - IN THIS ROOM, OPEN DOOR - ENTER ROOM - GET HEN - GET PANDORA'S BOX - LEAVE THIS ROOM - ALSO LEAVE THIS ROOM - NOW GO DOWN - ENTER ROOM - SOUTH - ENTER STABLE - LOOK UNICORN - TALK UNICORN - PET UNICORN - OPEN GATE - LEAVE STABLE.

NOW GO DOWN THE MOUNTAIN BUT FIRST SAVE YOUR GAME - WELL WE HAVE MADE IT - NOW WE GO NORTH - NORTH - NORTH - ENTER THE CRYPT - CLIMB LADDER - DROP BOX - CLIMB LADDER - LEAVE THE CRYPT - CLOSE DOOR - LOCK DOOR - WEST - WEST - WEST - WEST - WEST - NORTH - WALK TO THE END OF THE PIER - JUMP IN THE WATER - SWIM WEST - SWIM WEST - ON THE BEACH GO SOUTH - WEST - OPEN DOOR - ENTER LEFT DOORWAY - UP - UP - GIVE TALISMAN - WATCH THE SHOW - !!!!

230/230 POINTS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.77 RT

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Started off on the Grand Quest for True Love on the windy morning of April 3, a Wednesday. Checked the place where I'd been dropped off and saw there was a taxi stand outside but this was no hot news; I'd just paid for the ride out here because Lefty's sounded like as good a place to start an impossible mission as any.

Cracked up my speed a little and took on a faster stroll than hitherto.

Opened the door of the dilapidated building and went right up to the only woman in the bar. All muscles no play makes Larry a naughty boy? Better get myself one of the good ol' whiskeys before checking out a place the likes of which would have been restricted from most b-movies - I had the nasty feeling this place was frequented mostly by roaches and their likes.

One smell of that whiskey was enough to convince me that I might as well stay sober for a while. A certain urge arose and I went into the back, where my attention was caught by two items - one of which was a drunk who was lying in the middle of a small pool that was testimony to the fact that he just hadn't made it to the restroom. I offered the poor lamb my whiskey and damn if he didn't start making noises; took a little while but I did end up with a remote, whatever it was good for. I never could say no to a sucker.

Went into the lavatory and finally found a place free of roaches; probably on account of the fact even their kind couldn't survive this kind of a stench. Did some interesting reading - and not all of it in the newspaper - and picked up a diamond ring en passant. Washed my hands and got the hell out of there before I caught some kind of infection.

On my way outside I noticed a naugahyde door that no doubt led into the local pimp's domain but despite a certain longing I remembered one of the first lesson's my mother gave me and decided not to investigate a place that was bound to have an unpleasant surprise for those not equipped with the necessary safeties.

Outside, I called a cab.

"Yo! Taxi!"

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS by SIERRA

First of all, let me point out that Leisure Suit Larry (LSL) is not like most of the adventure games I usually write about. LSL has nothing to do with sword & sorcery, dungeons & dragons, cloak & dagger, whatever. LSL is a game reportedly for adults only; and although I am not at all interested in (and usually turned off by) a lot of software in the so-called softporn category because in my personal opinion it's basically tasteless, cheap and ugly, I dare say Sierra's (remember King's Quest?) Leisure Suit Larry is a completely different story altogether because a) the programmers have had the good taste not to become vulgar or obscene in terms of visual or textual detail and b) these very same programmers have realized that the best way to make a semi-sexual adventure acceptable to a large public is to put the accent on humor. Which is where you have the reason I like, and thus write about this game - LSL is so full of witticisms, sarcasms and ironics that I played and finished the whole thing in less than a day. (I hereby admit a moderate state of intoxication did exist.)

Ah! Here's the cabby.

Cabbie nearly drove me over but must have realised that customers need to be alive to pay their fares. I entered, wondering just how long I'd be able to keep in my breath. I gave up and after a short exchange we

decided that the local convenience shop was definitely a must for a new-in-town. I made a senseless call at a public phone there, then went in quickly as the swaggering figure of a drunk arrived, accompanied by a dog with an obvious fascination for hydrants - and other slow-moving elements on the pavement.

I bought three items in the shop, the last of which could have been handled more discreetly by the bigmouth owner. I was highly inclined to just walk out without paying when I saw the .44 behind his counter. No way to outrun a bullet.

Outside, I traded the first item for a little pocket knife (you never know when a knife comes in handy) and subsequently had the cabbie drive me over to Lefty's again. I was somewhat curious about that naugahyde door and besides this hot new item was just burning in my pocket.

I rapped my knuckles on the door and the sliding panel revealed the bloated face of the pimp. Gave him the password and subsequently entered a basically empty room where the only important item - not counting the pimp - was a tv set with the knob broken. I tried to get past the pimp upstairs but he wouldn't let me, and my name isn't Larry if I have to pay to get laid. So I took out my weapon (never thought I'd be grateful for that remote control) and switched on the television.

"Oh John! - oh Marsha!

Oh John! - Oh Marsha!

OH John! - OH Marsha!

OH JOHN! - OH MARSHA!"

Another boring soap opera. The pimp looked vaguely interested, but not enough to leave his place by the staircase. I switched channels from one dreadful program to another and although a couple of times I was absolutely sure that this was it the pimp seemed not to think anything much of my taste - he did keep on watching, which urged me into continuing the checks.

Somewhere in the umpteenth show, right at the time of my third yawn, I reached the "cultural level" of the pimp and witnessed the astounding speed his oversized body achieved while making its way to the television. I bumped into him, he pushed me away and I quickly went up the unguarded stairs.

The room upstairs was occupied by a repulsive hooker the likes of which would have scared off a rhinoceros. I made a quick search through the apartment and, figuring that she liked gum much better anyway, made myself the owner of a box of chocolates.

Before confronting the girl on a sexual level, I took off my clothes, ignoring the look of utter disdain that disfigured the already repellent face as I wrestled with my newly acquired hifi prophylactic - no wasted luxury in this place.

I went through the moves but it was all far from satisfactory, if only because a midnight stand is not my idea of the Great Love. I did not forget to remove the rubber as I dressed again, sad and melancholy. Anyway, doubtful about the reaction of the pimp I evaded the stairs and

left through the window. Trying to move the ladder I found it was stuck; an attempt to make it do what I wanted it to do resulted in a fall - right in the middle of a (yuck!) trash container. I did pick up something interesting there and, getting out quickly, I went to the front of Lefty's and once more took a cab.

Went straight to the casino to find out if there was any action in this town and met a guy who seemed to think he was Adam or something. I never did find a decent slot machine in that place but blackjack's my specialty so I had a little fun at the tables and decided to check out the rest of the joint. Went to the back and noticed a disco pass occupying valuable space in the ashtray; I had the good manners to take it out. Passed by the elevator on my way to the cabaret, where there was a show going on. Them dames could dance, you betcha!

Got up with the elevator all the way to the roof. When I came out I noticed a real nice-looking but somewhat overdressed desk-clerk handling paper work. Thinking how much nicer it would be to handle each other, I started some smooth talk. Nice chat altogether (could you ever resist a woman by the name of Faith?) but I finally had to conclude that some chemicals were needed here. Now where had I seen a bottle of familiar-looking pills?

Somewhat turned off by the unhappy sequence of events, I decided I might as well spend my lonely evening in the local disco. The bouncer pretended to recognise me when I showed him the pass; he was a well-educated kind of guy. I went inside and damn if I didn't get the impression that half the male population was eyeing a beautiful blonde sitting at a table all by her lonesome. I went over, and something in

her eyes told me that I needn't ask to sit down - just do it. Acting on instinct, I offered a rose. Fawn seemed to just love roses - before I had a chance to ask she was out on the dance floor waiting for me. I ignored the jealous stares from the male population and did my very best to impress her with some fancy footwork.

Back at the table, she accepted two more items (Fawn was so intensely beautiful and charming I would have given her anything) and before I knew what was going on we were talking about getting married. If I had a quick hundred for the Honeymoon Suite. I didn't, but Fawn, although a great teaser, promised to wait for me while I did my thing at the Casino.

I did more than just my thing and left with the maximum allowed profit, figuring that a sophisticated girl like Fawn would probably have an expensive taste - also, I realised that wedding services aren't usually free.

She was still there when I got back, and we went to the Quicky Wed church. The only place we could find and it was cheap in everything - except the fee. Wed and well, Fawn told me to meet her later, in the Honeymoon Suite. I went there, and somehow something just wasn't quite what it should be. Some champagne, perhaps? Room service was non-existent; the phone downstairs had been viciously violated. I dropped in at the cabaret to see if there was any chance of getting a bottle but the ancient entertainer never stopped talking. He did tell me a couple of new ones, though.

The only thing left to do was go back to where I'd used the phone before and hope the little dog wouldn't piss on me. I ordered some fine wine to be delivered to our room at the Casino Hotel and went back as fast as I could. Fawn was ready, willing and eager and before I knew it I was undressed, on the bed and anxiously waiting. Fawn was fooling around with some rope and I was just about to ask her what kinky stuff she had in mind when I found myself tied to the bed - and alone, Fawn having taken all my money and a good deal of my self-respect. What a bummer; was this true love?

I did what I had to do and used the little pocket knife to cut myself loose. Checking my wallet, I noticed Fawn had taken all except that well-hidden ten bucks. At least I could rebuild a small fortune at the Blackjack tables.

Feeling down and blue, I reached for the magazine I'd bought. Searching for the centerfold, I came across an article about window washers fastening themselves to buildings with ropes. Not interest... wait a second! Pills. Faith. The hooker's window. Maybe this night wasn't lost after all!

A few hours later I left the Casino, again with the maximum profit. Seeing how the cabbies were asking more and more ominous amounts of money, I was glad I'd taken the trouble - especially since the only alternative was walking the streets, and that's not a very safe thing to do these days.

I entered Lefty's and was more than surprised to see the pimp still completely absorbed in front of the television set - it must have been

broken for years. Silently applauding the existence of 24-hour sex-shows, I moved up and, ignoring the hooker, went through the seedy bedroom and out the window.

I took the rope Fawn had left (it seemed our short marriage had been good for something after all) and tied myself to the balcony. I smashed the window with the hammer and got the familiar looking bottle of pills. Couldn't make out much of the label but pills don't fly - and I'd recognise a good stimulant any time of the day, thank you.

Went back to the Casino and all the way up again. The chat with Faith took some time and didn't end where it should have ended - when I gave her some pills, she went sex-mad. Which was alright with me, but she went in search of her boy-friend. What a bummer.

I did notice something interesting on her panel now that the distraction was gone - a button. Pushed it, and heard the door to a private elevator sliding open. Hmmm.

I stepped through and came out in a penthouse. Most of the art wasn't really to my liking, but when I heard the bubbling outside I detected a bathing female the likes of which would have molten the heart of Stone Golem. I walked over, ready for the umpteenth rejection and disappointment - when she actually, spontaneously, smiled at me. I was so absolutely thunderstruck I couldn't even talk. She just sat there and looked at me; I just had to look elsewhere. When I saw her name on a towel I suddenly knew what to do; there was only one thing to offer a girl named Eve. What followed next is not something to relate to a

perverted public that has no perception and lacks all feeling for romance. Let it suffice to say that my Grand Quest proved successful after all - and that neither Eve nor I will ever bother you again. That is, if that little round man from Sierra doesn't bug us anymore.

So far so good and let's hear it for Larry-boy - he had a hard time under my scrutinous supervision but I guess a happy ending always makes up for everything.

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.78 RT

L E I S U R E S U I T L A R R Y I I
 (...goes looking for love in all the wrong places!)
 (Sierra On-Line)
 (Atari ST version)

ENTER GARAGE - GO BEHIND THE RIGHT WALL IN THE GARAGE, SO THAT YOU CANNOT SEE YOURSELF ANYMORE - GET DOLLAR - LEAVE GARAGE - GO NORTH - YOU CAN NOW SEE DISNEYLAND - NORTH - OUTSIDE MUSICOLOGY SHOP - EAST - (MOLTA LIRA) - EAST - (THE BROWN DERBY) - EAST - (SWABS DRUGSTORE) - NORTH - (QUIKIE MART) - ENTER QUIKIE MART - BUY TICKET - 752 - 426 - 263 - 471 - 125 - 916 - LEAVE QUIKIE MART - WEST - (DARK ALLEY) - LOOK HOLE - (IN THE FENCE) - WEST - WEST - ENTER TV STUDIO - SHOW THE TICKET TO THE WOMAN - (NOW WRITE ON A PIECE OF PAPER THE NUMBERS SHE'S GIVING TO YOU) - TYPE THE NUMBERS SHE HAS GIVEN TO YOU - SIT ON BENCH - WAIT UNTIL A MAN APPEARS - STAND UP - FOLLOW MAN - NOW PLAY THE TV GAME - SIT ON BENCH - WAIT UNTIL A GIRL APPEARS - STAND UP - FOLLOW THE GIRL - PLAY THE LUCKY LIFE GAME - LEAVE TV STUDIO.

SOUTH - EAST - ENTER MOLTO LIRA - TAKE SWIMSUIT - PAY SWIMSUIT - LEAVE MOLTO LIRA - WEST - SOUTH - SOUTH - SEARCH BIN - SEARCH BIN - GET PASSPORT - EAST - EAST - (HAIRY) - ENTER HAIRY - SIT - LEAVE HAIRY - NORTH - EAST - (SALOON) - NORTH - (SWABS DRUGS) - ENTER SWABS DRUGS - GET SUNSCREEN - PAY SUNSCREEN - LEAVE SWABS DRUGS - NORTH - ENTER QUIKIE MART - GET SODA - (BY DRINKS) - PAY SODA - LEAVE QUIKIE MART - WEST - WEST - WEST - SOUTH - ENTER MUSICOLOGY SHOP - TALK GIRL - (OUTSIDE MUSICOLOGY SHOP) - EAST - (SALOON) - SAY NO TO THE MAN - SOUTH - EAST - (HARBOR) - SHOW TICKET - ENTER THE SHIP WITH THE KEY'S 9 AND 6 AND 3 - (SAVE YOUR GAME).

(SEARCH NOW THE SHIP SO YOU KNOW WHERE THE LOCATIONS ARE) - (RESTORE YOUR GAME AND WE GO ON) - GO TO THE BARBERSHOP - SIT DOWN - GO TO THE NIGHTCLUB - GET DIP - LEAVE THE NIGHTCLUB - GO TO THE LIFEBOAT - CLIMB IN LIFEBOAT - CLIMB OUT LIFEBOAT - GO TO THE CABIN ON THE LOWEST DECK - OPEN THE DOOR FROM THE OTHER ROOM - LEAVE THE ROOM - CLOSE DOOR - GET FRUIT - WEAR SWIMSUIT - LEAVE CABIN - GO TO THE SWIMMINGPOOL - RUB SUNSCREEN - SIT - WAIT UNTIL WOMAN APPEARS - DON'T GO WITH HER - WAIT UNTIL THE WOMAN LEAVES THE SCENES - (YOU CAN ALWAYS GO WITH HER TO SEE WHAT HAPPENS, SO SAVE YOUR GAME AND GO WITH HER) - STAND UP - ENTER THE SWIMMINGPOOL - SWIM - DIVE - GET BIKINI - QUICK SWIM UP - GET OUT OF THE SWIMMINGPOOL - RUB SUNSCREEN - SIT DOWN - WAIT UNTIL A WOMAN APPEARS - DON'T GO WITH HER - WAIT UNTIL THE WOMAN DISAPPEARS FROM THE SCENE AGAIN - GO TO THE CABIN - WEAR SUIT - OPEN DOOR FROM THE OTHER ROOM - SAVE YOUR GAME BEFORE YOU ENTER THIS ROOM).

ENTER ROOM - OPEN NIGHTSTAND - GET SEWING KIT - LEAVE ROOM - CLOSE DOOR - LEAVE ROOM - GO TO THE BRIDGE BY THE CAPTAIN - (DON'T LET HIM SEE YOU) - MOVE SWITCH - (ON THE RIGHT SIDE) - NOW QUICKLY LEAVE THE BRIDGE AND GO TO THE LIFEBOAT - JUMP IN LIFEBOAT - (WHEN THE LIFEBOAT HITS THE WATER YOU MUST IMMEDIATELY AFTER YOU HAVE SEEN THE TEXT,TYPE:) - WEAR WIG - RUB SUNSCREEN - EAT DIP - WAIT 10 DAYS - ON THE BEACH - (SAVE YOUR GAME AND GO FOR FUN EAST) - WELL AFTER RESTORE THE GAME:GO SOUTH - IN THE VEGETATION - GET FLOWER - NOW WAIT UNTIL LARRY HAS FOUND A BREAK IN THE VEGETATION - (RESTAURANT) - TALK MAN - SIT DOWN - GET THE KNIFE AT THE BUFFET - LEAVE RESTAURANT - WAIT UNTIL LARRY HAVE FOUND A BREAK IN THE VEGETATION - (EMPTY GUEST ROOM) - GET MATCHES - GET SOAP - LEAVE GUEST ROOM - - WAIT - (BARBERSHOP) - SIT DOWN - LEAVE BARBERSHOP - WAIT - (BEACH) - GO WEST - (NUDE BEACH) - GET BIKINI BOTTOM - EAST - SOUTH - WAIT - (RESTAURANT) - LEAVE THE RESTAURANT - WAIT - (GUEST ROOM) - GO TO THE DRESSING AREA IN THIS ROOM NEAR THE PICTURE WINDOW - WEAR BIKINI - PUT MONEY IN BIKINI - LEAVE GUEST ROOM - WAIT - (BARBERSHOP) - SIT DOWN - LEAVE BARBERSHOP - WAIT - (BEACH) - EAST - EAST - AT THE END OFF THE CLIFF CHANGE CLOTHES - DROP FLOWERS FOR THE MEN BY THE DOOR - ENTER AERPORTO.

WEST - NORTH - SIT DOWN - OUTSIDE BARBERSHOP,WHEN THERE IS A WOMAN DON'T GO WITH HER - EAST - EAST - GIVE PASSPORT - EAST - GET BAGGAGE UNTIL YOU FIND A BOMB - AFTER THE EXPLOSION:BUY TICKET - EAST - SHOW PASSPORT - EAST - EAST - LOOK - READ SIGN - ORDER BLUE PLATE SPECIAL - WAIT UNTIL YOU GET THE BLUE PLATE SPECIAL - GET PIN - (YOU WILL LEARN OF THE PIN IF YOU EAT THE FOOD!!) - LOOK MACHINE - GET PARACHUTE - NORTH - TAKE PAMPHLET FROM COUNTER - GIVE TICKET TO GATE ATTENDANT BEHIND THE COUNTER - EAST - AFTER SITTING DOWN:GET BAG - GIVE PAMPHLET TO MAN - STAND UP - EAST - WEAR PARACHUTE - USE PIN - (IN THE RIGHT OF THE SCREEN, WHERE YOU ARE UNSEEN!) - PUSH HANDLE - OPEN DOOR - OPEN PARACHUTE - USE KNIFE - LOOK GROUND - GET STICK - CRAWL UNDER BUSHES - SOUTH - USE STICK BY ANACONDA - EAST - LOOK - (WALK OVER THE STRANGE PATTERN,LOOK WHERE THE MONKEY WALKS!) - SO WALK EAST - (SAVE YOUR GAME HERE AND WALK FOR FUN THROUGH THE WATER TO THE OTHER SIDE) - RESTORE YOUR GAME AND WE GO ON - (WATCH SCREEN AFTER YOU FIRST SWING VINE THEN IMMEDIATELY SWING NEXT VINE AND SO ON) -SWING VINE - SWING VINE - SWING VINE - RELEASE VINE - GET VINE - EAST - (WAIT AND SEE AND READ) - NOW FROM THE ROCK GO SOUTH - THEN GO EAST - GET ASH - WEST - NORTH - (BACK ON THE ROCK) - (NOT TOO NEAR THAT EDGE!) - THROW VINE IN TREE - NORTH - THROW ASH AT ICE - NORTH - (VOLCANO) - PUT BAG IN REJUVENATOR - LIGHT REJUVENATOR - THROW BOTTLE IN VOLCANO - ENTER ELEVATOR -THE END!!!!.....TAKES ABOUT HALF AN HOUR TO WATCH!!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.79 RT

L E I S U R E S U I T L A R R Y I I I
(Sierra On-Line)

PART ONE: AS LARRY

At the start of the game you find yourself at Vista Point. LOOK THROUGH THE BINOCULARS on the LEFT of the screen, then READ THE PLAQUE. Exit through the bottom right of the screen and follow the pointing finger to the House. After listening to what Kalalau has to say, go EAST then EAST again and change into your leisure suit. Now go EAST again and follow the pointing finger to your Office.

After you have been sacked, return to your house and OPEN THE MAILBOX on the wall. LOOK in it and TAKE THE LETTER. You now have a CREDIT CARD. Go EAST and there will be a PIECE OF WOOD on the ground, TAKE IT.

Now you must go EAST and SOUTH and you will find yourself on a BEACH with a girl. Walk up to her, LOOK at her and GIVE HER your CREDIT CARD and you will get a KNIFE. TAKE THE KNIFE and go EAST and SHARPEN the knife on the steps. You must then exit TOP LEFT and you will be in the Jungle. From here, go behind the bush on the right of the screen and WALK RIGHT. Here you will find some grass. CUT it with the KNIFE and WEAVE it. You must also CARVE the piece of WOOD.

Go EAST and enter the Comedy Club and SIT at the centre table. Leave when you have heard all the jokes. You now have to go to the Changing Cabana so return to the screen with the fountain on it and exit top right and enter the cubicle on the LEFT. WEAR the grass skirt then go to the drinking fountain. Take the SOAP and turn the faucet (tap!!) to get a drink.

Return to the Beach and SELL the WOOD CARVING to the girl and she will give you twenty dollars. Go back to the Cabana and change into your leisure suit. Go WEST and go UP the steps into the Casino. Go NORTH (twice) then WEST and LOOK IN THE MIRROR, then WEST again. TALK to the man and SHOW him your PASS in the 'Nontoonyt Tonite' magazine, then give him the MONEY.

After the show has finished, WAIT until you see Cherri Tart. Go UP to her, LOOK at her and TALK to her a few times then SELL her the land she wants. After she has left, come out of the Casino and visit Dewey, Cheatem and Howe and ask for Suzi. When you are in her office SIT on the sofa and ask for a LAND DEED. After she tells you about it, leave and WAIT outside for a while then go back inside and ask the man at the desk for it.

Go back to where you met Cherri Tart, KNOCK on the door and WAIT. After the following scene go back and visit Suzi Cheatem while you're dressed as a showgirl. Then go back to where you made love to Cherri, get your clothes and go back to Dewey, Cheatem and Howe to get your divorce decree. While it is being prepared, WAIT outside for a while then go back inside and get it.

Now you have to go back to the Casino, but go RIGHT instead of LEFT. In the Piano Bar you will see Passionate Patti. Sit next to her and LOOK at her then give her the DECREE and you will get a KEYCARD for Fat City.

On the way to Fat City, go to the Beach and get the TOWEL. In Fat City, USE THE KEYCARD in the LEFT-HAND door. In the Locker Room, TURN OVER the KEYCARD and you will get the name of three businesses. LOOK these up in the 'Nontoonyt Tonite' magazine and note the page numbers that they appear on. This is the COMBINATION for your locker. When you have found your locker, open it with the combination and wear the sweats. Close the locker and go through the RIGHT-HAND door at the top of the screen and you will be in the Weights Room. Here you must use EACH machine EIGHT TIMES to lose weight, and when you do return to your locker, open it, undress, close the locker and go through the LEFT door into the Shower.

In the Shower, walk to the TOP of the screen and TURN IT ON. Walk back to the CENTRE and USE THE SOAP from the Cabana, then turn the shower off and walk out. Go back to your locker, open it, dry yourself with the towel from the Beach, USE THE DEODORANT in the locker and wear your leisure suit.

Exit the locker room and USE THE KEYCARD to go through the top door. Walk to the edge of the stage and LOOK AT THE GIRL. TALK to her a few times then offer to help with her video. She will then do something for you!

After making love to Bambi, go to where you found the grass and enter the Cave on the LEFT, pick the flowers and make them into a Lei. Now go back to Patti and sit down. LOOK at her and give her the lei. She will then ask what you want. Ask her for a date. Patti will now give you her room key and ask for a drink. To get this you have to return to the Comedy Hut and there will be a bottle sitting on the table. Take it, go back to the Casino and go RIGHT then enter the lift. In the lift, PUSH BUTTON NINE and you will be taken to Patti's apartment. POUR the WINE and viola!!.....you have finished the first half of the game!!

PART TWO: AS PATTI

When you wake up, you will be Patti! Walk behind the screen and wear your panties, bra, pantyhose and dress then take the bottle of wine on the tray. Go back to the Piano Bar, take the glass of tips and the magic marker that is on the board. Now go to the Cabana and fill the wine bottle with water from the drinking fountain. Go to where you found the grass earlier and talk to the man by the door. Give him the glass of tips and he will let you in. Go in, sit down and, while Dale is on stage, throw your panties to him and applaud!! After the show, wait for him and he will talk to you and give you a few hints.

Leave the place and go EAST and EAST again, then enter the Bamboo Forest. When you are in the Forest, it doesn't matter which way you go, but when Patti is on the THIRD STAGE OF DEHYDRATION, DRINK the bottle of water and you will get through.

When you are through the Forest, walk to the River Bank and DRINK the water then go NORTH. Now you have to get down the cliff. To do this you must take off your pantyhose and tie them to the large rock at the Cliff Edge then climb over.

After getting down the cliff, you will find yourself on a ledge. Here you must pick the marijuana leaves and make them into a rope. Then you must climb the palm tree and pick the coconuts, then climb down again.

Stand close to the ledge and THROW the rope at the rock on the opposite side. Then tie the rope to the tree. Now you have to make a safety harness. To do this you have to TEAR the HEM of your DRESS. Now you can safely cross the Ravine. When you get across, exit NORTH.

On the next screen, you have to take off your bra and when the feral pig attacks you, you must put the coconuts in your bra and throw your bra at the pig! When you have killed it, walk to the River Bank.

Walk into the river and you will see something sticking out of the rushes. This is a log and you have to PULL it then RIDE it.

The next bit is a VERY HARD and VERY LONG arcade section!! Just keep going and do plenty of [SAVE GAMES].

When you have done this you will be captured and you will find yourself in a cage with Larry. You have to DRAW A DOOR with the MAGIC MARKER you found in the Piano Bar then go through it!!

The final section of the game takes place in the Sierra Studios; when you have control, walk EAST and EAST again and you will start floating. Float over to the machine and when you are over it, PULL THE PLUG and walk EAST.

You will then get a long scene showing you the END OF THE GAME!!!!

* * * * *

Autor: John Barnsley

1.80 RT

LORDS OF TIME

(Level 9)

LOOK (You are in your Living Room)

EXAMINE PICTURE (it comes to life and Father Time explains your quest)

TAKE HOURGLASS

N

TAKE CANDLE

TAKE MATCHES

LIGHT CANDLE

EXAMINE CLOCK

WIND CLOCK (the door opens)

IN (You are now in the the 'time machine'

the centrepiece of the adventure)

TURN COG 1 (to proceed to Zone 1)

SWING PENDULUM

N (You are now on a Gravel Drive).

ZONE ONE: THE PRESENT

W

W

OPEN DOOR

OPEN DOOR

W

UP

N

TAKE RUCKSACK

WEAR RUCKSACK (this increases your carrying capacity)

TAKE ROPE

EXAMINE RUBBISH

TAKE TIN OPENER

S

W

TAKE JEWELLERY CASE

E

DOWN

TAKE SPEAR

OPEN DOOR

E

E

E

N

N

TAKE PICK

TAKE PLANKS

S

S

W

W

OPEN DOOR

W

S

OPEN CUPBOARD

TAKE CATFOOD

W

TAKE LOOKING GLASS

TAKE METRONOME

OPEN DOOR

W

NW

TAKE VALERIAN

SE

W

UP

S

WAVE VALERIAN (the willow tree explains why it wants to die
in fact it MUST be chopped down to retrieve a treasure)

N

N

TIE PLANKS TOGETHER

DROP PLANKS (a bridge is formed across the stream)

W

EXAMINE NARCISSUS

GIVE LOOKING GLASS (you now have a 'magnetic' lodestone)

ACROSS

S

UP

E

SW

WAVE LODESTONE

UNLOCK DOOR

IN

TAKE AXE

TAKE SHOVEL

OPEN DOOR

OUT

NE

W

UP

S

CHOP WILLOW

TAKE TEARDROP

DROP AXE

N

UP

E

SW

E

E

EXAMINE COMPOST (a silver coin is revealed, but you cannot take it yet)

EXAMINE COMPOST (a mushroom ring is revealed this is used to summon the Tooth Fairy, later)

E

EXAMINE PORSCHE

TAKE PETROL

DOWN (you are now back inside the clock)

DROP LODESTONE

DROP JEWELLERY CASE

DROP TEARDROP

DROP HOURGLASS

DROP METRONOME

DROP VALERIAN

SCORE (SHOULD BE 150/1000)

TURN COG 2 (To proceed to Zone 2)

SWING PENDULUM

N (You are standing on splintered ice in a Deep Valley).

ZONE TWO: THE ICE AGE

N

N

N

POUR PETROL

LIGHT MATCH

LIGHT PETROL (the wood burns fiercely and the Mammoth is frightened out of it's skin!)

TAKE COAT

WEAR COAT

TAKE TUSK

E

UP

UP

TAKE BONE

UP (you see a hungry tiger with toothache)

OPEN TIN

GIVE TIN

TAKE TOOTH (the tiger trots happily away)

IN

S

SHOUT

TAKE ICICLE

N

E

E (you meet a silver fox)

GIVE BONE

E

BREAK WALL

S

TAKE CANDELABRA

N

W

S

DROP ICICLE (the lake freezes enabling you to cross it)

NW

NW

BREAK CUBE (the Snow Queen is freed and gives you a sword)

S

IN

W

DOWN

DOWN (you are now back inside the clock)

DROP TUSK

DROP CANDELABRA

DROP SWORD

SCORE

(SHOULD NOW BE 225/1000)

- TURN COG 1 (to return to Zone 1)

SWING PENDULUM

N (you are on the Gravel Drive).

ZONE ONE: THE PRESENT(Second visit)

W

W

OPEN DOOR

W

W

OPEN DOOR

W

SW

E

E

EAT MUSHROOM

LOOK (The Tooth Fairy appears)

GIVE TOOTH (the Tooth Fairy offers the silver coin in return)

NO (the Tooth Fairy increases her offer to include a firefly)

YES

E

DOWN (you are now back inside the clock)

DROP SPEAR

DROP SILVER COIN (that was the only time you have to return to a particular time zone the remaining zones are tackled in chronological order)

TURN COG 3 (to proceed to Zone 3)

SWING PENDULUM

N (you are below a Small Hill).

ZONE THREE: THE STONE AGE

W

W (you meet an Allosaurus)

E (the Allosaurus follows you)

E

E

E (the Allosaurus fights with the Tyranosaurus Rex and leaves you alone)

W

W

W

W

W

TAKE LEAVES

TAKE MIRROR

WAVE LEAVES (the Brontosaurus will grasp the leaves and lift you out)

E (the Brontosaurus blocks the way!)

WAVE MIRROR (it is a magic mirror and the Brontosaurus is sucked into it!)

E

UP

IN

DROP MIRROR (it smashes and the Brontosaurus emerges from the broken glass to chase off the cavemen)

N

TAKE EGG

N

TAKE STONE POT

N

TAKE PEBBLE

E

SE

TAKE STONE CLUB

E

THROW PEBBLE

E

TAKE FIGURINE

W

SE (you see a Caveman dragging a Cavewoman by her hair)

THROW CLUB (it knocks the Caveman off the bridge and the woman gives
you a gold nugget)

S

SAY EUREKA

IN (you see a sign spelling 'JWAAMTETS'
unscramble the letters to spell 'JAMES WATT')

SAY JAMES WATT

IN

TAKE WHEEL

DOWN (back inside the clock)

DROP FIGURINE

DROP NUGGET

DROP EGG

DROP STONE POT

DROP TIN OPENER

SCORE

(SHOULD NOW BE 350/1000)

TURN COG 4 (to proceed to Zone 4)

SWING PENDULUM

N (you are now on a Beach).

ZONE FOUR: THE VIKING ERA

N (you see a shivering Viking Guard)

GIVE FUR COAT (the Guard gives you a Lur)

S

SE

E

E

DIG (you are in a hole)

DIG (you uncover a piece of parchment)

TAKE PARCHMENT

W

READ PARCHMENT (it is a verse giving advice on your next moves)

SW

PUSH STONE

W

W

W

W

UP

UP

DROP LUR (to prevent Pirate Pete from stealing it)

E

OPEN CHEST (Pirate Pete leaps out and steals one of your possessions)

W

TAKE LUR (Pirate Pete leaps out again and steals something else
but rarely the Lur!)

PLAY LUR (the Vikings arrive and drag Pete off
they give you an olive branch as a reward)

IN CHEST

TAKE (OBJECT) (whatever has been stolen from you)

PULL HANDLE (the floor slides away and you are back inside the clock)

DROP LUR

DROP OLIVE BRANCH

DROP PARCHMENT

SCORE

(SHOULD NOW BE 400/1000)

- TAKE NUGGET

TAKE SWORD

TURN COG 5 (to proceed to Zone 5)

SWING PENDULUM

N (you are now at the End of a Road).

ZONE FIVE: THE TUDOR ERA

N

EXAMINE MILESTONE (it reads "HOPE VILLAGE") this is the 'Hope' that
you will be asked to abandon in Zone 9!)

TAKE MILESTONE

E

OPEN DOOR

IN

TAKE ALE (the Bartender tells you that you have to pay for it)

GIVE NUGGET

TAKE ALE

OPEN DOOR

OUT

E

E

E (you meet the King's Messenger who is very thirsty)

GIVE ALE (he gives you some food)

EXAMINE FOOD (hot stuff!!)

W

W

N

E

E

GIVE FOOD (the Dragon eats it and asks if you want a ride on it's
back)

YES (you and the Dragon fly over the moat, landing on the South Bank
just!!)

TAKE WING

TAKE FROG

KISS FROG (the frog turns into a handsome Prince who will now follow
you)

S

IN

TAKE GAUNTLET

SE

W

TAKE ARMOUR

WEAR ARMOUR

S (you see the Black Knight)

W (the Black Knight draws his sword)

W (the Black Knight attacks you but the Prince springs to your defence)

and kills him, then removes his body)

W

DOWN

DOWN

DIG (you enter a hole)

DIG (you unearth a jewelled coffer)

TAKE COFFER

DIG (back to the clock)

DROP COFFER

DROP ARMOUR

DROP GAUNTLET

DROP WING

DROP MILESTONE

SCORE

(SHOULD NOW BE 475/1000)

TURN COG 6 (to proceed to Zone 6)

SWING PENDULUM

N (you are in an Entrance Hall).

ZONE SIX: THE MEDIAEVAL ERA

N

W

S

TAKE DRINKING HORN

TAKE SWEETMEATS

N

E

E

S

TAKE PLAYING CARDS

SHUFFLE CARDS (you find the Joker)

TAKE JOKER

TAKE BELL

RING BELL (the Jester appears)

GIVE JOKER (he places the Jester's cap upon your head!)

N

W

UP

UP (you notice that the panels here are hollow, but you cannot do anything about it

yet!!)

N

W

S

TAKE RUG

S (the guard dogs bark and are likely to awaken the owners)

GIVE SWEETMEATS (the dogs eat them and sleep it off)

OPEN OTTOMAN

EXAMINE OTTOMAN

TAKE JEWELLED CROWN

N

N

E

E

S

S

TAKE LUTE

PLAY LUTE (you hear ghostly footsteps plod to the short stairs and fade away)

N

N

W

S

PLAY LUTE (a panel moves revealing a secret door)

E (you have now entered the hedge maze!)

W

W

SW

E

N

SE

IN

DRINK WATER (this makes you strong enough to remove the grate in the Roman Baths, later)

N (back to the clock)

DROP DRINKING HORN

DROP BELL

DROP CARDS

DROP CAP

DROP RUG

DROP JEWELLED CROWN

DROP LUTE

SCORE

(SHOULD NOW BE 625/1000)

TAKE GAUNTLET

TAKE SILVER COIN

TURN COG 7 (to proceed to Zone 7)

SWING PENDULUM

N (you are now on a Flat Rocky Plain).

ZONE SEVEN: THE FUTURE

W

W

GIVE SILVER COIN (the Android gives you a Galactic Groat which will buy you a 'Day Pass' at the sports Arena)

E

N

UP

UP

WEAR GAUNTLET (because the Star is white hot!)

TAKE STAR

DOWN

DOWN

S

E

E

N

N

OPEN DOOR

N

W (you enter the Swimming Pool and instantly cool the white hot star before it burns through your gauntlet!)

TAKE EMERALD

E

N

TAKE MATTRESS

TAKE ROCKET

S

OPEN DOOR

S

S

S

E

DOWN (the mattress cushions your fall)

S

E

TAKE LIGHTSABRE

W

S

OPEN DOOR

W

TAKE PHIAL (NOTE DO NOT DROP THIS ITEM ANYWHERE AS IT WILL SHATTER!!)

FIRE ROCKET (the rocket shoots up and you climb its rope)

N (you are stopped by the Guard)

GIVE GROAT (you now have access for ONE DAY)

N

FIGHT CYBERMAN

E

EXAMINE WORKBENCH

TAKE SCREWDRIVER

W (you see some broken robots but don't touch them yet)

S

IN

DOWN (the mattress breaks your fall)

TAKE RUBY

UP

OUT

N

OPEN ROBOT

EXAMINE ROBOT

TAKE SILICON CHIP

S

IN

DOWN (the mattress breaks your fall again)

DOWN (back to the clock)

DROP RUBY

DROP SCREWDRIVER

DROP CHIP

DROP ROCKET

DROP LIGHTSABRE

DROP MATTRESS

DROP STAR

DROP EMERALD

DROP GAUNLET

SCORE (SHOULD NOW BE 775/1000)

TAKE DRINKING HORN

TURN COG 8 (to proceed to Zone 8)

SWING PENDULUM

N (you are on a Road Leading North).

ZONE EIGHT: THE ROMAN ERA

N

W

IN

KNEEL

PRAY (The God Mercury appears and gives you a pair of winged sandals)

OUT

E

N

N

N

TAKE BUCKLE (A Gladiator steals the buckle and runs south to the
Arena)

S

S

S

NE

E

IN

TAKE NET

TAKE TRIDENT

OUT

W

SW

S

S

IN

THROW NET (it entangles the lion)

THROW TRIDENT (it pins the net in place holding the lion securely)

WEAR SANDALS

TAKE BUCKLE

OPEN DOOR

OUT

E

N

NE

NE

NE

FILL HORN

S

PULL GRATE

S

S (you are getting too hot!)

DRINK WATER

W

W

S (back to the clock)

DROP SANDALS

DROP HORN

DROP BUCKLE

DROP MATCHBOX

DROP WHEEL

SCORE (SHOULD NOW BE 825/1000).

(You should now collect the eight ingredients gathered so far for the final zone!)

TAKE TEARDROP

TAKE TUSK

TAKE EGG

TAKE OLIVE BRANCH

TAKE WING

TAKE CAP

TAKE CHIP

TAKE BUCKLE

TAKE MILESTONE

TURN COG 9 (to proceed to Zone 9)

SWING PENDULUM

N (you are in a field of flowers, which could be paradise but definately isn't!!).

ZONE NINE: THE FAR FUTURE

S (you see a notice which reads "Abandon Hope All Ye Who Enter Here")

DROP MILESTONE (Father Time appears and says "Do not be afraid. What you are about to see is the future if the Timelords win. There is still time to defeat them". The door opens)

S

S

S

DOWN

W

S

DIG (you loosen the bottle)

TAKE BOTTLE (poison!)

N

E

S

UNLOCK CAGES (the animals bound away)

S

UNLOCK BARS (the people are free and hurry away, handing you a reward
it is the box with the evil eye and is the final ingredient needed to
complete your quest)

E

E

IN

DOWN

DOWN (the plant is digesting you!!)

DROP BOTTLE (it smashes and releases liquid paraquat which kills the
plant)

E

E

UP

UP

UP

TAKE CLOAK

WEAR CLOAK (it renders you invisible)

OPEN TRAPDOOR

UP (you are now under the table of the nine Timelords!)

UP (you are behind the Timelords, but they cannot see you!).

(YOU HAVE ONLY TWO MOVES IN THE MISTS OF TIME SO THROW JUST TWO
INGREDIENTS, SEPERATELY, INTO THE CAST IRON CAULDRON!!)

E

THROW TEARDROP

THROW TUSK

W

E

THROW EGG

THROW OLIVE BRANCH

W

E

THROW WING

THROW CAP

W

E

THROW CHIP

THROW BUCKLE

W

E

THROW BOX.

FINAL MESSAGE

"The recipe is complete! Your surroundings fade away as the structure of time is repaired. You have won!.....You score 1000 out of 1000".

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.81 RT

S P A C E Q U E S T I
(Sierra On-Line)

Warning!! Some aliens still remain in the Spaceship, so when you hear footsteps quickly leave the screen or catch a lift, otherwise you'll die!

Type FAST to speed up the game.

Go left three times from the starting screen. When you reach a corpse type SEARCH MAN - GET CARD. Go right twice and, in the Library, go to the door until it opens. LOOK MAN. Go near to the computer. LOOK SCREEN - ASTRAL BODY. Wait for the cartridge to reach the computer. GET CARTRIDGE. Go to the left, take the lift then go to the right and take the lift again. You should now have reached the Basement.

Go to the right and stand by the console. PRESS OPEN. Go right and stand by the crack near the lift. INSERT CARD. Enter the lift. Go near to the two buttons. PRESS LEFT - PRESS RIGHT. Go in front of the left door. GET GADGET. Go in front of the right door. GET SUIT. Go behind the control panel. PRESS AIRLOCK. Leave the room by the left. Stand by the console. PRESS PLATFORM. Go to the left of the small spaceship. ENTER POD - CLOSE DOOR - WEAR BELT - PRESS POWER - PRESS AUTONAV - PULL THROTTLE.

Note:- All the previous work must be done QUICKLY to avoid being caught in the blast as the ship explodes!!

You have now landed on an unknown Desert Planet.

If the program tells you that you're thirsty, type DRINK. REMOVE BELT - GET KIT - OPEN KIT - EXIT. Go in front of the Spaceship. GET GLASS. Go three times to the right. Follow the path up until you reach the bridge (UP twice then left). Cross it and hide behind the boulder.

<SAVE> now for the spider could be dangerous if you aren't quick enough!! When the spider is under the stone PUSH ROCK. If you don't manage to crush

the spider, re-load <SAVED> game and try again. Keep on following the path until you reach some arches (Left, UP, twice right). Stand between the two arches. You now find yourself in a Cavern. Go near the little rock. GET STONE. Go to the left. Pass the grate with your back on the wall to avoid the tentacles. Go near the geyser. PUT ROCK IN GEYSER. Escape up. Enter the caverns in the back and exit by the left. Stand as close as possible to the laser beam and USE GLASS. Climb and escape up by the right. Go to the acid drops and <SAVE> game.

You'll have to pass without being touched by the acid! If you fail, re-load <SAVED> game and try again. Escape by the right. TURN ON GADGET. Escape by the right. Go South, then East twice, then South. Leave the path now and go North. Enter the cavern to the East.

Run and hide behind the rocks on the bottom of the screen. THROW WATER. The monster will explode and a part of his body will be thrown to the right. Go near to the part. GET PART. Leave the cavern by the West. Go back in the basements (South, UP path, North, West, West, North, East, East and stand between the arches).

Go back to the alien (West, North, West, East, East and East again). Wait for the alien to talk to you then DROP PART. Leave the room by the North. Get close to the computer and INSERT CARTRIDGE. Note carefully the given NUMBER.

Go near to the Skimmer. BOARD SKIMMER - SLOW (this will ease the next part!).

TURN KEY. You should now play the arcade game.....you'll have to avoid the rocks...after a while you'll arrive at Ulence Flats.

FAST.....the game's faster now. GET KEY - EXIT SKIMMER. Someone will now ask you for your skimmer. SAY NO to his first offer. Wait a few seconds until he comes back then SAY YES to his offer. You've now got a Jetpack! This will save your life later. Go to the bar on the right. Once in the bar, wait for the man playing Jackpot to be killed, then PLAY JACKPOT yourself.

<SAVE> game before playing any Jackpot game!!

Play until you own more than 37 Buckazoids. Leave Jackpot, then leave the bar by the left. Go up, then right. Enter DROIDS-R-US. Go near the robot in red and white on the top right of the screen. GIVE COUPON. BUY ROBOT. Go back to play Jackpot. (Down, Left, Down, Enter Bar). Get near the Jackpot. This time you'll have to wait until you own 214 Buckazoids. Once you have them, leave the bar by the left and go to the left.

Wait for the spaceship seller to talk to you, then go Up. Wait again for him to talk to you then BUY SHIP. Return to the bar and get to the counter. Wait and the Waiter will talk to you. GIVE COUPON - DRINK BEER. Wait for him to come back. BUY BEER - DRINK BEER. Wait for him to come back again. BUY BEER - DRINK BEER. After these THREE beers, you hear a man telling a story, in which you learn where the Sarien's spaceship is located. Go back to the Spaceship you've bought (leave by the left, UP, Left) and stand under the ladder. CLIMB LADDER - PRESS LOAD - HH. Now you've started a journey in the stars.....let the game play by itself for now.....you should then arrive at the Sarien's spaceship.

WEAR JETPACK - EXIT SHIP. Approach the spaceship. Go to the door. OPEN DOOR. Enter the spaceship. Once in the first room, go next to the door in the back of the room. When it opens, wait for the robot to arrive then quickly enter. You now have a choice of TWO routes to reach the Laundry.

ROUTE ONE: Go near to the trunk. OPEN TRUNK - ENTER TRUNK. It will be carried with you inside to the laundry. EXIT TRUNK.

ROUTE TWO: Go to the right of the trunk. PUSH TRUNK - OPEN TRUNK - PUT JETPACK IN TRUNK - CLOSE TRUNK - JUMP TRUNK - OPEN GRATING - ENTER VENT. You find yourself in the airducts. Exit Up then follow the duct on the right. You should find a closed door. KICK GRATING - OPEN GRATING. Now you can go to the right. You should then arrive in the Laundry.

Now go to the washing machine. OPEN LAUNDRY - ENTER LAUNDRY. Wait for the Sarien to wash you!! You are now disguised as a Sarien and you won't fear anyone! EXIT LAUNDRY. Exit the room by the door to the right. Take the lift on the far left. Once you have arrived at the bottom, exit the room by the left, take the new lift. Once you have arrived at the top, leave by the right. Leave again by the right.

Cross the pontoon and leave by the right. You are now in the Armoury.

<SAVE> game now as your next action is really perilous!!

Go close to the robot at the counter. SLOW. Then, as fast as you can, when the robot's gone, run to the two grenades on the counter and GET GRENADES. Wait for the robot to come back and to give your weapon back. FAST. Leave by the left. On the pontoon, stand above the guard then DROP GRENADE.

Go to the Left (twice). You'll soon lose your helmet, but you cannot avoid it. Enter the lift, and once at the bottom, go to the right.

The Sariens are able to recognise you so you'll have to kill them before they do. When you leave a room, quickly hit 'F6' during the loading of the next screen. If a Sarien is in that room it won't be able to shoot you! If a Droid is in the room you can avoid it or leave the room, then come back again hoping it has changed into a Sarien!

Leave the room by the right, then go next to the Sarien you've killed with the grenade. SEARCH MAN - PUSH BUTTON. Go near the Star Generator. LOOK SCREEN. With the arrow, dial code 6858, then press 'ENTER'. The self destruct process will now be engaged.

Leave the room by the left. Take the lift. Once on the top, quickly leave the lift, turn towards the right and fire ('F6'), until a Sarien appears and disintegrates.....if a Robot comes, try to avoid it.

Enter the far right lift. Go to the shuttle. ENTER SHUTTLE - PRESS LAUNCH. Time is running out fast after you started the self destruct process, so don't hang around!!

You should have one now and just have to watch the final scenes!!!!!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.82 RT

S P A C E Q U E S T I I (Sierra On-Line)

(Quick step-by-step solution!!)

UP - (AIRLOCK CHAMBER) - GET SUIT - OPEN LOCKER - GET PUZZLE - GET SUPPORTER - W - GET UP PLATFORM - ENTER CRAFT - DOWN - ENTER SHIP - SEARCH BODY - GET CARD - SEARCH CRAFT - PRESS BUTTON - N - HIDE BEHIND ROCK UNTIL THE GUARDS ARE GONE - UP - W - MAIL FORM - LOOK TRAY - GET WHISTLE - E - DOWN - W -

GET POD - N - WALK THROUGH LABYRINTH - GET BERRIES - WALK BACK THROUGH LABYRINTH - S - E - HIDE BEHIND ROCK UNTIL THE GUARDS ARE GONE - U - E - RUB BERRIES ON BODY - E - HOLD BREATH - DOWN - W - UP - GET GEM - HOLD BREATH - E - UP.

E - E - CLIMB TREE - E - YELL - YELL - THROW SPORE - GET KEY - UNLOCK CAGE - OPEN CAGE - GET ROPE - N - W - W - CLIMB TREE - TIE ROPE TO LOG - CLIMB ROPE - MOVE ROPE - USE ARROW KEY'S - PRESS F6 - W - HOLD GEM - W - GET GEM - S - SAY THE WORD - PUT GEM IN MOUTH - DOWN - E - DOWN - E - DOWN - E - DOWN - W - W - 2 x DOWN - E - E -

E - ENTER CAVE ON THE RIGHT SIDE - E - USE WHISTLE - W - E - GET ROCK - N - HIDE BEHIND SECOND BUSH - SLING ROCK - WAIT UNTIL GUARD IS GONE - ENTER ELEVATOR - ENTER SHIP - PRESS POWER BUTTON - PRESS THRUSTER BUTTON - TURN DIAL - PULL THROTTLE - WAIT - TURN DIAL - TURN DIAL - WAIT UNTIL YOU ARE ON THE ASTEROID - E - ENTER ELEVATOR - PUSH THREE - E - E - E - PRESS BUTTON - GET PLUNGER - E - E - ENTER ELEVATOR - PUSH FOUR - W - W - PRESS BUTTON - GET CUTTER -

W - PRESS BUTTON - N - OPEN DOOR - GET PAPER - S - W - W - ENTER ELEVATOR - PRESS FIVE - E - E - PRESS BUTTON - GET BASKET - GET OVERALLS - GET LIGHTER - W - W -

ENTER ELEVATOR - PRESS ONE - W - DOWN - PUT PLUNGER ON WALL - (PUT THE PLUNGER ON THE WALL IF THE ACID ALMOST REACH YOU) - STAND - PUT PAPER IN BASKET - DROP BASKET - LIGHT PAPER - E - E - UP - CUT GLASS - ENTER VENT -

PRESS BUTTON - ENTER VENT - W - PULL SWITCH - TYPE ENLARGE - E - ENTER JAR - LOOK SCREEN - SH SR - UP EAST - OPEN BOX - E - WEAR MASK - S - W - W - W - E - E - E - E - E - E - E - E - E - E - E - PRESS BUTTON - ENTER POD - PUSH BUTTON - LOOK POD - OPEN CHAMBER - ENTER CHAMBER!!!!!!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.83 RT

S P A C E Q U E S T I I I

(Sierra On-Line)

This is the most efficient way to complete the game. It is not the most enjoyable way to do it.....just the fastest!!

NORTH is always assumed to be towards the top of your screen, SOUTH towards the bottom, East to the right and WEST to the left. Words printed within "QUOTATION MARKS" are to be typed into the computer EXACTLY as shown.

THE SOLUTION

After exiting your Escape Pod, go SOUTH to where the Acme Rocket ship is. Then go EAST until you find the vertical conveyor with the buckets moving upwards. Walk up as close as possible to where these buckets are. You will get scooped up by one of them and carried up to a horizontal conveyor belt. Quickly type "STAND UP" and then "JUMP". You will jump up and pull yourself up on to the rail. Walk WEST until you find yourself in a Control Room with a Robot. (If you stand around too long you will get shot!). There is a machine here called a Grabber hanging on the rail. Walk directly above the Grabber and "CLIMB DOWN". Press your left arrow key and reverse the Grabber up to the platform that extends out at the bottom of the screen (press the arrow key a second time to stop the Grabber). "EXIT GRABBER". Walk SOUTH. You will SAFELY fall through a chute which leads to a hollowed-out Cave.

This is the Rat's Lair. Walk as far WEST as possible (you will almost be

out of sight) and "LOOK WALL". You will find a hole with a Reactor in it. "GET REACTOR". Walk EAST and "CLIMB LADDER". After climbing out of the Rat's Lair, "GET THE LADDER". Remember this spot because you will have to come back to it later! Go NORTH and then EAST into the remains of the Space Tanker. Walk through the tunnel. One of the Rats will ambush you in the tunnel and take the Reactor away from you. You will have to go back to where you climbed up the ladder out of the Rat's Lair and "LOWER LADDER". Now, "CLIMB DOWN". Go back to the hole in the wall and "GET REACTOR" again. Climb back out using the ladder. Don't forget to "GET THE LADDER". Walk NORTH then EAST to the Space Tanker tunnel. Just inside the tunnel, stop where the wires hang down and "GET THE WIRE". Continue walking EAST until you find a Large Robot Head with a broken eye. Walk as close as possible to this damaged eye (without falling off the bottom of the screen!!) and "CLIMB". You will climb through the robot's eye and DOWN into a Rubbish Pit where you'll find a Large Spaceship. This is your means of getting out of here, but you'll need to fix it first! Walk around the SOUTH side of the ship (the side facing you) and "USE LADDER". "CLIMB" to the top of the ship, then "OPEN HATCH".

Once in the ship you should "INSTALL THE REACTOR". You will have to "USE WIRE" to complete the installation. Once that is done "LOOK AT COMPUTER". It will tell you that the ship needs a Motivator. "EXIT SHIP", "CLIMB DOWN LADDER" then "GET LADDER". "CLIMB BACK UP" the robot. Find your way back to the vertical conveyor with buckets carrying rubbish, and ride one of the buckets to the top. Jump on to the rail again and walk WEST to the Grabber. "CLIMB DOWN" onto the Grabber. Using your arrow keys go WEST around the U-turn (you will end up going East!). Exit the Control Room to the next screen. Stop the Grabber just East of the SECOND support beam and "LOWER CLAW". Once you have the Motivator in tow, proceed EAST until you make it

around the U-turn (you will now be going West). Stop as soon as you finish the U-turn and "LOWER CLAW". Continue going WEST until you reach the Control Room. Again, stop at the platform, "EXIT" the Grabber, walk SOUTH and fall through the chute. Walk to the Northeast wall where you originally found the ladder. "USE LADDER" then "CLIMB LADDER", "GET LADDER". Go back up the large robot head and climb through the eye again. Using the ladder "CLIMB" back up the ship and "OPEN THE HATCH". Once you are in the Ship, "SIT" in the Pilot's seat and "SEARCH CUSHION". Then "LOOK SCREEN" (the computer screen). Select, in order: "ENGINES", "RADAR" and "TAKEOFF". When the ship stops in mid-air, select "WEAPONS" and turn on your front shield (F). Select "FIRE".

After you exit the junk Freighter, "LOOK SCREEN" again and select "NAVIGATION", "SCAN" and "RESUME SCAN" until Phleebhut appears. Select "SET COURSE", then "LIGHT SPEED". Once you reach Phleebhut, "LAND".

PHLEEBHUT

"STAND" and "EXIT" your ship. You will see another spacecraft land elsewhere on the planet. Walk EAST two screens then walk NORTH two screens. Walk into World O'Wonders and "SELL ORIUM" to Fester. Be sure to hold out for 425 buckazoids! "BUY ORAT ON A STICK", "BUY ASTRO CHICKEN HAT" and "BUY THERMOWEAVE UNDERWEAR". "LEAVE" World O'Wonders.

After the Terminator lets you go, walk back to your ship (don't go into it or stand in front of the ramp!). Walk around behind it and then WEST to the rock with the pulsating pods. Lure the Terminator (footprints!) under the arch where he will be eaten by the pods. (Be careful not to walk under the

pods yourself!). "USE ORAT ON A STICK" to retrieve the Invisibility Belt from the Terminator's remains. Walk EAST to your ship and enter it. "SIT" in the Pilot's seat. "LOOK SCREEN", select "ENGINES" and "TAKEOFF". Again, "LOOK SCREEN" and select "NAVIGATION", "SCAN" and "RESUME SCAN" until Monolith Burger appears on your screen. Select "SET COURSE" then "LIGHT SPEED". Once you reach Monolith Burger, "LAND".

MONOLITH BURGER

Walk WEST to the other side of the Restaurant and up to the Clerk behind the counter. "ORDER" food. When the menu appears, press "7" to order a Monolith Fun Meal, then "Q" to quit. Once you "PAY" the Clerk, "SIT" down at the empty table behind you and "EAT" your food. You will find a prize (the Decoder Ring) in your food. "STAND" and walk over to the Astro Chicken arcade game. "LOOK AT THE GAME". You will either have to successfully land 10 chickens or play the game 10 times to get a secret message.

Tips:- Put yourself in SLOW mode until you get the hang of it and are good enough to play at normal speed. DO NOT make the mistake of holding down the UP ARROW (Flap) key. PUSH to FLAP, PUSH it again to STOP.

When you get the secret message, "USE THE RING" to decode it.

Walk back to your ship through the airlock door and "ENTER SHIP". "LOOK SCREEN". Select "ENGINES", "NAVIGATION", "SCAN" and "RESUME SCAN" until Ortega appears on your screen. Select "SET COURSE" then "LIGHT SPEED". Once you reach Ortega, "LAND".

ORTEGA

"STAND" up and "WEAR UNDERWEAR", then "EXIT" the ship. Walk "SOUTH" into the next screen then WEST until you come to a Narrow Rock Bridge. Cross the bridge and continue SOUTH. You will find two men working with some equipment. Stop and wait for them to leave. Walk over to the telescope and "LOOK THROUGH SCOPE". Walk to the crate behind the rock and "GET DETONATOR". Also, "GET THE POLE" from the Anemometer near the crate. Walk EAST until you come to a dead end. Find your way to the top of the volcano and walk down the stairs to the base of the generator. Go EAST and "CLIMB" the ladder. When you reach the top, walk up the opening and "DROP THE DETONATOR" into the hole. "CLIMB" down the ladder and find your way back to where the rock bridge 'was'!! "USE THE POLE" to jump over the crevice. Go to your ship and "SIT". "LOOK SCREEN", select "ENGINES" and "TAKEOFF". Again, "LOOK SCREEN", select "NAVIGATION", "SCAN" and "RESUME SCAN". Continue scanning until Pestulon appears on your screen. Select "SET COURSE" and "LIGHT SPEED". Once you reach Pestulon, "LAND".

PESTULON

"STAND UP" and "EXIT" the ship. Walk off the screen in any direction. You will see Scumsoft in the distance. "WEAR THE BELT" then "TURN ON BELT". "ENTER SCUMSOFT". Walk past the guards into the large doorway and down the stairs. "PRESS THE BUTTON" and enter the elevator.

SCUMSOFT

You are standing in a circular hallway. Walk NORTH and enter the first door on the West wall. "GET THE COVERALLS" and walk back out of the Closet.

Continue walking SOUTH until you come to the unlocked door on the wall. Enter it. As you make your way through the Accounting Department maze make sure that you "ZAP TRASH" every time you get near a waste basket. Find your way to the Boss's Office. When the Boss is away, enter his office. "GET THE KEYCARD" from the top of his desk. Now, walk to the place where Elmo's picture is hanging on the partition near the copy machine, and "GET THE PICTURE". Go to the copier and "COPY THE PICTURE" then "PUT THE PICTURE BACK" on the wall. Walk back to the entrance of the Accounting Department and exit into the hallway. Find the door with the keycard slot. Walk up to the door and "INSERT CARD". IMMEDIATELY "HOLD COPY" of Elmo's picture up to the facial scanner, then enter the doorway. You are now in the room with the Two Guys trapped in jello. "PRESS THE BUTTON" and walk across the bridge to the Two Guys. "VAPORIZE JELLO". After being discovered by Elmo Pug, you are escorted away. As you enter the ring of Nukem Dukem Robots, it's up to you to knock out Elmo's robot!!

Tips:- There is a slight time-lag between your pressing to PUNCH - or pressing to BLOCK - and the actual movement of your character on the screen! You should become familiar with this after SAVING your game earlier. Every wasted movement will use up your energy, so don't punch blindly nor walk around too much. In fact the best way to beat your opponent is to let him come to you, block his punches and let him punch his own lights out!!!

Once you and the Two Guys are safely in your ship and take off, "LOOK SCREEN", choose "ATTACK SPEED" then "WEAPONS SYSTEM", and set your shield to "BACK". When the enemy fighters appear, zero in on their ship with the cross-hairs using your arrow keys. When you have them locked on, "FIRE". The ships approach from the back and then the front, and will continue this

pattern until you have shot several of them down. You will need to switch your shield on each pass. Watch the radar box at the bottom left of your screen to tell you which direction the fighters are coming from. If you make it through this, you're home free!!!!!!!!!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.84 RT

ULTIMA I

STRATEGY

Strategy suggestions for playing "Ultima I" are presented in this file, which is divided into five sections: I) The Beginning, II) The Dungeons, III) Space Travel, IV) Saving the Princess, and V) Battling Mondain. Descriptions of the terrain of the four continents of Ultima are provided in the next file, entitled "Layout."

I. THE BEGINNING

Once you create your character, and endow him or her with race, type, and attributes, you are ready to begin your adventure. Each race and type of character has its own advantages and disadvantages. Obviously, a fighter is vicious in battles, wizards or clerics throw potent spells, and thieves are good at thievery. Experiment with different characters. Your first step, upon finding yourself in the middle of a grassy plain, is to ready your armour (leather) and a weapon (dagger). Thus prepared, you may then begin to explore the world of Ultima.

You will encounter a number of strange creatures during your travels. On land, you will find Orcs, Evil Treants, Hoods, Knights, Bears, Wandering Warlocks, Necromancers, Hidden Archers, Thieves, Dark Knights, and Evil Rangers. In the ocean, there are Giant Squid, Ness Creatures, Dragon Turtles, and Giant Octopi. It is likely that you'll be killed quickly. If so, you will be reincarnated. (If you're reincarnated in the middle of water, keep trying to move or attack. These actions will use up your food and hit points, and you'll be reincarnated again -- hopefully on land the next time.) However, your resurrected self is lacking in food, gold, and weapons. Take heart! Although the process of building up your points and possessions seems slow, if you persevere you will "ultimately" be victorious. The following strategy hints should be helpful:

1) It is often advisable to avoid combat. Try to run away from an enemy until you can build up your hit points.

2) Buy and steal as much armour as possible. If you are killed, you will retain your armor, vehicles, and spells, but you will lose your weapons.

- 3) To increase your gold supply, you can sell some of your armour.
- 4) As soon as possible, descend into a dungeon. By entering a dungeon and killing a number of creatures, you will gain hit points, experience points, and gold (and food, if you're killed in a dungeon). You can do this again and again, building up your character.
- 5) Always buy a drink from Varg the tavern keeper in a pub. He may give you some helpful clues.
- 6) As you gain experience points, you will find that more advanced weapons and transportation become available in the cities. Items such as pistols, blasters, and phazors are invaluable in battles (in fact, sea creatures will be "out of weapon range" until you get a hold of, at least, a set of bow and arrows). By a strange quirk in the game, you may be able to steal technologically advanced weapons or armor even before they're available for purchase! Use of a vehicle will conserve your food supply during your travels. Seagoing vessels and air cars allow you to visit islands and cross oceans. Once you've obtained a frigate or an air car, you can use its cannons or lasers to fire on enemies. A space shuttle will be required for space travel.
- 7) When you enter a castle, be sure to transact with the King. If you have sufficient gold, he will sell you hit points. If you offer service, he will send you on a quest for which you will be handsomely rewarded.
- 8) Save the game frequently. You never know when 7 Hidden Archers or 4 Ness Creatures might attack and kill you.
- 9) Beware of Wenches, Jesters, and Bards. They like to steal your possessions.

II.THE DUNGEONS

Dungeon experience is vital in order to increase your hit points. It can also be fatal. If your character is a novice, it's best to explore only the 1st or 2nd level of a dungeon. Then you can retrace your steps, climb out of the dungeon alive, and repeat the process. As you become stronger, you can descend deeper into a dungeon. There you will do battle with increasingly powerful creatures, but you may also gain hundreds of hit points and gold pieces. You will encounter the following enemies in any dungeon:

Levels 1 and 2: Thieves, Rangers, Skeletons, Bats, Giant Rats

Levels 3 and 4: Giant Spiders, Cyclopes, Orcs, Gelatinous Cubes, Vipers

Levels 5 and 6: Ettins, Minotaurs, Mimics, Carrion Creepers, Lizard Men

Levels 7 and 8: Wraiths, Wandering Eyes, Liches, Tanglers, Gremlins

Levels 9 and 10: Daemons, Balrons, Mind Whippers, Zorns, Invisible Seekers

Even if you have accumulated many thousands of hit points, some of the more powerful creatures can easily destroy you. You will have to discover, through trial and error, which weapons or spells you should use against them. (Note: Only a wizard can use the Blink, Create, Destroy, and

Kill spells.) The following strategy hints should help you in surviving dungeon travel:

- 1) Use the Inform and Search command frequently. This will disclose traps which you can then avoid (rope and spikes will save you from falling through a hidden trap, but you lose them).
- 2) Use the Destroy spell to dissolve force fields.
- 3) Use the Blink spell to escape to another place on that level (useful when monsters are attacking from all sides or when you're surrounded by force fields and have no Destroy spells).
- 4) Map each level so you don't get lost. Or, purchase plenty of Ladder Up and Ladder Down spells to allow you to move easily between levels.
- 5) Remember: You cannot save the game from within a dungeon. Also, you cannot put on any new armour if it has been destroyed (by a Gelatinous Cube, for example).
- 6) You may wish to use an Unlock spell to open chests, and an Open spell to open coffins. You will find additional gold in these containers.
- 7) If you are on a quest (to kill a Balron, Liche, Cube, or Creeper), do not dally on other levels. Go straight down to the level where the creature you are seeking lives (using Ladder Down spells), kill it, then get out of the dungeon quickly (using Ladder Up spells). It is very easy to be overwhelmed by enemies on the lower levels, and you could be killed. Gremlins may steal all your food; Invisible Seekers may annihilate you before you can locate them; Mind Whippers may destroy your intelligence with their mental attacks.

III. SPACE TRAVEL

You have been exploring the four continents of Ultima, crossing plains and oceans, and increasing your attributes and possessions. Suddenly, you find advanced weapons, armour, and vehicles in the cities. Purchase a space shuttle as soon as you have enough gold. The shuttle will carry you out into space where you will strive to destroy 20 enemy vessels. If you do this, you will be designated a "Space Ace". You will want to be a Space Ace before rescuing the princess. If you destroy the enemy spacecraft, and return alive to Ultima, you will have gained thousands of experience points and will be ready to save the Princess. Space movement can be tricky, and the following strategy hints should help:

- 1) The first view you will see is your shuttle, motionless in space. Nearby is a Base, a Star, and Ultima. You can use your shuttle for continued travel, or you can dock at the base and purchase a different vehicle (500 gold pieces each time you exchange ships). The smaller vehicle has limited fuel, but a lot of shield power. The larger vehicle has plenty of fuel, but negligible shielding. Take the smaller ship since you won't want to go very far from base.
 - 2) Docking with the base in order to exchange ships takes a little practice. If you do not dock exactly at the entry point in the base, you will destroy your shields and be disintegrated. Try this method: One forward thrust until you are near the base; one retro to stop your vehicle; one
-

left turn or right turn to position your ship in the direction you want to go; one forward thrust to get it moving again; one retro to stop it; etc. In this way, you can slowly and carefully position your shuttle so that you can make a precision docking. Exchange ships.

3) Once you have a new ship, you must do a sector scan. This is accomplished by the Inform and Search command. Note: You will always be in the centre of the sector scan. When you start out in space, you will be where the "B" is in the middle of the sector scan. The blank lines indicate empty space, the stars indicate stars, and the carets indicate enemy spaceships.

4) Since you don't want to get too far from your starting point, and you don't want to get lost and run out of fuel, always check the sector scan to make sure you know where you are. If the scan shows enemy ships to the left, turn your ship to the left. If the scan shows enemy ships below you, turn your ship downward. Apply thrust, then go into View change. Now you're in open space. Hit the Hyperspace key. At this point, you will be in a sector containing enemy ships.

5) Once you've destroyed the enemy ships (usually three), go into View change mode again. Stop your ship with one retro. If you went left originally, you'll want to return right. If you went down originally, you must turn your ship upward, and so on. Turn your ship to the appropriate direction, and apply thrust. Change the view again, hit hyperspace again, change the view again. You should be near your origination point, by a base. You can exchange ships again, or return to Ultima. This process can be repeated many times until you become a Space Ace.

THE GAME.

IV. SAVING THE PRINCESS

In each castle, there is a Princess imprisoned. You will see her pacing in her cell in the lower right of the castle. The key to her cell may or may not be in the possession of the Jester (hopping around near the King). You must kill the Jester in order to get the key. Keep trying until you get the correct key that will unlock the Princess' cell. The following strategy tips should assist you in freeing the Princess:

1) You'll notice that the Jester sometimes comes near you as you enter the King's throneroom. Try to get him to stay near the entrance. Then you can kill him, and run (quickly!) down and over to the Princess' cell. Hit "U" to unlock the door. The Princess will follow you out of the cell if the correct key has been used. If you have not obtained the correct key, and the one you have does not unlock the door, follow the instructions below anyway in order to try to escape with your life.

2) The moment you kill the Jester, the guards will be upon you. They are virtually impossible to kill, so your best course is to outrun them. First of all, try to position the Princess between yourself and the guards. This will take a little practice, but eventually you should learn how to line the guards up behind you as you run for the castle exit.

3) Move quickly, being careful not to run into walls, trees, or ponds. One false move, and you'll be trapped between guards. In the far left room, try exiting to the north of the pond, and out left. It's tricky, but possible. As you leave the castle, the Princess will reward you handsomely

and will tell you where to find the Time Machine.

V. BATTLING MONDAIN

Once you rescue the Princess and locate the Time Machine, you are ready to do battle with the evil wizard Mondain. Board the craft and launch. Although you are now an expert fighter (you've done away with Balrons and Liches, right?), Mondain will nevertheless engage you in the battle of your life. The following tactics should help you destroy the Evil Gem, kill Mondain, save the universe and, not incidentally, win the game:

- 1) You must first destroy the Evil Gem. Immediately approach the gem and hit "G" to get it. This action will destroy the gem. It will also drain away most of your hit points.
- 2) If you do not destroy the gem immediately, you will not be able to permanently kill Mondain. The Evil Gem that he created makes him immortal, so you must destroy the gem before turning to Mondain.
- 3) Now, begin to attack Mondain. Kill spells will not work against him; they only make him stronger. Just keep firing away until he weakens. Persist in your attack even though he unleashes an onslaught against you.
- 4) If your character is a wizard, you can use the Create spell to place a force field in front of you, however, it's best to continue attacking Mondain. Hopefully, he will be weakening. You can tell that this is happening because he changes into a bird and ceases attacking you. Continue firing until you receive the message that Mondain is dead and that you're victorious.

LAYOUT

The game of "Ultima I" involves travel on land and sea and through space and time. This file is to help you map a dangerous world. The planet consists of four continents separated by oceans. These continents contain many cities, castles, dungeons, and landmarks which the traveler must explore. Once the adventurer has purchased a seagoing craft or an air car, he or she may traverse the oceans with ease. When sufficient gold and experience points are accumulated, a space shuttle may be obtained for extraterrestrial journeys.

I. CONTINENT ONE

(1) Overview

Continent One contains two castles (Lost King and Lord British); eight cities (Yew, Fawn, Britain, Montor, Grey, Paws, Moon, and Tune); nine dungeons (Perinia, Lost Caverns, Mondain's Gate to Hell, Unholy Hole, Mines of Mt. Drash (1 and 2), Death's Awakening, Montor, and Doubt); and two landmarks (Pillars of Protection and Tower of Knowledge).

(2) Quests

Quest for King of the Castle of the Lost King: The King will ask you to destroy a Gelatinous Cube. To do so, you must climb down to level 3 or 4 of any dungeon and kill a Gelatinous Cube. Having done so, return to the King who will give you a red gem. He will also tell you that you will need

four gems to launch the Time Machine.

Quest for the King of the Castle of Lord British: His Majesty will send you to find the Tower of Knowledge. The landmark is located on an island to the northeast of the continent. You will receive additional strength from the King when you complete your quest and return to him.

(3) Landmarks

Pillars of Protection: This landmark is located on an island to the northwest of the continent. Enter the landmark, and your agility will be increased.

Tower of Knowledge: The Tower of Knowledge is on an island to the northeast of the continent. Your intelligence will be increased when you enter this landmark.

(4) Bartenders' Clues

Pubs: In the cities, there are pubs. Be sure to transact with Varg the tavern keep, since he may give you clues such as: "Destroy the Evil Gem," or "Best watch out for the wench."

II.CONTINENT TWO

(1) Overview

This continent is located across the ocean to the east of Continent One. Continent Two contains two castles (Rondorlin and Barataria); eight cities (Snake, Owen, Gerry, Arnold, Linda, Helen, John, and Wolf); eight dungeons (Scorpion Hole, The Labyrinth, Where Hercules Died, Advari's Hole, The Savage Place, Horror of the Harpies, Gorgon's Hole, and Dead Warrior's Fight); and two landmarks (Pillars of the Argonauts and Pillar of Ozymandias).

(2) Quests

Quest for the King of Rondorlin: The King orders you to kill a Carrion Creeper. This dread creature may be found on the 5th or 6th level of any dungeon. When you accomplish your task and return to the King, he will give you a green gem and tell you that you must use the Time Machine.

Quest for the King of Barataria: This quest involves locating the Pillar of Ozymandias (on an island to the southwest of the continent). The King will grant you increased strength upon completion of the quest.

(3) Landmarks

Pillars of the Argonauts: The pillars are located on an island to the west of the continent. You are rewarded with various weapons whenever you visit this landmark.

Pillar of Ozymandias: Increased wisdom is your reward for entering the pillar (southwest of the continent).

4) Bartenders' Clues

Pubs: If you buy a drink from a tavern keep, he may give you a hint such as, "Best you should know about space travel, and that you must destroy at least 20 enemy vessels to become an Ace!" or "The Princess will reward you if you save her, and will give an additional gift to a player of 8th level or higher."

III. CONTINENT THREE

(1) Overview

Continent Three is located across the ocean to the east of Continent Two. This land mass contains two castles (Black Dragon and Olympus); eight cities (Poor, Ponder, Clear Lagoon, Gauntlet, Nassau, Wealth, Imagination, and Stout); nine dungeons (The End, The Metal Twister, The Long Death, Viper's Pit (1 and 2), Guild of Death, Troll's Hole, Tramp of Doom, and Slow Death); and two landmarks (Sign Post and Southern Sign Post).

(2) Quests

Quest for the King of Black Dragon's Castle: The King orders you to kill a Liche (which may be found on the 7th or 8th level of any dungeon). If you complete this quest, His Majesty will give you a blue gem and tell you that the Princess helps the Space Ace.

Quest for the King of the Castle of Olympus: On this quest, you must find the Sign Post. It is located on an island to the northwest of the continent. The King will reward you with additional strength for completing this task.

(3) Landmarks

Sign Post: This landmark is located on an island to the northwest of the continent. Upon entering the Sign Post, you will receive additional stamina. Southern Sign Post: Additional charisma is your reward for finding this landmark. It is located on an island to the southwest of the continent.

(4) Bartenders' Clues

Pubs: The tavern keep may let you in on the following information: "One thousand years ago, Mondain the Wizard created an Evil Gem which makes him immortal. You must traverse the lands until you find a Time Machine. Go back in time to destroy the Evil Gem and save the universe." Or, the bartender may tell you that "Most, if not all, of the lakes and ponds have magical powers."

IV. CONTINENT FOUR

(1) Overview

Traveling east across the ocean from Continent Three, you will arrive at Continent Four. This land mass contains two castles (Shamino's Castle and White Dragon's Castle); eight cities (Lost Friends, Dextron, Turtle, Wheeler, Bulldozer, Gorlab, Brother, and Magic); nine dungeons (Skull Smasher, Doom, Dead Cat's Life (1 and 2), Dead Man's Walk, Hole to Hades, Spine Breaker, The Morbid Adventure, and Free Death Hole); and two landmarks (Grave of the Lost Soul and the Eastern Sign Post). If you wish

to revisit Continent One, simply continue east across the ocean from Continent Four.

(2) Quests

Quest for the King of Shamino Castle: You must descend to the 9th or 10th level of any dungeon and kill a Balron. After you do this, return to the King. He will give you a white gem and allow you to take nine items from the holds of his castle.

Quest for the King of White Dragon's Castle: You must find the Grave of the Lost Soul (which is on an island to the northwest of the continent). His Majesty will reward you with added strength when you return to him.

(3) Landmarks

Grave of the Lost Soul: Upon reaching this landmark, enter it. You will receive additional stamina.

Eastern Sign Post: This landmark merely has a sign saying, "Go east to go east."

(4) Bartenders' Clues

Pubs: Varg may tell you to "Have a strong one, bub," or "Go back in time." Or, he may simply say that this is a great game (as indeed it is!).

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.85 RT

ULTIMA II

STRATEGY

Ultima II (The Revenge of the Enchantress) is Lord British's exciting sequel to Ultima I. In Ultima II, you are challenged to discover the secret of Minax, the evil apprentice of Mondain whom you defeated in Ultima I. Once again, you must create a player character who will roam land, sea, air, and even outer space, battling strange creatures and increasing your character's attributes and possessions. However, in Ultima II, you must also unlock the mysteries of the Time Doors. The strategy tips presented in this file should assist you in your difficult quest.

I. CREATING A CHARACTER

By allocating 90 points among 6 attributes and choosing race, profession, and sex, you may create a player character who is initially powerful or weak. For example, relatively high strength is the key to being able to wear certain armour; high agility will allow your character to wield certain weapons and steal more easily. I had good luck with my Elf Thief ("Bugsy") who was able to steal plenty of food, weapons, and armour.

However, the Dwarf Wizard ("Hirsutus") I created endured a long, slow battle to merely stay alive. Experiment with different combinations to find out which is more successful and enjoyable for you.

A note about spellcasters: Clerics and Wizards may purchase spells in Villages. However, spells are both very expensive and relatively useless. Spells can only be cast within Dungeons and Towers and, unfortunately, you can easily win the game without ever entering either of those places.

II.BEGINNING THE QUEST

You start out with 400 hit points, 400 foods, and 400 gold. This may seem like plenty, but it isn't. Your food disappears quickly as you explore, your hit points diminish rapidly when you are attacked by creatures, and your gold pieces must be exchanged for supplies and equipment. However, you can always attempt to steal, and you can purchase additional hit points by transacting with a King.

Your first task is to obtain a weapon and armour. From where you are when you boot the game diskette, walk west and south into Towne Linda (it looks like a cloverleaf). You will find both an armoury and a weapons vendor there. After leaving Towne Linda, travel south until you reach Le Jester Village (it looks like 5 small circles). Villages are the only places where you can obtain additional food. Now you're ready to do some serious adventuring. But, before you begin your campaign in earnest, be sure to save the game. It's very easy to get killed, and you will want to be able to return to the status quo ante.

A word of advice: This game has an annoying "feature" involving the save game function. First of all, unlike Ultima I, Ultima II has no provision for two disk drives, so be prepared for frequent disk swaps. Secondly, if your character enters a Town, Village, Castle, Dungeon, or Tower (i.e., there has been interaction with the player diskette), and you are then gravely injured or, perhaps, have spent money on an item you are not allowed to use, and you then leave that location (i.e., another disk interaction), you will not be able to turn off your machine and reboot to find your earlier (healthier!) save game position. The solution to this problem is this: When you realize that your character has lost a lot of hit points while within one of those locations, turn off your machine then and there. Since no writing to the diskette is involved, you can then reboot and recover your earlier position. [My first player character lost 2,000 hit points in one Town before I learned this little trick.]

III.THE INHABITANTS

In order to gain experience points, valuable items, and gold, you must slay many creatures. The universe of Ultima II is populated by Orcs, Devils, Daemons, Thieves, Fighters, Clerics, Wizards, Balrons, Sea Serpents, Guards, Merchants, Jesters, Seers, Oracles, Kings, Queens, and, finally, Minax. Some you must simply kill; others you must not kill but must transact with.

Transact with everyone you find in Towns, Villages, and Castles. Clues to solving the game will be revealed to you (occasionally, however, you have to offer gold to purchase a particularly valuable hint or item). In one Town, you will discover that offering gold results in significant increases to your character's attributes. As I mentioned earlier, you can obtain more

hit points by transacting with a King (he pockets some of your gold as payment for this service). Be aware, however, that after 99 your attributes will roll over to 0! (Rollover occurs as well when any of your possessions total more than 99 and when your hit points, experience points, food, or gold climb above 9999). Don't be too greedy!

IV.ITEMS

Utilize the "Z" (status) command frequently, especially after you have slain a creature. You will notice that there are certain items in your inventory which were not there before the battle. You will learn what each of these items is for (e.g., magical boots save you from a paralysis spell and tools allow you to escape from traps in Towers or Dungeons), and will discover which creatures are more likely to possess something you need.

There are a total of 20 objects for you to find, including: Torches, Keys, Tools, Quick Swords, Wands, Staffs, Boots, Cloaks, Helms, Gems, Ankhs, Red Gems, Skull Keys, Green Gems, Brass Buttons, Blue Tassles, Strange Coins, Green Idols, Tri-Lithiums, and Rings. Once you've obtained a particularly precious item (such as blue tassles which you'll need to board a frigate or strange coins which allow you to stop time), be sure to save the game state. Thieves just love to steal from you, and you may want to recover your earlier position. You will encounter an individual who claims to own "one of everything." Offer him gold and find out!

V.TRANSPORTATION

You may buy a horse in a Town in order to conserve food as you travel by land. However, frigates and planes are needed to traverse the oceans. You will need a rocketship to enter space.

Frigates may be boarded (as they pass by you on a coastline) if you already possess a set of blue tassles. However, planes and rockets must be stolen. Planes are available in only one Town; you'll need brass buttons and skull keys in order to fly a plane. Once you have a plane, you can "walk" it through a Time Door (Time Doors are discussed in the next file entitled "Ultima II -- Layout").

Rockets are found only in one Town and you'll need a number of items in order to blast off (if you need extra Tri-Lithiums, you can find hordes of the stuff on the highest level of a Tower or the lowest level of a Dungeon). Once in space, explore and transact until you discover the mysterious Planet X and the kindly Father Antos. A note about spaceflight: Landing is the trickiest part of this task; be extremely careful that you land on the grass, otherwise you'll be killed.

VI.DEFEATING MINAX

Ah, yes, the dread enchantress! She rules time and the universe, ever so confidently, from her chambers within her Castle on Legends. Do not attempt to destroy her until you have spent many, many hours developing your character's abilities and have obtained weapons, armour, and valuable items. One item in particular, a ring, must be in your possession if you wish to pass unscathed through Minax's force fields. She is unwilling to die easily and leads you on a not-so-merry chase from chamber to chamber while her minions attempt to kill you. You can deal with her lackeys by stopping time, but only if you have sufficient quantities of strange coins.

Persist in your attack; she will ultimately succumb and she and all her works will be destroyed!

ULTIMA II: THE LAYOUT

The cloth map and the pamphlet that come with the game are very helpful. Study both and make your own notes as you continue your quest. The map shows the world as it appears in the A.D. time period with symbols representing the 20 Time Doors that exist. The Time Doors take you from one time period to another, and there are five such periods: B.C. (1423 B.C.); A.D. (1990 A.D.); Pangea (9 million B.C.); Aftermath (2112 A.D.); and Legends (no time). Once you obtain a magical helm, you will be able to "V"iew your exact location (note, however, that your helm disappears when you "V"). The following is an outline of the various time periods and the locations of their Time Doors.

I.1423 B.C.

This is where you begin your adventure. You will find yourself in Eurasia with connecting passages by land to North America, Africa, and South America. Locations you'll visit include Towne Linda in Italy, Le Jester Village in Africa, a Tower in South America, a Dungeon in Greenland, Lord British's Castle in England, and a Signpost in Australia (islands may be reached once you board a frigate).

There are 4 Time Doors: 1) The NW Time Door in Europe takes you to England in 1990 A.D.; 2) The North Central Time Door in Europe takes you to the eastern peninsula in 9 million B.C.; 3) The NE Time Door in North America takes you to Legends; and 4) The SE Time Door in South America takes you to the north of North America in 2112 A.D.

II.1990 A.D.

Here you will visit Lord British's Castle and Port Boniface in England, New San Antonio in North America, a Tower in Africa, a Dungeon in Greenland, and a Signpost in Australia.

There are 4 Time Doors: 1) The Time Door in South America takes you to North America in 2112 A.D.; 2) The Time Door by the Signpost in Australia takes you to the eastern part of the continent in 9 million B.C.; 3) The Time Door near Lord British's Castle in England takes you to Europe in 1423 B.C.; and 4) The Time Door by the Dungeon in Greenland takes you to the east of the continent in 9 million B.C.

III.9 MILLION B.C.

In this ancient time, the continents as we know them have not yet separated. This land mass appears to be one great island. You will visit Baradin's Town, a Dungeon, and a Signpost.

There are 4 Time Doors: 1) The NE Time Door by the Dungeon takes you to Legends; 2) The eastern Time Door takes you to Europe in 1423 B.C.; 3) The southern Time Door near the Signpost takes you to England in 1990 A.D.; and 4) The north central Time Door (north of Baradin's Town) takes you to North America in 1990 A.D.

IV.2112 A.D.

This is the world of the Aftermath, a time of high technology and destruction. Nothing remains in North America, South America or Africa, but there is a Town (Pirate's Harbour) in northern Europe, a Dungeon in Greenland, and a Signpost in Australia. You will need to bring an airplane through the Time Doors in order to fly from North America to Eurasia (where you will find a rocketship). There are 4 Time Doors: 1) In North America, the NW Time Door takes you to South America in 1990 A.D.; 2) The SE Time Door in North America takes you to Legends; 3) In Eurasia, the southern Time Door takes you to the east of the continent in 9 million B.C.; and 4) In eastern Eurasia, the Time Door takes you to Europe in 1423 B.C.

V.LEGENDS

You will visit Legends often in an attempt to break through Minax's armies and into her sanctum. Her Castle is located in the center of the continent; besides numerous creatures, there is only a Signpost on Legends.

There are 4 Time Doors in a row south of the Signpost. Starting from the west: 1) This Time Door takes you to the northeast of the continent in 9 million B.C.; 2) This one takes you to Europe in 1423 B.C.; 3) This one takes you to England in 1990 A.D.; and 4) The eastern Time Door takes you to North America in 2112 A.D. [Note: Dates and Time Door locations may differ in various versions of Ultima II.]

VI.SPACE Use your galactic map to plot the coordinates for space travel. You will know you have reached the planet you are seeking when you find Towne Basko and Castle Barataria. Be prepared to fight; the inhabitants are belligerent and the thieves tend to steal from you. Remember also to take extreme care in landing your rocket; instant death results from one careless move. There are no Time Doors in space.

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.86 RT

ULTIMA III

STRATEGY

Lord British's "Ultima III: Exodus" is the third, and most ambitious, offering in an outstanding fantasy role-playing series. Every aspect of this game, from the documentation to the computer graphics, is a logical, yet enhanced, extension of the earlier two chapters of the "Ultima" saga. In "Exodus," however, there is a fundamental new twist: No longer must a solitary character strive to overcome the evil abroad in the land; a party of up to four players may join the quest. The strategy tips in this file should aid your party during its perilous adventure.

I.CREATING A PARTY

Start out by thoroughly studying the four booklets that come with the game: The Book of Play, the Ancient Liturgy of Truth, the Book of Amber Runes,

and the Player Reference Card. You must then form a party by designating race and profession and by allocating 50 points among four attributes. Each profession has different valuable characteristics, and part of this game's flexibility is that you may try various combinations.

Perhaps the best initial party will be composed of an elf thief, a dwarf fighter, a bobbit cleric, and a fuzzy wizard. A dwarf or bobbit paladin, or a human ranger, may easily be substituted for the dwarf fighter. It is certainly desirable to include both a cleric and a wizard in your group because only they have the capacity to develop advanced spell-casting powers.

In combat situations, each party member takes a turn in order. Therefore, it is important to position the characters in such a way as to take advantage of their particular abilities. Generally, characters who have more weapon/armour options should be in first and second place; the spell casters should be in the next rank. I had very good luck with "Snatch" (elf thief) and "Devo" (dwarf fighter) in the front, with "Wanda" (fuzzy wizard) and "Clarissa" (bobbit cleric) in the rear. Since combat may seem too fast and confusing at first, it may help you to give your characters mnemonic names.

II. JOURNEYING ONWARD

Your little band begins its adventure near the castle and city of Lord British on the grassy plains of the continent of Sosaria. Immediately equip your characters with daggers and cloth armour. Then, save the game. Frequent "saves" will help you to avoid getting stuck with a group of dead bodies on your hands; if disaster seems imminent, you can turn off your machine and restore your previous game position.

Enter the town, where it is safe. Examining the player roster, you will see that each party member possesses 150 gold pieces and 150 items of food. You should transfer extra gold to one character, preferably a fighter type, so that he may purchase a bow. Long-range weapons such as bows and slings are vital to surviving combat. Of course, daggers may be thrown, but they are then lost; it is useful to obtain an abundant supply. Remember to re-ready and/or re-equip a player who transacts with merchants or you might find a character with a bow and leather armour in her inventory standing naked and empty-handed against eight Titans! It goes without saying that your group must have adequate supplies of food.

Any player may attempt to steal from the gold-laden chests that are located in weapons and armour shops; however, thieves have the most success. Lower level characters haven't a prayer against guards, so larceny is a risky endeavour. It is not possible to steal food in this game; however, chests occasionally contain a valuable weapon or item of armour. If you wish to steal with impunity, you can bribe guards. Greasing guards' palms causes them to instantly disappear.

Gold, money, crass lucre: You will need copious amounts to advance in "Ultima III." Sometimes you'll think it's money that makes Sosaria go 'round! Although many of the clues vital to winning the game may be freely obtained by transacting with people in towns and castles, gold is needed to purchase not only important information from barkeepers and oracles, but is also necessary in order to raise your players' attributes, equip them with better weapons and armour, and bribe guards. You may wish to create several

"sacrificial" characters whose sole purpose is to transfer all their gold, weapons, food, and armour to one of your "real" party members. Using this admittedly opportunistic technique, your "real" party can become well-equipped even before its first foray.

A note about "roll over": Lord British has almost completely corrected the problem (from "Ultima II") of players' "numbers" rolling over to zero after 99 or 9999. Now, if you inadvertently purchase more than 99 daggers, only 99 will show up (not 0) on the status report. The same holds true for other equipment and players' attributes. However, a bug remains in the food counter. Be careful not to exceed 9999 items of food or very strange things will happen to your players' names and armour. [Note: Rollover still occurs in some versions.]

III.THE INHABITANTS OF SOSARIA.

Within the towns or Lord British's castle, you will encounter guards, merchants, barkeeps, jesters, oracles, or healers as well as any of the regular player types such as fighters, thieves, clerics and wizards. You must transact with almost everyone you meet in order to learn the clues which are vital to winning this game. Carefully explore every inch of every town; you can locate informative individuals behind shops, within wooded areas, or on the other side of locked doors. [See the "Layout" and "Clues" files for more specific details.]

IV.COMBAT

Much of your time, especially in the beginning stages of the game, will be devoted to slaying monsters. On land, in the sea, and deep within the dungeons of Sosaria your party will engage in combat with more than two dozen species of monsters as well as renegade player types. Examine your Book of Play for the descriptions of these creatures.

Some monsters (orcs, goblins, and trolls) may be dispelled by your wizard's "Repond." The undead creatures (skeletons, ghouls, zombies) are turned by your cleric's "Pontori." When your cleric or mage reaches his or her full potential, he or she (or "O"!) can cast helpful (transport, light, heal, cure, map, resurrect) or devastating (wound, negate time, destroy) spells. However, since spell casting temporarily drains magic points, most combat involves the use of weapons. Be aware that a cleric's use of the "P" (Resurrect from Ashes) spell drains wisdom points.

The weapons available range from daggers to +4 bows (6550 g.p.) to the mysterious "exotics." Naturally, as your players gain strength, one arrow may be all that is needed to dispatch the dread balron. Long-range weapons should, therefore, be obtained as soon as possible. Since your party always gets to fire the first shot in a combat situation, slings or bows can mean the difference between life and death. Hand-to-hand weapons are relatively ineffective because your players have to waste turns moving toward the enemy and taking hits instead of fighting. Since daggers may be thrown, they are more versatile than maces. The same is true regarding the use of bows as opposed to swords. The ranger I created was more successful and efficient with his simple bow than a +2 sword.

Armour is, of course, vital in protecting your players from injury. Depending on their professions, characters may wear anything from cloth to +2 plate (8250 g.p.). Try to obtain leather armour, at least, for those

players who may wear it; they will survive more easily and will rapidly advance in experience levels.

Players' hit points are directly related to their experience. Each character begins with 150 hit points at level one. As the game proceeds and your players slay numerous monsters, their experience points will increase. Remember, however, that only the character striking the death blow wins experience points! As additional levels are reached, the party should visit Lord British who will see that his wizard raises the characters' hit points. However, after level five, the Lord will refuse to raise the hit maximum. Instead, he says: "Seek ye the Mark of Kings." Once your group obtains this mark (one of four available -- each with a different purpose), Lord British will raise your characters' hit points, according to his or her experience level, to the absolute maximum of 2550.

If you want to build up backward players' hit points, you must position them so that they may inflict the fatal blows. This may even involve passing over (by hitting the space bar) a couple of players in favour of your "slower" ones.

After your players reach level five or so, and have purchased decent weapons, armour and, hopefully, a few powders (to negate time), they may use the following procedure to rapidly build up more experience points: Enter a town that has only two sets of guards stationed at the entrance; attack and kill the guards; immediately leave the town and save the game. Guards are worth 15 experience points each, and, although they are extremely powerful, they don't throw fireballs or poisoned bolts at your group.

While your party is still relatively inexperienced, try to avoid sea serpents, men-o-war, and pirates. You can usually see these opponents approaching, and can detour around them. Do not descend below level four or so in any dungeon until your party is quite strong; otherwise, the manes, devils, and wyverns, among others, will surely decimate your group. Several monsters not only wound your players, but poison them. However, when your party is healthy and well-equipped, it can win thousands of experience points and gold pieces by slaying these creatures. In the case of pirates, your group can also commandeer a frigate; no experience points or treasure is gained if the ship's cannons are used in battle.

Before your group obtains long-range weapons, try to avoid thieves, cutpurses, and brigands. These characters love to steal the weapons or armour that are not currently in use by players.

Within dungeons, the invisible gremlins like to steal food. Be sure to carry plenty of rations or your band might starve to death!

Here is a list of various opponents and the experience points received by players when they defeat these creatures:

Merchants = 1
Jesters and Grasss = 2
Goblins, Trolls, Orcs, and Floors = 3
Skeletons, Zombies, and Ghouls = 4
Cutpurses, Brigands, and Thieves = 5
Golems, Giants, Titans, and Horses = 6
Fighters, Manes, Gargoyles, and Daemons = 8

Wizards, Pincers, and Bradles = 10
Serpents, Dragons, Griffons, Wyverns, and Guards = 15
Men-O-War, Orcuss, Devils, and Balrons = 20.

The tougher the enemy, the more experience points gained by your players.

Note: Do not try to engage Lord British in battle; he is invincible. He will allow you to take the chests behind the force field, but will attack if you initiate violence within his domain.

V.HEALING

The natural result of all this fighting is injured, or even deceased, party members. Be sure that you carefully map Sosaria, pinpointing the locations of healing kiosks. Your group will have to visit the healers frequently, especially if a character is poisoned. As always, gold works wonders.

Of course, clerics as well as advanced wizards may cast healing spells. Use their powers with discrimination since every spell drains magic points which may be needed for an unexpected battle.

Healing fountains are located inside dungeons. A drink from one will restore your players' lost hit points. You cannot tell whether a fountain is healthy or poisoned without testing it. There are four types of fountains: good, innocuous, harmful, and poisonous. Save your game before descending into a dungeon and be careful!

VI.TRANSPORTATION

There are three modes of transportation in this game: foot, horse, and frigate. Most of the time, your players will be on foot and their food supplies will diminish rapidly as they explore Sosaria. Obtaining a horse not only slows the decrease in food, but allows your party to out run monsters. There are only two places where horses may be purchased or stolen: in the City of Dawn or the City of Devil Guard. [Check the "Layout" file for the locations of these cities.] Horses may be ridden through moon gates.

Frigates may be commandeered by defeating a pirate crew. Once you have a frigate, your party may then traverse the seas, visiting important islands and learning the secret of the whirlpool.

The whirlpool is both beneficial and harmful. It may destroy ships that are docked and empty. Yet, by sailing into the whirlpool, your party will be transported to the Lost Continent of Ambrosia where the players will be able to raise their attributes and obtain the four cards needed to destroy Exodus.

VII.ITEMS

There are four valuable items which your players must purchase in order to win the game. These are: torches, keys, gems, and powders. Only in thieves' guilds can your party buy these special items [check the "Layout" file for locations].

Torches, of course, are needed for light while the party explores dungeons. Because of the prevalence of "strange wind" throughout all of the dungeons,

numerous torches should be carried.

Keys are used to unlock doors. They are particularly useful in Lord British's Castle, the City of Montor West, and Ambrosia.

Gems give you a bird's eye view of your current location. Buy as many gems as possible; you can use them to map dungeons, explore the nooks and crannies of cities, and proceed effortlessly through mazes.

Powders are, perhaps, the most valuable objects of all: They stop time. Use powders frequently during fierce battles, especially in the Castle of Death [Note: This may not work in some versions]. The incessant fireballs, though, are not affected by powders.

VIII.DUNGEONS

Unlike in "Ultima II," your group must explore all the dungeons in order to win this game. Four "marks" must be obtained by each party member. Marks are usually located in a wall on the 8th level of a dungeon. The Mark of Kings is needed before Lord British will raise the characters' hit maximum above 550; the Mark of Force is used to pass uninjured through force fields; the Mark of Fire allows the party to walk through fire; the Mark of the Snake is needed to bypass the Silver Snake which guards the Castle of Death.

The best dungeon strategy is to use plenty of gems to locate ladders and/or cast ladder up and ladder down spells. It is not wise to linger on the upper levels if your group is simply looking for marks. Enter the dungeon and descend, as quickly as possible, to level 8. Then, obtain the mark and exit the dungeon. Of course, it is helpful to explore all levels of all dungeons, but this can be fatal if your party is weak.

IX.MOON GATES

Ah, these mysterious and ephemeral portals! What is their secret? By stepping into a moon gate, your group will be transported to various locations, some of which are inaccessible by any other means. There are eight moon gates, and the most important is, perhaps, the one that delivers your players to the dungeon of the Time Lord. Experiment with different gates and note their locations, the timing of their appearances, and their destinations.

An understanding of the cycles of the two moons of Sosaria, displayed on the cloth map and constantly counted on your screen, is vital in your search for the legendary City of Dawn. [See the "Layout" file for more details.]

X.DEFEATING EXODUS

Who or what is Exodus? The product of an unholy alliance between Mondain and Minax, Exodus is more machine than monster. Could he or it be a computer? Perhaps so: Exodus' powers are legion and he is "turned off" by inserting four cards, in proper order, into slots in his "body." The Time Lord, if he will, can tell your party the proper order of the cards.

Do not attempt to destroy Exodus until your party is extremely strong. Located within the aptly named Castle of Death, Exodus is protected by an

army of fiends as well as a continuous stream of fireballs. Further, the usual weapons are ineffectual against monsters in this castle; your group must be equipped with "exotic arms" in order to slay these creatures in hand-to-hand combat.

After your little band battles its way to Exodus, it must conquer the strange and invisible floors. The floors repeatedly attack until they have been completely destroyed. The best strategy against the floors is to have your cleric cast his "O" spell and/or your wizard cast her "P" spell. Then, move forward step-by-step, attacking in all directions. The floors are difficult, but certainly not impossible to overcome.

A final note: If you try to leave the Castle of Death without destroying Exodus, or if you linger near the entrance, your players will have to battle the grasss. The same strategy should be used against grasss as is used in combat with floors.

[See the "Layout" file and the "Clues" file for additional information.]

LAYOUT

I.THE CLOTH MAP

The map that is supplied with the game is very useful, especially if you take out a sturdy black pen and mark locations on it. I used triangles to designate castles, squares to represent towns, circles for dungeons, and squiggly lines for moon gates. The map shows the continent of Sosaria as explored by the late, great Hawkwind. Your party will exceed even his accomplishments before the game is over.

Also displayed on the map are a series of drawings of various locations as well as representations of the cycles of the two Sosarian moons. The runes are not difficult to decipher. For example, on the top left is a picture of the Castle of Lord British. On the top right is Death Gulch. The moon of Trammel has a 48 day cycle, and the moon of Felucca has a 16 day cycle.

II.THE CITIES

Here is a list of the cities of Sosaria, their locations, and their important features:

1.CITY OF LORD BRITISH: Located to the northeast of Sosaria, this city overlooks a harbour. Within the town you will find a pub, a grocery, a weapons shop, and an armoury. As always, be sure to transact with everyone you meet.

2.MONTOR WEST: South of Lord British are the twin cities of Montor West and Montor East. In the western town you will find a grocery, two pubs, a weapons shop, an armoury, a prison, and four guard stations. It is important to speak to two thieves who are inside prison cells. Either bribe the many guards or be prepared for a series of long battles if you enter the prison.

3.MONTOR EAST: Again, you will visit a pub, an armoury, and a weapons shop. Guard stations abound, but you need not do battle in this town. Simply transact with all the player types you meet; valuable clues are to be had here.

4.CITY OF YEW: Within this holy city are dozens of clerics as well as the Circle of Light, Rogation Worship, Sanescere healing kiosk, and the Aliment food shop. Take care in this heavily forested town else you might stumble into a wall of fire. The City of Yew is located in mountains to the west of Lord British.

5.CITY OF MOON: Further west from Yew lies Moon. Moon may also be reached by travelling southeast from Montor East. This small town contains a grocery, a pub, and a healing stand. The forested areas should be carefully explored for hidden clues; avoid those balrons, though!

6.CITY OF GREY: Due south of Moon, on a southwestern tip of Sosaria, you will find the City of Grey. This town has a pub, a grocery, a weapons shop, an armoury, a thieves' guild, and a chamber containing chests. Vital clues are to be had from a thief, a fighter, and a cleric. Be sure to visit Grey often in order to stock up on gems, powders, torches, and keys from the guild.

7.DEATH GULCH: Off the coast, on a large island to the southeast of British, is Death Gulch. This town is heavily guarded, but violence can be avoided. Here you will find a pub, grocery, weapons, and armour. The daemon and guard at the front entrance may be cautiously bypassed in order to enter the town. Bring keys. You can also sneak into Death Gulch through the forested areas to the north and south of the entrance. This town has several mazes, force fields, and a river of fire. None is of much importance. Lots of chests here.

8.CITY OF FAWN: On a small island off the coast of Sosaria, to the northwest of British, is the City of Fawn. Here you will find a pub, a food shop, a healing kiosk, and a thieves' guild. Four clerics will impart significant clues.

9.DEVIL GUARD: This town is locked within mountains to the southwest of British. To reach Devil Guard, your party must take one of three moon gates [discussed below]. A pirates' frigate, firing from the shore of a small lake with no outlets, attacks your group when you visit this town. Devil Guard is a dangerous place, but a very important one. Here, there are six fighters and one thief who can give you winning clues. Devil Guard contains a pub and grocery, a healing stand, another thieves' guild, and a stables. You may purchase four horses here for 800 g.p.; they cannot be stolen.

10.CITY OF DAWN: Dawn, the city of myths and magic! It is located, for a brief moment only, in the forest southwest of British. Dawn possesses the usual line-up of shops: food, pub, weapons, and armour. However, you will also find another thieves' guild here as well as an oracle and stables. Both the weapons and armour shops sell advanced items. Bring thousands of gold pieces and your party will leave Dawn very well-equipped. Horses here may be stolen, but expect a series of battles with Dawn's many guards. There are three clerics, hiding in the southeast corner of the town, who can tell you much about "exotic arms." However, two of the clerics will not let your party pass in order to transact with the third; you will have to kill them. Prepare your group by bribing as many guards as possible before dealing with the clerics.

III.THE CASTLES

There are two castles in this game: Lord British and Death. Lord British's Castle is next to his city. You will visit the castle many times in order to transact with the Lord and to purchase cures or healings. Most of the areas in this castle are unimportant; however, by using keys to unlock doors, you can locate several individuals who have important knowledge about your quest. In particular, explore the prison, the winding corridors, and the exterior of the castle.

The Castle of Death is the domain of Exodus. It is located on an island off the southwest coast of Sosaria. Reach it by sailing past the Silver Snake (be sure to bring horses with you!). If you survive the dangers, you will find Exodus in a chamber against the northern wall.

IV.THE DUNGEONS

Only in dungeons may "marks" be found. Dungeons are hazardous places. Not only do they house an abundance of vicious creatures, but there are traps, gremlins, strange winds, poisoned fountains, mazes, and dead ends. Here is a list of the dungeons of Sosaria, their locations, and their important features:

1.PERINIAN DEPTHS: This dungeon is located to the northeast of the City of Lord British. There are two Marks of Kings on the 1st level, and another on the 8th level. A Mark of Fire may be found on the 8th level as well. There is a healing fountain in the southwestern corner of the 8th level.

2.DARDIN'S PIT: To the northwest of British is Dardin's Pit. The Mark of Kings may be found in two locations on level 8.

3.FIRES OF HELL: Surrounded by fire, this dungeon is located in mountains to the southeast of British. The Mark of Force and the Mark of Fire are on the 8th level. There are also four fountains on level 8, one of each type.

4.DOOM: Southwest of British, in a heavily forested area, is the Dungeon of Doom. In the centre of level 8, you will find the Mark of Force. All four types of fountains are on level 8 as well.

5.MINES OF MORINIA: North of the City of Grey, on the west coast of Sosaria, are the Mines. The Mark of Kings is located on level 3 and on level 8. Also on level 8 is the Mark of Fire. Your party will use transport and ladder spells often in an effort to fully explore this dungeon.

6.SNAKE: On an island off the southeast coast of Sosaria is the Dungeon of the Snake. Important clues are to be had on levels 2 and 3. There are two healing fountains on level 6 and one healing fountain on level 7. Both the Mark of Kings and the Mark of the Snake are located on level 8.

7.TIME: This dungeon is completely surrounded by impenetrable mountains and may only be reached via moon gates [discussed below]. There are two healing fountains on level 1, another on level 4, and another on level 8. The Mark of Kings may be found on level 2 and on level 8. Most importantly, the Time Lord himself resides on level 8. Listen carefully to what he says.

V.THE FORGOTTEN LAND: AMBROSIA

In order to raise your players' attributes and to obtain the cards needed to defeat Exodus, your group must pass through the whirlpool to a submerged

continent. There are four shrines located on Ambrosia: Dexterity (southeast), Wisdom (northeast), Intelligence (northwest), and Strength (southwest).

Use gems to map this continent; the many mazes can be quite confusing. Also, keys are needed to unlock several different doors. Be sure to bring lots of gold!

Commandeer frigates from the pirates you encounter; you will need to cross water to reach two of the shrines. The game cannot be "saved" while you are visiting Ambrosia, but you can sail back into the whirlpool to return to Sosaria.

VI. MOON GATES

There are eight of these mysterious portals scattered throughout Sosaria. Depending upon the phases of the twin moons, the shimmering gates will teleport your party to various different locations. Here is a list of the locations of the moon gates, the phases of the moons when the gates appear, and their destinations:

1. NORTH OF THE CITY OF MOON:

- (00) -- static
- (01) -- to the dungeon island SE of British
- (02) -- to the north gate at the mountainous dead end.

2. DUNGEON ISLAND SE OF BRITISH:

- (13) -- to the south coast, southwest of the Montors
- (14) -- to the south gate at the mountainous dead end
- (15) -- to the Castle of Death.

3. NORTH GATE AT MOUNTAINOUS DEAD END:

- (26) -- to Devil Guard
- (27) -- to the Time Lord's Dungeon
- (20) -- north of the City of Moon.

4. SOUTHWEST OF THE MONTORS:

- (31) -- to the dungeon island SE of British
- (32) -- to the north gate at the mountainous dead end
- (33) -- static.

5. SOUTH GATE AT MOUNTAINOUS DEAD END:

- (44) -- static
- (45) -- to the Castle of Death
- (46) -- to Devil Guard.

6. CASTLE OF DEATH:

- (57) -- to the Time Lord's Dungeon
- (50) -- north of the City of Moon
- (51) -- to the dungeon island SE of British.

7. EAST OF DEVIL GUARD:

- (62) -- to the north gate at the mountainous dead end
- (63) -- southwest of the Montors
- (64) -- to the south gate at the mountainous dead end.

8. TIME LORD'S DUNGEON:

- (75) -- to the Castle of Death
- (76) -- to Devil Guard
- (77) -- static.

CLUES FOR THE DESPERATE!!

I.BARTENDERS' CLUES

In most cities, your group will visit pubs. Transacting with a bartender, and payment of copious sums of gold, causes this little tale to unfold:

"Ambrosia. Ever hear of it? Dawn City of Myths and Magic! The conjunction of the moons finds a link! Nasty creatures, nasty dark, sure thee ready, fore thee embark. None return so I'm told, from the pool, dark and cold. Shrines of knowledge, shrines of strength, all are lost into the brink. Fountains fair and fountains foul, all are found in dungeons bowel.

Exodus: Ultima III, which is next? Now could it be? Seek ye out the Lord of Time, and the one way is a sure find!"

Doggerel, to be sure, but very informative.

II.ORACLES' CLUES

Oracles are found in only two places. Once again, transacting and paying reveals:

"And so the sage said unto thee: If thou can solve my rhyme, you'll learn of marks and playing cards and hidden holy shrines. Of marks I say there are but 4, of Fire, Force, Snake, and King. Learn their use in Devil Guard or death you'll surely bring. Shrines there are again but 4, to which you go and pray. Their uses are innumerable and clues throughout I say. The cards their suits do number 4, called Sol, Moon, Death, and Love. Unto the Montors thou must go for guidance from above. To aid thee in thy cryptic search, to dungeons thou must fare. There seek out the Lord of Time to help you if he cares."

III.OTHER CLUES

By transacting with the various individuals whom your party encounters in cities, the group will learn a series of extremely important clues:

"Marks" are useful!

"Exotics" are useful!

"Cards" are useful!

4 cards, 4 panels! Hot metal leaves a mark!

4 marks, 4 uses!

The King favours a mark!

"Marks" gained in dungeons!

A "mark" helps invoke the Snake!

Mark thee well!

Seek ye the dungeon of fire!

Exodus lies beyond the Silver Snake!

Only with exotic arms can you win!

Dawn comes each new pair! Exotic clues found at Dawn!

Only exotics will protect you from great evil!

Search and ye shall find!

<Pray> in the Circle of Light!

Invoke the Silver Snake!

<Pray> for the Invocation!

To pass you need a mark!

Seek the jester in castle fire!

Seek ye the shrines of truth!

<Search> for cards! <Search> the shrines!

<Bribe> me to enter!

<Bribe> guards! They will leave!

<Dig> up exotics!

<Dig> carefully!

<Dig> on the isles!

<Insert> cards into panels!

West-8, South-35. And Dawn awaits!

The following clues are found in the Dungeon of the Snake:

<Insert> cards into Exodus!<Search> the shrines!

Autor: Unbekannt

1.87 RT

U L T I M A I V
(The Quest Of The Avatar)

CHARACTER CREATION. There is a way to determine your character's class. When the Gypsy asks you to choose one of the virtues - Honesty, Compassion, Valour, Justice, Sacrifice, Honour, Spirituality or Humility over another, the higher virtue appears on the LEFT as choice 'A'. The eight classes - Mage, Bard, Fighter, Druid, Tinker, Paladin, Ranger or Shepherd correspond to the virtues in this manner: If you choose all 'A' answers, you'll be a Mage; Seven 'A' answers and then a 'B' will make you a Bard, and so on. The Bard, with his sling, and the Mage, with spell-casting ability, begin with distinct advantages. The size of monster parties on the surface is based on the size of your group, so unless you enjoy lots of large-scale battles, don't enlist any party members (except maybe a Mage) until you've become an Avatar.

CHARACTER DEVELOPMENT. Half the game is devoted to developing the virtues. (see the DUNGEON section for the secret to building strength and other traits). Hawkwind, in Lord British's Castle, will inform you of your progress. The numbers match the order of the virtues previously listed and 99 means you're ready for elevation. Talk to everyone you meet. Actions are also important, and improper actions will cost you points. To earn Honesty points, never steal, pay less than a shop's quoted price or lie. The trick question is: "Have you never lied?", whose correct answer is "No". For Compassion, give one piece of gold to beggars. Valour is attained by victorious combat, but don't attack non-evil creatures or you'll lose Justice and Honour points. And if you attack them while they're fleeing you'll lose Honour! It's O.K. to fight them if they attack. Never flee from combat unless in mortal danger, or you'll lose Valour. Honour is attained by not cheating in shops and by finding the runes, stone, bell, book and candle. Give blood when a Healer asks for donations to earn Sacrifice points. You gain a few Spirituality points each time you talk to Hawkwind. For Humility, always say "No" when asked if you're proud of something or best at anything - unless asked if you are the MOST HUMBLE.

THE MOON GATES

Each gate has THREE phases, which can be determined by the three-part cycle of the moons. The first number below refers to the gate as you enter it, the last three to your destination.

Gate	Vicinity	Activation	Lat.	Long.	1st	2nd	3rd	1
Moonglow	New Moon	I'F" O'A"	4	5	1	2	3	2 Britain
Crescent	Waxing	G'G" G'A"	4	5	6	3	Jhelom	1st
Quarter	O'A" C'G"	7	8	1	4	Yew	Gibbous	
Waxing	C'F" D'C"	2	3	4	5	Minoc	Full Moon	B'D"
K'G"	shrine	6	7	6	Trinsic	Gibbous Waning	M'C" G'I"	8
1	2	7	Skara Brae	Last Quarter	H'O" B'H"	3	4	5
Magincia	Crescent	Waning	K'H" L'L"	6	7	8		

COMBAT & MAGIC. Prepare lots of spells and carry some extra reagents. Missile weapons like slings are especially valuable. If you step back instead of advancing towards monsters in the combat arena, they will often move into the firing line. You can outrun them on a horse. One effective combat tactic is to line your crew into two columns. See the Virtues section on Valour, Justice and Honour for other combat tips. Some spells aren't revealed in the manual: Gate Travel (a f h), Undead (a c), Resurrect (a b c d e h).

THE QUEST BEGINS. The first stage of this solution is from the viewpoint of a Mage. To follow it with another class, use the Moon Gates to reach Moonglow. Search the chest next to Mariah for the Rune of Honesty. Don't buy any magic herbs if just starting out. Instead, visit the Lycaenum on the Northwest coast. Ask the Baron about the word and he'll say: "VER" which is part of the Word Of Passage. Enter the Moon Gate, West of Moonglow during a New moon and search for the Stone of Humility. Enter during the next New moon and go to Britannia.

SECRETS OF LORD BRITISH'S CASTLE. Go East in the Castle, open the door and find the WHITE DOT on the North wall. These mark secret doors. Go North to the dot leading East; outside you'll find Joshua and a riddle. Re-enter the passage and go North into the Northeast Castle Rampart. Go West to meet Shawn for tips on Humility. A ladder in this rampart leads to the second level and the Prison; a secret door leads West to behind the Castle and a ladder to the Dungeon Hythloth. A Healer is due South of the first secret door. On the West side of the Castle you'll find Hawkwind through the first door AFTER moving South. Go North and East through the door just South of the ladder. Search in the LOWER RIGHT CORNER for the Rune of Spirituality. Head upstairs to meet Lord British, who will heal you if asked about Health and you say "No". He'll also promote you to higher levels when you've earned it.

BRITAIN AND PAWS. Buy a Sling. At the end of the long hall North of the Inn, search for the Rune of Compassion. Enter the secret door in the Healer's and Julio about nature for Honesty points. Keep the sea in sight while moving South. Cross the two bridges going East and enter Paws. Buy a horse. South of the Stables, just below the Stablehand, search for the Rune of Humility. The Herb Shoppe is behind a secret door in the Armoury.

BLOODY PLAINS AND MANDRAKE ROOT. You need 900 gold for your next major purchase, so kill lots of monsters on the way to Lord British's Castle. Get healed and head East from Moon Gate 2, crossing the bridge and moving East until you see mountains to the North. Go North, passing the eastern bridge, and circle Lock Lake. Southeast of the lake you'll spy a pass through the foothills that leads East and exits into the Bloody Plains to the Northeast. To find Mandrake Root, stand on the SINGLE SQUARE OF SWAMP and search during a New Moon. Go due East through a small mountain pass that leads North and you'll find Vesperon the South coast.

VESPER. Don't enter without 900 gold. Then visit the Guild and ask about ITEM D. Use it to get your bearings; most of the sites listed in the charts used, employ these co-ordinates. You can also pick up Humility points in Vesper, whose walls are lined with secret doors.

ON THE ROAD AGAIN. Head back to Lord British, yelling at the horse to hurry if you're seriously wounded. After checking with him and Hawkwind you're ready to travel the land and build up your character by earning 99 points in each virtue and acquiring the runes and mantras needed to enter the shrines. Complete this for all virtues and you'll have attained Partial Avatarhood. First go to Paws and stock up on ginseng and garlic, then use the Moon Gates and the sextant to reach the following locations for the necessary items or information. Later you can raise lots of gold by finding the Mystic Armour and weapons; sell them and return for more, and repeat until rich. Ships won't appear until later

in the game, and Jhelom or Skara Brae are good places to find one.

VILLAGES, TOWNS AND CASTLES

Name	Lat.	Long.	Items Of Interest
Lycaeum	G'L"	N'K"	Book of truth; First Syllable Empath Abbey
D'C"	B'M"		Mystic Armour; Second Syllable Serpent's Hold P'B" J'C"
Mystic Weapons;			Third Syllable Skara Brae I'A" B'G" Cheap Food;
Tips on Shrines and stones			Magincia K'J" L'L" Hints on Humility
Cove	F'K"	I'I"	Candle of Love Vesper D'L" M'J"
Thieve's Guild			Buccanneers Den J'O" I'I" Thieve's Guild;
Magic Weapons			Britannia G'L" F'G" Rune of Spirituality Moonglow
I'H"	O'I"		Rune of Honesty Britain G'K" F'C" Rune of
Compassion			Jhelom N'O" C'E" Rune of Valour; Magic Armour Yew
C'L"	D'K"		Rune of Justice Minoc B'E" J'P" Rune of
Sacrifice; Magic Weapons			Trinsic L'I" G'K" Rune of Honour Paws
J'B"	G'C"		Rune of Humility; Horses

Other runes are found in:

Minoc - Sacrifice
 Britannia - Spirituality
 Paws - Humility.

(People will tell you where to find them)

The only tricky one is Valour; at Lord Robert in Jhelom, go South and West through secret doors and search in the SOUTHEAST RAMPART.

THE SHRINES

Shrine	Lat.	Long.	Mantra	Axiom
Honesty	E'C"	O'J"	ahm	i Compassion F'M"
I'A"	mu	n Valour	O'F"	C'E" ra f
Justice	A'L"	E'J"	beh	i Sacrifice C'N" M'N"
bah	n Honour	M'P"	F'B" summ	i Spirituality
B'D"	K'G"	om	t Humility	N'I" O'H" lum y

You need a boat to reach Honesty, Valour and Humility; the Silver Horn is needed for the latter, which is approached from M'A", O'H" by boat.

ON YOUR OWN. Now use the Moon Gates and sextant to find things listed in the following table in any order you choose. You need a ship to reach Serpent's Hold and the Stygian Abyss.

ITEMS FOUND ON THE SURFACE

Item	Lat.	Long.	Effect/Location/Condition	Bell
of Courage	N'A"	L'A"	Use to enter Abyss	Book Of Truth ***
A'G"	A'G"		Use to enter Abyss	Candle Of Love **** A'B" B'G"
Use to enter Abyss			Mondain's Skull P'F" M'F"	Use to enter
Abyss Balloon		P'C" O'J"		Exit of Hythloth Dungeon
Wheel		N'H" G'A"		Strengthens ship's hull Silver
Horn	K'N"	C'N"	Banishes daemons at	
			Humility Shrine	Black Stone **
I'F"	O'A"		Search Moonglow Gate	White Stone F'A" E'A"
Fly to Serpent Spine on				

Balloon Mystic Armour * A'E"
 B'G" Oak Grove of Empath Abbey Mystic Weapons * A'P" A'I"
 Academy at Serpent's Hold Nightshade ** J'F" C'O" Reagent
 Mandrake Root ** D'G" L'G" Reagent

* = Must be a partial Avatar ** = Search during New Moon
 *** = In Library, West of Rob and Beth in Lycaenum **** = Behind
 fire in Cove's Temple

THE BALLOON AND THE WHITE STONE. Enter the Hythloth Dungeon behind
 Britannia, exit immediately and enter the Balloon. Climb and descend to
 fly it, and use wind spells to steer. Fly West and North to the Serpent's
 Spine mountain range and land at the Avatar Symbol for the White Stone.
 You can also fly to Cove on the East shore of Lock Lake, otherwise accessed
 by entering a whirlpool while on a ship.

ELEVATION AND EQUIPMENT. When you have all eight runes and mantras and
 are ready for elevation, meditate at each shrine for three minutes. After
 acquiring the items listed previously and talking to everyone for clues,
 buy the best weapons: three Magic Wands, three Magic Bows, one Crossbow, one
 Sling, and Armour for each character. Stock up on Reagents and food, then
 say "Join" to everyone in the eight major towns to recruit your party. The
 only tricky ones are the Shepherd (enter Magincia, exit the gate and go
 South along the wall) and Geoffrey, the Fighter in Jhelom who won't join
 until your party reaches a high enough level. Now head for the Dungeons.

INTO THE DUNGEONS. Two goals await: Finding the Stones at the Altars and
 using them in the Altar Rooms to get the 3-part Key. The Dungeons are
 connected by the Altar Rooms, but all three Altars can be found in Hythloth
 - so you can save time by visiting it after acquiring all eight stones
 instead of going to the Altar Rooms in the other Dungeons. The Stones
 are also necessary for getting through the Stygian Abyss. You can
 raise your Strength, Intelligence and Dexterity by touching Magical Balls
 in the Dungeons. This will cost the character some hit points, which can be
 restored with a Heal Spell. The sections on each Dungeon tell how to
 find these balls, the Stones and the Altars. Peer at a gem when you
 first enter a Maze, then check it again and compare with the directions if
 you get disorientated.

You can do them in any order; this path leads through the ones whose
 Magical Balls do the LEAST damage, to avoid depleting hit points too
 quickly. You'll have to decide which characters should touch a Ball, since
 they only work once. When told to go UP or DOWN, in these sections, this
 refers to using ladders, NOT casting those spells. The Dungeons are
 connected by the Altar Rooms, so always leave by the door you entered -
 especially in Dungeons accessible only by boat. Otherwise you'll emerge
 outside a faraway Dungeon when you cast an X-it Spell.

THE DUNGEONS

Name	Lat.	Long.	Stone	Level	Altars	Attribute
Deceit	E'J"	P'A"	Blue	7	t	Intelligence Despise
E'D"	F'L"	Yellow	5	1	Strength Destard	K'I" E'I"
Red	7	c	Dexterity Wrong		B'E" H'O"	Green 8

t,l	Int./Str.	Covetous	B'L"	J'M"	Orange	7 l,c	Str./Dex.
Shame	G'G"	D'K"	Purple	2	t,c	Int./Dex	Hythloth P'A"
O'P"	(none)	-	t,l,c	All			

The 't', 'l' and 'c' stand for the Altar Rooms of Truth, Love and Courage.

DECEIT. Magical Balls increase Intelligence 5 points and cost 200 hit points.

Level 1: Go EAST 2, NORTH 2, WEST 6, North 2 and DOWN.

Level 2: Follow hall SOUTH and go WEST through the door. SOUTH 2, then go through both doors leading WEST. Follow hall SOUTH and enter room to the EAST. Continue EAST through two rooms and DOWN.

Level 3: SOUTH 2 to the three doors. Go WEST to Magical Ball. Return to three doors and go SOUTH to wall, then EAST and DOWN.

Level 4: DOWN.

Level 5: EAST 4 to Magical Ball. Go WEST through the door. Follow hall to Healing Fountain. Return to junction, go NORTH and DOWN.

Level 6: Follow hall EAST through door and into room, exit EAST and climb UP ladder to Level 5. Go EAST through room (you'll need lots of AWAKE spells!) and DOWN to Level 6. Follow hall NORTH to wall, EAST 2 and SOUTH 1 to Magical Ball. NORTH 1, then follow hall EAST through falling rocks and DOWN.

Level 7: WEST 1 (lights out), SOUTH 6, WEST 2 (dispelling energy fields as you go). Search Altar for Blue Stone, then EAST and NORTH to UP ladder - but DON'T take it! EAST 1, NORTH through two doors and exit EAST from the room. Continue EAST to ladder and DOWN.

Level 8: Go SOUTH, then EAST through a door into a room. Exit EAST and follow hall NORTH and EAST, going NORTH through dor. Continue NORTH out of the room and follow hall NORTH and WEST to the wall. Go SOUTH into the Altar Room of Truth. Exit Dungeon.

DESPISE. Magical Balls increase Dexterity 5 points ad cost 200 hit points.

Level 1: EAST through door and follow hall to ladder. DOWN. (If your party is wounded, go EAST 1 from the entrance and SOUTH to the wall. Bear WEST to the Fountain).

Level 2: WEST into room and exit NORTH. Follow hall into next room and exit WEST. Continue WEST to ladder. DOWN.

Level 3: SOUTH, dispelling field, to ladder. DOWN.

Level 4: SOUTH into room. Step on floor section in alcove in centre of east wall to open and take secret exit going EAST. Continue EAST and NORTH to Magical Ball. Follow hall back SOUTH and EAST to ladder and DOWN.

Level 5: NORTH through secret door five steps - DON'T relight torch yet. Dispel field and go NORTH 1. Relight torch and dispel field to the EAST. Go

EAST and SOUTH through the door; continue SOUTH to the wall and turn east. Move forward two steps and enter NORTH door (the centre one of three doors). Move one character into the secret door on the Northeast corner of the Fountain (the door that's set into the NORTH wall). Then move another into the secret door in a wall in the Southwest corner of the room (NOT the entrance halls). This opens an exit to the North, where you'll find the Yellow Stone. Go SOUTH 2, back to the hall, then WEST and NORTH until you are able to turn SOUTH into the hall from which you entered. Go SOUTH to ladder and DOWN.

Level 6: Follow hall NORTH to Healing Fountain. CAST DOWN SPELL.

Level 7: Bear WEST to ladder then DOWN.

Level 8: Go NORTH through both rooms to Magical Ball, then back SOUTH through both rooms and exit WEST from the second one. Follow hall into room with Reapers and exit NORTH to Magical Ball. Exit Dungeon.

DESTARD. Magical Balls increase Strength 5 points and eat up 200 hit points.

Level 1: SOUTH 2, EAST through the wall and DOWN.

Level 2: NORTH 2, WEST through the room and DOWN.

Level 3: EAST into room and exit SOUTH. Follow hall SOUTH and into first door WEST, then NORTH 1 to Ball. Return to room with 4 exits and go NORTH, follow hall NORTH to the wall; go WEST 2 and SOUTH 1 to Ball. Return to the 4 exits room, go EAST and DOWN.

Level 4: Follow hall into room and exit WEST. Follow hall to ladder and DOWN.

Level 5: NORTH 4, WEST 6, NORTH 2, WEST to ladder and DOWN.

Level 6: WEST 2 (lights go out) and NORTH 2 to Ball. SOUTH 4, EAST 4 to Ball. WEST 2, NORTH 2 and UP to Level 5. EAST 4, NORTH 4, DOWN to Level 6. WEST to ladder and DOWN.

Level 7: SOUTH into door, WEST 2 into next door for Red Stone. Return to ladder and climb to Level 6. EAST 4 and DOWN. Follow hall to ladder and DOWN.

Level 8: WEST 2, NORTH 4, EAST through secret door and follow hall SOUTH to Altar Room of Courage.

WRONG. Magical Balls increase Intelligence and Dexterity 5 points and cost 400 hit points.

Level 1: NORTH 2, turn EAST. Follow hall to wall and turn NORTH. Walk through secret door and DOWN.

Level 2: NORTH through room and DOWN. (If you need healing, first go EAST to wall and NORTH through door to Fountain).

Level 3: SOUTH through secret door and follow hall to Ball. Go back through secret door and follow EAST hall PAST the first ladder down. Take the NEXT one DOWN.

Level 4: WEST to Southern door. SOUTH through room and DOWN.

Level 5: EAST 4 (lights go out; don't relight until Level 6), SOUTH 4 and DOWN.

Level 6: WEST 2, then SOUTH through secret door and the room beyond. Dispel fields to the South, cure poisoned characters and continue to Fountain. Go through Fountain to Ball, then NORTH into Main Hall and go WEST 2 and SOUTH through secret door. Repeat actions with Fountain and Ball here and return to Main Hall. Go WEST 2, then SOUTH through secret door. Continue SOUTH, dispelling fields, to ladder and go DOWN.

Level 7: EAST into room, then exit NORTH. Follow hall through both doors and take WEST hall to Magic Ball. Return to room and go to the SOUTH end. Put a character on the square Northeast of the Southernmost square of the room to open secret exit to the EAST. Exit EAST and DOWN.

Level 8: NORTH 2, WEST through 3 rooms. Follow hall and enter next room. Dispel fields in Northwest corner and stand on corner square to open secret exit to West. Go WEST and get Green Stone. (You can reach the Altar Room of Truth by going South). Exit Dungeon.

COVETOUS. Magical Balls increase Strength and Dexterity 5 points and cost 400 hit points.

Level 1: EAST 2, SOUTH 1, EAST 2 and NORTH into room. Step on square in Southwest corner to open secret exit to NORTH. Exit NORTH and DOWN.

Level 2: Follow hall to ladder and DOWN.

Level 3: Go WEST through three rooms. In the third, step on square in Northeast corner to open secret exit West. Go WEST to Magical Ball. Go to middle room and step on square in Southeast corner to open secret exit North. Go NORTH through room after it and exit WEST from the next one. Follow West hall to door, go through it and take NORTH hall to ladder. DOWN.

Level 4: SOUTH 2, WEST 3 into room. Step on square in Northeast corner of room to reveal similar square in centre of West side. Dispel fields to reach it, then go WEST and DOWN.

Level 5: DOWN. (Lots of gold on this level if you need it!).

Level 6: NORTH 2 to Magical Ball. SOUTH 4, WEST 4 to another Ball. EAST 2, SOUTH 2 to a third one. NORTH 4, EAST 2 and DOWN.

Level 7: WEST to Down ladder (but don't take it). NORTH 2 and EAST through secret door for Orange Stone. Exit Dungeon.

(Note: Although not necessary for this solution, you can go West through two secret doors and continue West through two rooms to ladder. Then Down to Level 8 and East and North to Altar Room of Love, or West and South to

Altar Room of Courage).

SHAME. Sail down the river from H'F" C'A" to this one. Magical Balls increase Intelligence and Strength 5 points and cost 400 hit points.

Level 1: DOWN to Level 7 and cast Z to Level 8.

Level 8: Follow the west hall into room. Through secret doors in Southern walls, go SOUTH in this and the next room. In the third room, go WEST via secret door to Healing Fountain. Walk through it to Magical Ball. Advance to next Ball, then EAST back into room. Now go NORTH through two rooms, using secret doors in top middle wall of the second one. (If you want to visit the Altar Rooms from here: go NORTH through third room and take WEST hall to Altar of Truth; go NORTH instead and you'll reach Altar Room of Courage). Step on square in centre of room to open secret exit WEST. Follow hall to ladder. UP.

Level 7: WEST 3 and UP ladder.

Level 6: EAST 2 and UP ladder.

Level 5: Follow hall and go NORTH through door, then UP ladder.

Level 4: Follow hall into room and go EAST through three rooms. Advance to the Magical Ball. Return to the door and go NORTH to another Magical Ball, then on to the Healing Fountain. (The other Fountain, beyond the first Ball, also heals). Cast Y to go UP.

Level 3: WEST to four-way junction, take North door through room and UP ladder.

Level 2: SOUTH to a wall, then EAST to a wall. Follow hall SOUTH to Altar for Purple Stone. Follow hall back NORTH to the first place you can turn left into a new hall (not just turn left in the same one!). WEST 2, turn NORTH and dispel field. Advance to UP ladder.

Level 1: Follow NORTH hall into room and put a character on the square in the small alcove of the Northeast corner to open the secret Northern exit. Go NORTH and put someone on the square directly over the lower right of the three white circles to open a secret Northern exit. Follow hall NORTH to Magical Ball, then exit Dungeon.

HYTHLOTH & THE ALTAR ROOMS. Magical Balls increase all traits 5 points and cost 800 hit points, so you'll need some resurrection spells. All three Altar Rooms are accessible from Level 8, but you need all eight stones to reach and use the Altar Rooms. By using 'stones' when a character is atop an Altar, you obtain a piece of the 3-part key at each one. For Truth: Blue, Green, Purple and White; For Love: Yellow, Green, Orange and White; For Courage: Red, Orange, Purple and White.

Level 1: Jimmy lock behind Castle Britannia and descend to Level 8.

Level 8: Peer at a gem and you'll see Truth in the far Northwest corner, Love in the short hall going North and Courage far to the Northeast. To reach Courage, follow hall NORTH (dispelling field) to the wall, go EAST 1

and NORTH into room. Put a man on the square in the Northwest corner to open secret exit EAST. Go EAST into the next room and exit NORTH. Take door to the NORTH to enter Altar Room of Courage. Exit SOUTH and enter SOUTH door, then walk through secret door in West wall. Exit SOUTH in the next room, then go SOUTH and dispel field to your West. Follow the hall to the ladder by which you entered, turn WEST and dispel the first field. Follow the hall NORTH to enter the Altar Room of Love. Exit SOUTH, go SOUTH 1 and dispel the field. Turn WEST and dispel the next two fields and follow this hall to the Altar Room of Truth. Exit SOUTH and follow hall to the ladder, dispelling fields as you go.

(If you don't want to go to the Altar Rooms or have already done so, go South and dispel the field, then follow hall beyond the ladder and climb).

Level 7: WEST 2, SOUTH 2, then UP ladder.

Level 6: Cast Up Spell.

Level 5: Follow hall SOUTH and WEST to Magical Ball. Go back EAST and NORTH to ladder, then WEST to another Magical Ball. Go EAST past first ladder, follow hall to second ladder and climb.

Level 4: EAST 2, DOWN ladder to Level 5, EAST and climb UP to Level 4. WEST into room, then exit NORTH. Follow hall into next room, exit WEST and climb.

Level 3: NORTH 6, WEST 2 to Magical Ball. Go EAST into next room and exit NORTH. Follow hall to Healing Fountain. Return to previous room and exit SOUTH. Continue SOUTH through next room and go EAST to ladder and UP.

Level 2: EAST to the wall, SOUTH through door. Follow either hall to ladder and UP.

Level 1: SOUTH and EAST to Magical Ball. WEST 2, NORTH to ladder and UP.

THE STYGIAN ABYSS. Sail East from Serpent's Hold into the Pirate's Bay. After each combat, exit ship and move onto the next one to reach the East shore. (Use the wheel to strengthen your ship if damaged severely). Go EAST and SOUTH to O'J" O'J", the entrance. Use the Skull, Bell, Book and Candle to enter the Abyss.

Level 1: Follow hall EAST through three rooms, then SOUTH to a large room with several walls on the left. Go EAST 2, NORTH 2 and use stone at the Altar. (Answers: HONESTY & BLUE). DOWN.

Level 2: Go SOUTH through two rooms and EAST through two. After exiting the second one into a hall, go EAST 1, NORTH 4, then EAST through a secret door. Continue EAST (dispelling fields) and use stone at the Altar. (Answers: COMPASSION & YELLOW). DOWN.

Level 3: SOUTH 2 and exit room WEST. Continue WEST through one room to the Altar. Use Stone. (Answers: VALOR & RED).

Level 4: EAST 3, then EAST through secret door. Go through secret doors in north wall of next rooms until you face an Orange wall, then EAST 4 and dispel the field. Continue EAST into the room and exit NORTH. Exit NORTH

from the next room. Use stone. (Answers: JUSTICE & GREEN).

Level 5: SOUTH to the wall and EAST through the door into a room. Step on square in corner of Northeast alcove, behind fields, to open secret exit. SOUTH into next room and step on square in lower Southeast corner to open secret exit SOUTH into next room. There you must step on fire square below three mountains to open secret exit East. Go EAST to Altar. Use Stone. (Answers: SACRIFICE & ORANGE).

Level 6: SOUTH 2, WEST 2, SOUTH 1 and EAST through door. Go EAST again and exit SOUTH from the next room. Exit the next room West, the next South, the next East, the next North, and the next East. Dispel field caging the Balron in Northeast corner and step on square he occupied, which opens secret exit South. Go SOUTH and step on square in centre alcove behind fields, in Northeast corner of room. Dispel field at South end and step on Southeast square to open bridge. Cross bridge and exit South. Exit next room East, and go SOUTH from the next one. Go EAST to Altar and Use Stone. (Answers: HONOR & PURPLE).

Level 7: WEST 1, NORTH into room. Exit NORTH and go WEST into next room. Exit NORTH and go WEST. Step on square in wall of the Southeast corner to open partitioned area, then stand in the crook of the backwards "L" to open secret exit North. Go NORTH and enter West door. Send your 8th character two SOUTH and one WEST to open secret exit North. After leaving room, go NORTH and WEST to Altar and Use Stone. (Answers: SPIRITUALITY & WHITE).

Level 8: Go SOUTH and EAST through the door into a room and exit EAST. Step on square in Northeast corner to move bricks from square in the Southwest corner, which opens a secret exit to the North. Follow hall into next room and exit it SOUTH. Step on square in wall of Southeast corner to activate similar square below Balron. Slay Balron and step on square he occupied to activate square at top of cage. Step on that square to open secret exit South. Use Stone at Altar. (Answers: HUMILITY & BLACK).

THE CHAMBER OF THE CODEX

ANSWERS: VERAMOCOR, HONESTY, COMPASSION, VALOR, JUSTICE, SACRIFICE, HONOR, SPIRITUALITY, HUMILITY, TRUTH, LOVE, COURAGE, INFINITY.

* * * * *

Autor: John Barnsley

1.88 RT

U L T I M A V
(Warriors Of Destiny)
(Origin Systems)

The steps necessary for solving this quest are provided here in summary form. To accomplish them, you can either talk to people for clues, consult the "TOWNES, KEEPS & CASTLES" section for hints, or look in other appropriate sections (such as "VANQUISHING THE SHADOWLORDS") or check the TABLES for the EXACT answers.

The cluster of locations around Brittany Bay is probably the best place to start. Talk to everyone you meet for clues. Go out at night for monster-hunting, but not far from the towns - retreat to a town if you're in danger of getting killed. Look for Mantras and Words of Power. When your group attains third or fourth level, explore dungeons for loot. Buy ships, get a grapple, sextant, Black Badge, Spy-Glass, lots of Skull Keys and the Magic Carpet. Stock up on Mandrake Root, Nightshade and other reagents. Use the Black Badge and get the Crown and Word Of Power from the prisoner.

While seeking one of the Shards, get the Mystic Armour. Get all the Shards and names of the Shadowlords. Learn what to do with the Shards. Destroy the Shadowlords and find their Keep. Get the Sceptre and Amulet. Complete all the Shrine Quests if you haven't already. Get the Sandalwood Box and stock up on supplies. Rescue Lord British.

CHARACTER CREATION AND DEVELOPMENT The keys to character development lie in the Shrines and in living up to the virtues. Don't take food or crops, kill innocent people or do other 'unAvatarish' acts that will cost you points in a related Virtue and inhibit some characters from giving you clues. To boost Compassion, give one piece of gold to Beggars. Never lie or boast (say no when asked if you're proud of something, unless asked if you are the most humble). To boost Karma, complete a Shrine Quest, then return to that Shrine and give gold. People who will join the party are mentioned in the "TOWNES, CASTLES & KEEPS" section and in the TABLES. Release prisoners in Blackthorn or Yew.

COMBAT & MAGIC Slings and Bows will serve you well until you get Magic Axes. You can equip with more than one weapon, such as a Magic Axe and a Short Sword. A Bow is good until you get a Magic Axe. Don't forget you can fire missile weapons diagonally this time. Use them until the enemy is within arm's reach. Step back as the enemy approaches, and they'll move into better positions for you to hit them. Line your team up in a pair of columns, keeping missile weapons and Mages in the back.

GENERAL INFORMATION You will be able to reach most places by foot, horse or Magic Carpet. The In Por spell and the Grapple are essential for travelling, especially when seeking the Shards. The exceptions will require a ship or travel by Moongates. Avoid entering a location when Shadowlords are present. (You will get an audible warning; also, the trees will be bare of foiliage and the inhabitants will be reluctant to converse with you. By using a telescope at night, you can see the location of the Shadowlords). Some locations have locked doors or moats preventing entry during the night. You may have to wait until daylight, cross moats on the Magic Carpet, or find secret entrances. Inhabitants follow certain routines and will sleep, open or close shops, have lunch and so on only during certain hours. Generally it is best to "hole up" outside until morning. This also gives you an opportunity to revitalize spell points, heal and sometimes be visited by Lord British, who may reward you or caution you to follow a certain path to meet your goals.

Barkeeps will give you useful clues for a price. If short of cash, save the game before you bribe a Barkeep; get the information, then restore game. This may not seem 'Avatarish', but in the early stages of the adventure you must be prudent at times! Secret doors are marked with white dots in the walls, but these are sometimes hard to see. A ship is needed to reach some places; consult the map before setting out for a new location to see if

this is the case.

TOWNES, CASTLES & KEEPS

LORD BRITISH'S CASTLE This castle has five levels: four above ground and one below. Like most locations, it can be plotted on a 32 x 32 grid. On the Ground Level (near the stable), talk to Treanna. You may find items by searching the level below, where you will find an Armoury and items to be picked up by searching (but DON'T fight any Guards here!). And don't take anything from the locked room down there, since it belongs to Lord British. On one level above you may find an "orb" with which you may view the floor the way you would with a gem.

On the second level above you will find Lord British's quarters (use a Skull Key to enter, or blow the door off with a cannon). Here lies the Magic Carpet at the entrance and a secret door that opens if you play the harpsichord. The secret door permits you to obtain the Sandalwood Box. (DO NOT SAVE THE GAME HERE!!). You may also meet Saduj, who may offer to join you. (DON'T let him - he may cause you to lose the Sandalwood Box). In this room you can also go through the fireplace to a secret place. Going through fireplaces costs you hit points so be sure you can take a few hits coming and going. The stairway in Lord British's quarters leads to an Observatory with a telescope. Don't go to the roof unless you have Skull Keys.

BRITAIN The Towne of Compassion has an Inn and an Armoury. There are sleeping quarters, terrace and a balcony on the upper floors. Talk to Anon, Greyson, Terrance and Guenno.

EAST BRITTANY Here there is a Healer and a Shipwright. Plans for the HMS Cape, which permit faster sailing aboard frigates, are in one of the drawers in the Shipwright's Quarters.

NORTH BRITTANY There is an Inn, a Stable and a small garden. A little north of the entrance is a tree stump with three gems. Talk to Joshua and Leaf.

WEST BRITTANY Here you will find two gardens, a Tavern and a Graveyard. The gravestones have humorous epitaphs if you have the patience to decipher them. Some graves yield corpses and loot if searched.

BLACKTHORN'S PALACE Located on an island west of the southern tip of the Isle of the Avatar, the palace is surrounded by a moat. You must be equipped with the Magic Carpet to avoid some of the trap doors inside. Hug the walls when going through the palace, because the traps are normally centered away from the walls. If captured by guards you will be taken to Blackthorn, asked to reveal the Mantra of a Shrine and whether you do or don't, the second man in your party will be tortured and killed. It is best to avoid detection. There are three levels above and a basement level from the ground floor. On the top level in the centre of the grid you will find the Crown of Lord British. When worn, it protects you from magic spells. You can avoid being captured by knowing the password and wearing the Black Badge. If captured after obtaining the Crown, you can escape in the following manner: In the dead of night, go to the down ladder at the northern central part of the Top Level. Go down to the bedroom and south to the wall and search for the secret door. Take the down ladder on the other side of the door, then search north for another secret door. Take the down ladder on the other side of the door and you

will be on the Main Level. Go directly north through the triple doors, and the Magic Carpet will get you over the stream.

BORDERMARCH On the Upper Level, you will meet Dupre and Sentri, a pair of Fighters you should chat up. Talk to Sir Simon and Tessa for valuable information; an Armoury is available.

BUCCANEER'S DEN This location has a Guild, Armoury, an Inn, a Tavern and a Shipwright. Talk to Scally. You meet Geoffrey, an old friend who wants to join you. Sven gives a clue on where to obtain a glass sword. (It's a powerful weapon but disintegrates when used, so it may not be worth searching for). You can get information on a grapple for a drink for a woman.

COVE Cove is southeast of Locklake and may be reached from there. You may purchase reagents and obtain healing here. Speak to the Sisters of Virtue about Tibse. Ambrose (around midnight at the Healers) will speak to you of the Mystic Arms.

HUT IN DESERT Talk to Sin'Vraal for the name of a Shadowlord.

EMPATH ABBEY There are three levels: the first has a Healer, the second a balcony with the Flame of Love. Toshi, a student will offer to join you. Talk to Tim. Converse with Lord Michael (and say 'grapple'). Cory will give free food if you ask for 'squid' or 'shark'. Julia offers to join you. The third level is just a walk around the perimeter where you may find Tim at times.

FARTHING In Farthing you may learn a spell from Temme and get a spyglass from Lord Seggallion if you answer "VIRTUE". Talk to Quintin.

FOGSBANE This is the lighthouse on the island just south of Brittain. Jotham will speak of the Underworld.

GREYHAVEN This lighthouse is on a peninsula South of Trinsic. Here you will find Sir Arbuthnot, the royal coinmaker. David the Keeper will provide you with a sextant when you ask about it. Talk to Lord Kenneth, who will teach you to play the harpsichord. Be sure to search, for you will find five gems, 50GP and a blue potion.

HUT ON ISLAND AT NA LA Just a small hut and a graveyard occupy this small island. At 9:00am, a young mage, Sutek, arises and reveals the secret of destroying the Shadowlords. Check out the small graveyard for messages.

JHELOM There are two levels, the second consisting mainly of sleeping quarters. The first level has an Inn, a Tavern, an Armoury and a Shipwright. You may obtain a magic axe outside the walls to the East, but must first find the secret door in the Northeast section on the main level. Talk to Thorne and the bewildered Mage who speaks and responds to "backward" words. (Ask for a "Word of Power", but spell it backwards - "Drow of Rewop", then say "Dratsed"). Searching will net you food, torches and a scroll.

THE LYCAEUM This Keep houses the Flame of Truth and has three levels. On the first level is a stable. She also tells how to find a Shrine. On the second level, talk to Mariah in the Healer's Room during the

day. There is a Library and a Tavern. Talk to Lady Janell, Rollo and Lord Shalineth. The third level has a Healer and the Flame of Truth. Sir Sean will explain how to get to Stonegate, the fortress of the Shadowlords. Search for items.

MINOC Some buildings on Minoc have second levels with sleeping quarters and items if you search for them. The ground level has a Healer (who does not charge for her services), a Shipwright and an Armoury. Follow Shenstone at noon. He leads you to a place where you can find keys. Rew reveals a Mantra and more useful information. Talk to Tactus, Fenelon and Fiona.

MOONGLOW The town of Honesty has second levels where you can search for items, plus a telescope. The ground level has many items, an orb for viewing, and a shop selling reagents. You may also purchase rations here. Talk to the man in the tower. Malifora knows a Word of Power and a Mantra.

NEW MAGENCIA Ron Wartow has a Mantra. Katrina will offer to join you. Talk to Kaiko.

PAWS The gates to Paws are closed at night. You will find a Guild, Inn and Tavern. Glinkie tells how to find a Shrine. Talk to Bandaii (if you know where to find the talking horse). Stables hold a clue to the wishing wells.

SERPENT'S HOLD The gates open at 5:00am at this Bastion of Courage. Here you will find the Flame of Courage. An upper level has a large dining room. Kristi the cook will sell you five Skull Keys. Talk to Lord Malone, Monsieur Loubet and Gardner. Maxwell, a sleek Fighter, offers to join. A sub-level in Serpent's Hold contains the Flame of Courage. If you fall down a trap-door and appear to be closed in, search for secret doors.

SKARA BRAE The town of Spirituality has a drawbridge that is raised at midnight. Here you will find an Inn, a Healer and a Shop selling reagents. Kindor reveals a Mantra. Talk to Saul about Mandrake and Nightshade. A wizard on the upper floor of the centre building (after you defeat the bats) will answer to the word "OPPRESSION". If you provide him with a name he will send you to Windmere to see Elistaria and give you the password. Find and talk to the child in town, son of a prisoner in Yew.

STONEGATE See the paragraph on the SHADOWLORDS & THE SCEPTRE.

STORMCROW A lighthouse located Southwest of Minoc, this has three levels and two inhabitants. Information is scarce, but try anyway.

TRINSIC On the upper level you will find sleepwalkers. Sindar gives a Word of Power. There is a Stable, a Healer and an Armoury.

WAVEGUIDE A three-level lighthouse off the West coast of Verity Isle, this may not yield any information.

WINDMERE Elistaria, in response to "IMPERA", gives you a badge that, if worn, helps you in Blackthorn's Palace. She also says Thrud will provide you with jewelled weapons for the resistance password.

YEW The town of Justice closes its gates at night. Search the cemetery graves for items. There is a Tavern, an Armoury and a Reagent shop on the ground level and quarters on the lower level. Janna will offer to join

you. Ask Landon about the Crown. To reach the lower level, go through one of the fireplaces. Chamfort will tell you of resistance and a Mantra. If jailed, you will be taken to the cells behind Judge Dryden's office and should talk with Jerome. In another cell you will meet Felespar. Give him the password of the resistance, and he'll give you a Word of Power. Ask Judge Dryden of the oppression. Tell him Tactus of Minoc sent you. Tell Greymarch that Froed is well, and he tells of the Sceptre.

VANQUISHING THE SHADOWLORDS

You may be able to defeat the Shadowlords in battle, but they will return unless you get rid of them permanently. To accomplish this you must first learn their names, obtain the Shards of Cowardice, Falsehood and Hatred from the Underworld, and finally destroy them at the Flames of Courage, Truth and Love. At the flames you must yell their names and, when they stand in the flames, use the Shards to destroy them. The Lords of the three locations of the Flames will reveal to you the names of the Shadowlords. Use each Shard in the Flame of the opposite alignment. The Shadowlord must be standing on or in the Flame, positioned so he's due North of your character and his icon is covering the Flame's icon.

THE SCEPTRE Do not attempt to acquire the Sceptre until you have eliminated the Shadowlords. Stonegate, the Shadowlord's fortress, is located at EK JE. Just North of the Sceptre is a trap-door that leads to certain death; equip the Magic Carpet before entering. A leather-winged abomination guards the entrance. The answer to his riddle is "WELL" but even if you answer correctly, he will still attack you.

OBTAINING THE SHARDS

The Shards are located in the Underworld, which may be reached by dungeons. Be equipped with the Magic Carpet. The Shard of Hatred is reached by either dungeon Wrong or Covetous. Falsehood is reached from Deceit, and Cowardice from Hythloth. The In Por spell (Blink) and the Grapple are needed for this phase.

SHARD OF HATRED To descend in Wrong: Yell the Word of Power at the entrance. At the exit, head South into a room. Kill off monsters, then descend to Level 2 via the ladder in the middle of the room. Move South SIX times, then West FIVE times to the ladder leading Down. (Watch out for the pit trap and force field).

Descend to Level 4, then go South SIX times and take the ladder Down to Level 5, where you may heal at the fountain by going through a secret door North of you, then go West ONCE and North TWICE.

The other fountain, TWO spaces East, is poisonous! From where you entered Level 5, head South TWICE then follow along either East or West until you reach a chance to go Down, making sure to destroy electric fields in your way (use An Grav spell or the Sceptre), then descend to Level 6.

Wear the crown (to ward off Wisps as you enter Level 8). On Level 6 move East (or West) TWICE, then North TWICE and descend to Level 8. On Level 8 move North TWICE, East ONCE, then face North to reveal a secret door. Go through the secret door and West THREE spaces to a healing fountain. Going East all the way, then South all the way will bring you to the exit to the Underworld. Be prepared for battles, electric fields and bomb traps.

In the Underworld, go South on the path to the fork, then go East on it for a short while before heading South again. At the next fork, move South. At the next fork, go West and look for a gap in the High Mountains to your East. Find it and begin climbing East, following the path of low mountains between the High peaks. View the gem and you'll see a glen in the middle of some mountains; this is the Shard. Keep climbing until you reach it.

SHARD OF FALSEHOOD To descend in Deceit: At the entrance yell the Word of Power. From the exit of the dungeon, go North through a secret door to the ladder leading Down, then descend to find a healing fountain (you'll need it after battling the Daemons on the next level). Go due South down a hallway and take the ladder Down to Level 3.

You're now in a room filled with Daemons, where a force field blocks the middle of the room (dispell it). Take the ladder Down at the other end of the room to Level 4. Climb Down again to Level 5. Go West THREE times from the ladder, then due South and take the ladder Down to Level 6. Go West ONCE and search for the pit trap (in the middle of an intersection). Find it, step on the spot where it is and go North to take the ladder Down to Level 7.

Go West into the room and exit it to the North. Go North to the wall, East ONCE, North TWICE to a ladder Down to Level 8. Go South FOUR times from the ladder to the intersection, move East TWICE, then face South. Go South through two rooms (behind some pillars in here are some Dragons, which can be killed - but you can't get their treasure; also watch for a trip that releases some monsters).

Now enter the next room South to the room with 5 Black Squares in a wall (in the middle of the room) and a ladder Down on the other side. Take a Torch in the upper right-hand corner, walk into the space formerly occupied by the torch and push on the East wall there. (On the way out, however, push the WEST wall in the LOWER LEFT-HAND CORNER!). This allows you to access the first block, where you'll defeat a monster. Push on the West wall there to open a block to the East. Defeat the monster, enter the block he occupied and push the East wall. That opens a wall to your West, where you enter another block with a monster. Kill him, enter his space and push the West wall. That exposes the block furthest to the East and releases the Dragon. (Try to use Morningstars or spells on him before you release him).

Go all the way Down to the space he occupied and push the East wall. That releases the other Dragon. Kill him, then go East ONCE from the space he occupied and push the South wall to open a wall so you can access the ladder Down on the other side (but on the way out, push NORTH, not SOUTH!). Take the ladder to the Underworld. (On the way back out, push on the WEST wall in the LOWER LEFT-HAND corner to open the wall. Then follow the previous directions, except in the previously noted exceptions).

In the Underworld: You begin at (5) on the provided map). Go Southwest over lots of mountaintops until you reach some large caves. Then head Southwest to a major intersection, where you turn Northwest and go Northeast at the branch. Go North a long way, until the path switches West, through some rocky hills to the Southwest and finally you will come to a lake. Look for the river that flows South. Jump on the Carpet and take a ride down the rapids to find the Shard on a small island.

SHARD OF COWARDICE To descend in Hythloth: From the exit, descend to Level 7. On Level 7, move South TWICE (through a secret door), West ONCE and UP to Level 6. On Level 6 move West TWICE and Down to Level 7. On Level 7 move South TWICE, East ONCE, South TWICE, then East FOUR TIMES through a secret door. On Level 8 move West THREE TIMES to the Underworld exit. (Mystic Arms are found near the Underworld Exit in Hythloth).

In the Underworld: Carry lots of gems. Go to a clearing due South (as far as you can go on foot). "BLINK" into the clearing to the West, then go Northwest as far as you can walk and view a gem. "BLINK" into the clearing to the North. Then go North and "BLINK" over more mountains. Move West and "BLINK" across more mountains. Go North and "BLINK" again. Head Northwest to the clearing, where you'll find the Shard.

THE AMULET The Amulet is located in the Underworld (go through the dungeon Destard, then Southwest, using the Magic Carpet to avoid the poisonous area), among the Graves of Valiant Warriors (near OE GJ). (See Underworld Map).

To Descend Dungeon Destard: You don't HAVE to enter through the dungeon: just follow the journal of Lord British's last trip in the manual. But you should exit through the dungeon by reversing these directions.

Yell the Word of Power.

From Level 1, head: S - S - E - E - E - E - S - S - E - E - E - E - S - S then descend to Level 2.

From Level 2, head: S - S - E - E - E - E - S - S - E - E then descend (through Level 3) to Level 4.

On Level 4, head: N - N into a room and fight off the monsters. Then take the grate down to Level 5.

On Level 5, head: S - S - E - E then descend to Level 7.

On Level 7, head: N then E into a room and exit N - N - W - N - N into a room, then descend through the grate to Level 8 (after a battle!).

On Level 8, you may DES POR to The Underworld or travel to the exit. Either way, you will have to fight your way through two rooms when you re-enter the Dungeon. The exit to the Underworld (from the ladder) is: S - S - S - S - S - S - W - W - S - S - W - W - S - S - S to a room entrance and enter. (Demons and Wisps are in here).

When exiting from this room, take North, East or West exit if going to the surface. If headed for the Underworld, go South, use any weapon and hit the torch in the middle to open the South exit and turn that half of the room into a lava field. (You'll need a high-level party to survive this and the next room). Then exit South and move South to the ladder to the Underworld.

DUNGEON DOOM: THE FINAL QUEST!!

Here you will finally meet rescue Lord British. The dungeon is located at the exact centre of the Underworld and is reached by descending through Dungeon Shame. Use the Amulet to get through the dark area to Doom. You

must have the Crown, Sceptre, Amulet and Word of Power for Doom. You also need the Sandalwood Box.

To Descend Dungeon Shame: Yell the Word of Power. At first you appear to be locked in, but by attacking rocks on the Southern edge of the level with magic axes, you'll eventually reveal a Southern exit.

Go through the exit and take the first corridor on your left. Follow it around to the descent to Level 7. A sign will inform you that this is the "deepest" level.

On Level 7, go: S - S - S - S then descend to Level 8.

On Level 8, go: W then DES POR to the Underworld. The exit, if you care to find it, is (from your entrance on Level 8): W - W - S - W - S - S - E - E - E through a secret door.

To find Doom, travel East as far as you can go, then "BLINK" to the Grassy Plain. Cross the water on the Magic Carpet.

You must have already killed all the Shadowlords before entering Doom. Also required are the Crown, Sceptre and Sandalwood Box. UP and DOWN Spells cannot be cast here, so you can only exit by saving Lord British or by being killed. Rings of Invisibility don't work well here. It helps to wear the Crown.

Dungeon Doom Level One Exit the room at (a) by walking up to the edge of the West wall and using the Sceptre, which clears out the walls. Follow the hall to the ladder down at (b).

Level Two From (c), walk to (d) and take the ladder down.

Level Three From (e), go due East through the secret door and East to the room at (f), where you can go down.

Level Four You emerge from Level Three at (g), but continue down the ladder to Level Five.

Level Five and Four You emerge at (h) and go East, then climb up the pit at (i). You'll be at the top of the '+' sign-shaped area (j) on Level Four. Go South and search for the pit (k). Climb down the pit, and you'll be in the East/West corridor on Level Five.

If you look at a gem, this area looks like a giant grid, with endless hallways in each direction. Right now you are in between intersections. (You're about to get bounced around between levels a few times here). There are pits going up at the intersection in this area. Go east to the first intersection, turn North and take the first pit that goes up between intersections (this is NOT shown on the maps). You should come out at (m) on Level Four.

search for the pit at (l) in the area's Southwest corner, which takes you to a ladder that goes down through Level Five and drops you off at (n) on Level Six.

Level Six Go West from (n) to the room at the junction, then move North to the ladder and go down.

Level Seven From (o), go North to the room in the middle of the hall. Don't just pass through. You must slay all monsters in the room. A Fear Spell - followed by a Tremor or something like that - does wonders here. Be SURE to wear the Crown here. After wiping out the fiends, collect all their stuff. From a sandtrap in the centre of the room, you'll find a chest. Open it, take out everything, and a ladder appears under the chest. Go down this ladder. (If you've taken extensive damage, leave the room and heal first).

Level Eight You emerge in a room (p) divided by a river. Kill off the Dragons and Sea Serpents (a Fear Spell works well here, too). To cross the river, you must activate a trip mechanism in the upper left corner of the room. Use a magic axe, spears or a throwing axe and hit the wall in that section. It's left of the two waterfalls. When you hit it, the bridge is lowered so you can cross the river. This also releases some monsters, but you can just race across the bridge if you don't want to fight it out. Go West and climb the ladder to (q) on Level Seven.

Level Seven In the room at (q), you want to go South but there is no exit. So wipe out the monsters and push on the wall near the grate to activate the trip, which exposes a section of wall to the North. From where the grate is, go to the section of wall just revealed and push on it, which opens an exit to the South. After going South, search for a trap at the end of the hallway. This pit trap takes you down to (r) on Level Eight.

Level Eight Go West from (r) and climb up the ladder to (s) on Level Seven.

Level Seven From (s), go West and South, searching for the pit trap on the corner. Go around this one, search again and take the next pit trap (t) down to (u) on Level Eight. (Be sure you're wearing the Crown before going down the pit).

Level Eight On the island (u), first wipe out all the monsters. Choose one character to go to the Northern section of the room, which appears to contain an exit. After the exit seals itself off, someone should push around on the little niche up in the walls of the room's Northeast corner. There's a trip that opens an exit to the East. Go East to (v) and climb up the ladder to (w) on Level Seven.

Level Seven In (w) is a giant brazier. Do not hit or push the brazier (unless you enjoy being engulfed in hot lava!). To deal with the Daemons on the other side of the barrier, use the Sceptre to chew it away. (If you're wearing the Crown, the Daemons can't harm you). Then walk through and bash the monsters. (Or you can stand near the wall and attack them with a Morningstar, though this would take a long time). Exit to the East, but search before you get to the end of the hallway to avoid falling into a trap. After searching, you can go down the pit to (x) on Level Eight.

Level Eight: FREE AT LAST!!! This room (x) has no exits. Walk up to the mirror. (Hopefully you brought the Sandalwood Box!).

* * * * *

POTENTIAL PARTY MEMBERS

Lord British's Castle.....Saduj (don't let him join!)

MOONGATES

When a Moongate disappears, you can search and find a Moonstone. these may be carried, and when used at any (grassy) location, will establish that Moongate at that spot. It is advisable to take one or more of the Moonstones from gates that are not absolutely necessary, because you can travel to the location by other means. For instance, it would not be wise to remove the Moonstone from New Magencia. Good candidates are the stones near Brittany Bay, Yew or Trinsic, because these locations are easy to get to by Magic Carpet.

MOONGATE LOCATIONS

Gate	Vicinity	Activation	Lat./Long.	1st	2nd	3rd
1	Moonglow	New Moon	IF/OA	1	2	3
2	Britain	Crescent Waxing	GG/GA	4	5	6
3	Jhelom	1st Quarter	OA/CG	7	8	1
4	Yew	Gibbous Waxing	CF/DC	2	3	4
5	Minoc	Full Moon	BD/KG	Shrine	6	7
6	Trinsic	Gibbous Waning	MC/GI	8	1	2
7	Skara Brae	Last Quarter	HO/BH	3	4	5
8	New Magencia	Crescent Waning	KH/LL	6	7	8

* * * * *

Autor: John Barnsley

1.89 RT

THE UNINVITED
(Mirrorsoft)

LEAVE CAR - OPEN MAILBOX - OPEN LETTER - GET AMULET - READ LETTER - OPEN DOOR - ENTER HOUSE - ENTER THE LIBRARY EAST - GET MAGIC BOOK - WEST - NORTH - UP - ENTER THE FIRST DOOR ON THE RIGHT - TAKE HERE THE SPIDER CIDER AND THE BOTTLE:NO GHOSTS - LEAVE THE ROOM - ENTER THE SECOND DOOR ON THE RIGHT - GET AXE - LEAVE ROOM - ENTER THE SECOND DOOR ON THE LEFT - OPEN THE NIGHTSTAND - OPEN SCROLL - (SPECAN HEAFOD ABRAXAS, INSTANTUM ILLUMINARIS ABRAXAS) - LEAVE ROOM - DOWN - OPEN NO GHOSTS - OPEN FIRST DOOR ON THE RIGHT - OPERATE NO GHOSTS ON WOMAN - ENTER FIRST ROOM ON THE RIGHT - N - WAIT FOR THE SPIDER - IF SHE'S GONE:OPERATE SPIDER CIDER ON RAILING - S - N - GET SPIDER - S - S - ENTER SECOND DOOR ON THE LEFT - GET FLOWERS - ENTER LEFT DOOR (KITCHEN) - ENTER LEFT DOOR - OPERATE LAMP - OPERATE SPIDER ON GHOST - GET DIARY OUT SAFE - LEAVE ROOM - ENTER RIGHT ROOM - GET MATCHES AND BIG KITCHEN KNIFE - LEAVE ROOM - S - E - ENTER SECOND DOOR ON THE RIGHT - OPERATE KNIFE ON CHAIR - GET KEY - LEAVE ROOM.

N - ENTER FIRST DOOR ON THE LEFT - OPERATE KEY ON CABINET - OPEN CABINET - SPEAK TO DOLL:SPECAN HEAFOD ABRAXAS - CLOSE CABINET - OPERATE RECORD PLAYER - LEAVE ROOM - S - UP - ENTER FIRST DOOR LEFT - OPERATE KEY ON CABINET -

OPEN CABINET - OPEN SCROLLS - READ SCROLLS - GET WOODEN BOX - S - S -
 ENTER SECOND DOOR RIGHT - TURN FIRE ON AND DROP WOODEN BOX IN THE FIRE -
 GET PENTAGRAM - LEAVE ROOM - ENTER SECOND DOOR LEFT - ENTER DOOR AT THE TOP
 RIGHT - OPEN DESK - SPEAK SELF:GOLD,SILVER AND MERCURY,TOGETHER THEY FORM A
 KEY - LEAVE ROOM - S - S - ENTER FIRST DOOR LEFT - N - DROP KNIFE AND
 SPIDER CIDER AND NO GHOSTS - GET CAGE - N - ENTER THE MOST RIGHT DOOR -
 SPEAK DOG:INSTANTUM ILLUMINARIS ABRAXAS - OPEN DOOR - N - LOOK CROSS -
 SPEAK TO MARBLE BUST:SPECAN HEAFOD ABRAXAS - DROP CAGE - LIGHT CANDLES -
 GET CANDLES - ENTER SECRET PASSAGE - DROP LANTERN.

S - GET CAGE - ENTER PASSAGE (CHURCH GROUNDS) - N - N - W - W - N - N - W -
 W - N - N - N - N - E - E - E - E - OPERATE TALISMAN ON ZOMBIE - E - E - S
 - S - OPERATE FLOWERS ON GRAVE - W - OPEN CAGE - GET KEY AND OPERATE ON THE
 THREE OTHER CAGES - OPERATE CAGE ON THE BIRD - GET CAGE - S - S - OPEN CAGE
 - DROP CAGE - GET DIAMOND - N - N - E - N - N - W - W - W - W - W - W - S -
 S - S - S - E - E - S - S - E - E - S - S - S - S - S - NOW ENTER THE GREEN
 HOUSE IN THE MIDDLE FROM THE SCREEN - GIVE PLANT WICH IS ON THE LEFT TABLE
 IN THE FRONT - SPRINKLE THE PLANT - (IF YOU HAVE THE WRONG ONE, YOU MUST GO
 TO THE BATHROOM FOR WATER) - GET PLANT - GO TO THE BATHROOM - PLACE PLANT
 IN BATH - GIVE WATER TO THE PLANT CA.10 TIMES - NOW GO BACK TO THE GREEN
 HOUSE AND PLACE THE PLANT ON THE FLOOR - LEAVE ROOM AND WAIT UNTIL THE
 PLANT IS GROWING UP - THE PLANT MUST HAVE FRUIT ON IT NOW - GET PLANT.

LEAVE GREEN HOUSE - NOW GO TO THE LEFT DOOR - OPERATE THE DIAMOND IN THE
 NICE AT THE TOP OF THE DOOR - ENTER DOOR - GIVE PLANT TO CREATURE - N -
 OPEN SAFE - 79 47 80 - GET JAR - OPERATE AXE ON JAR - GET COOKIE - NOW
 LEAVE THE LABO AND GO TO THE TROPHY ROOM - FROM TROPHY ROOM S - S - ENTER
 SECOND DOOR LEFT - DROP COOKIE - EXAMINE BOTTLE - GET KEY - S - ENTER THE
 DOOR IN THE NORTH - GO BACK TO THE LABORATORY - OPEN THE TRAPDOOR LEFT -
 ENTER W LEFT - OPERATE PENTAGON ON CAVE - N - PUSH THE MAN IN THE PIT - N -
 UP - OPERATE KEY ON DOOR - ENTER DOOR - ENTER LEFT PASSAGE - S - N - N -
 ENTER RIGHT PASSAGE - N - GET CROSS - S - S - S - GO TO THE BATHROOM
 UPSTAIRS - OPEN THE HOT AND THE COOL KNOB FROM THE BATH - EXAMINE THE LIGHT
 UNTIL YOU CAN OPEN IT - OPEN LIGHT - ENTER LIGHT - HIT BOY - OPERATE CROSS
 ON DEMON - ENTER WINDOW....TURN YOUR PRINTER ON!!!

Autor: Unbekannt

1.90 RT

W A R I N M I D D L E E A R T H (Playing Guide)

Seeing how The Lord of the Rings is not exactly like any other book and may indeed be seen by many as the most comprehensive, extraordinary and brilliant work of fantasy in history some further infomation may be appreciated. First of all, the guy who did the game concept (he's just one of the names in the credits but it seems that's just well-mannered modesty) is Mike Singleton and he's seen by many as the Numero Uno in wargame simulation; he was doing stuff like that back in '64. C-64, that is. He's the kind of guy who makes you wonder how it's possible to get hundreds of different pictures onto a few disks and still leave enough room for such side effects as a program.

From the first versions of War in Middle Earth on the 8 bit computers came complaints concerning errors in spelling. As you may or may not be aware, professor Tolkien's consistency in the development of Middle Earth resulted in immense background "research"; not only bloodlines of every important character in the book but also a coherent set of Elven runes and indeed large parts of fantasy languages were developed and subsequently integrated into his work. I can thus imagine how it would irritate the Tolkien admirer if through sheer neglect a good deal of this Middle Earth lore were misspelled. I am happy to say that on the ST version mistakes seem to have been minimised; the only error I've found yet (but I'm not a fanatic in searching for them) was Forland spelled Forlund. No big deal even if I do feel that these things should be done with care.

A word about the sort of game we're looking at. War in Middle Earth is not an adventure; the whole thing is icon-driven and thus mouse operated. It is also not exactly a wargame: characters are required to interact with other characters and depending on the outcome enemy units (Saruman and Sauron and their allies) may take certain decisions. War in Middle Earth, I dare say, is more than most adventures, role-playing games or wargames; if I were to give it a description I would say it's a fairly uncomplicated but extensive multi-feature fantasy simulation with great detail and equal success in each aspect. (Attentive readers may correctly perceive a circumlocution of the more direct phrase "Good stuff - go and buy").

Let's take a look at the forces moving in Middle Earth. In East Emnet Eomer and a hundred and twenty cavalry make their way to the north of Dol Goldur, the Sorcerer's Tower of old. In North Ithilien, Faramir and two hundred rangers trace their steps across the fields and northern border of the lands of Gondor and head west. Frodo, with Sam and Pippin following him, makes for Tuckborough, then goes on to Woodhall, and meets Merry in Buckland. Keeping in mind Gandalf's warning about the feared Nazgul, the riders in black, Frodo leads his friends through the old forest and suddenly finds himself at the house of Tom Bombadil. Tom gives some advice to the party and, carefully entering the dangerous Barrow Downs, Frodo and companions head for Bree. In the rest of Middle Earth, forces large enough to take or lose a city, a region or a whole country slumber; some gathered in fortresses, others spread out over the countryside.

On the side of the good forces, Dain and his thousand Dwarves, Thranduil and his Sylvan Elves, Denethor in the mighty city of Minas Tirith, Theoden, Theodred, Bard and many others not yet aware of the imminent danger keep their watch, semper paratus. And on the side of the forces of evil, fifteen hundred Orcs are spread over the vast range of the Misty Mountains, a thousand Orcs guard Dol Goldur, Saruman's Hand Orcs, Uruk-hai and Dunlendings reside in once-beautiful Isengard, while only the slightest tip of Sauron's potential forces - already around thirty thousand Orcs and hundreds of deadly Trolls - are visible in Morannon, Minas Morgul and also near Mount Doom and Barad Dur. Invisible the many small but deadly dark forces that roam the land - Orcs, Trolls, wargs, bandits, spiders, and, feared beyond all, the ancient Balrogs. And all the time the nine dreaded Nazgul search the shire for a token of the ringbearer.

Tired, dirty, and, what's much more for a hobbit, hungry up to the point of starving, Frodo and his friends collapsed on the blanket of late autumn leaves spread out over the withered grass. "We made it!" Too much out of breath to answer Pippin's exclamation, Sam sat down on the field, legs crossed. After a few minutes, he looked at Frodo and said, "Well, maybe all

this running around in dead people's places is all right for the three of you, but I've had enough of adventures already. There's nothing I fancy more than a good hot meal and a seat in front of a fire." Frodo looked at his friend with sympathy. "Well, Sam Gamgee, only the day before yesterday we escaped those fearful black riders, and now we have actually killed a wight in the Barrow Downs, and what's more we've met Tom Bombadil himself, and all you do is complain." Sam's face slowly showed a pained, guilty expression, though his love for food and fire were still apparent. "And what's more," said Pippin in a surprisingly enthusiastic voice, "we've heard magnificent stories. And we've found a lot of nice things; right now we each have our own Elven blade. Not to forget the wonderful magic potions we're carrying." "And a fine staff, even if we don't know what it's good for," concluded Merry. "Well that's all very well but I'd easily trade both staff and potions for a strong draught of ale and a full plate of hot food, thank you very much." "Maybe tonight," sighed Frodo, "when we reach Bree."

That night in Bree the ranger Aragorn met the party and, knowing it was far from safe to stay in any one place for a longer period of time, the five of them immediately left for Midgewater Marsh. All the time gathering information on the whereabouts, movement and destinations of the nine dark riders, Aragorn tried to keep away as much as he could from the road that connected Bree to The Last Bridge and, beyond that, to Ford of Bruinen and finally to fabled Rivendell - their initial destination. The party slept near Weathertop but once they found out that the Nazgul frequented the place on their search they decided to leave it alone and travel through the open land. When they came near the last bridge, observation taught them that all black riders moved toward the Ford of Bruinen - so they waited until the last of the black riders, the mighty Nazgul Lord himself, had left in that direction and then they immediately followed.

Near the last bridge they came in a fight with five wargs but Aragorn's ancient sword cut right through the first four vicious wolves while Pippin killed the last one with his Elven blade. Only Sam was slightly wounded in the fight. Then, on the road through the forest, the company met Glorfindel and under his elven guidance they evaded both wolves and Trolls on the forest road when finally, emerging from the treeline and almost in sight of Rivendell, the company passed the great river near Ford of Bruinen and was suddenly attacked by all the nine Nazgul at once. If it hadn't been for the help of Elrond, things would have been for the worst. But as it was, one mighty attack after another, initiated time and again by valiant charges from Elrond and Aragorn, felled each foul Nazgul in turn until none of the wretched creatures were left.

And the party reached Rivendell to rest and recuperate from their wounds and to hold council in the presence of Elrond and Gandalf. In the meantime, Eomer had quietly crossed the plains of the Brown Lands, the small bands of marauding bandits evading the larger force of his horsemen, and had picked up the long lost ring of Thrain north of Dol Goldur, the former Sorcerer's Tower on the edge of Mirkwood. He was now in possession of the ring but, before returning it to their rightful owners, decided to make a double bargain when he learned that in a ruin near Mount Gundabad a treasure could be found that belonged to Thranduil's Sylvan elves. Eomer and his cavalry rode north. Faramir, having crossed Cair Andros and passing through Edoras, Hornburg and Isen Ford, headed further west in search of more recent treasure.

In Rivendell, the party met Bilbo, the initial ringbearer, and listened to

the old Hobbit's advice. It was a sentimental meeting amongst the hobbits and even the most mischievous Elf seemed to sense that theirs was a grave and sad parting. For Frodo, there was mithril mail as a present from Bilbo and long farewells from all others as the Fellowship prepared to move on. Frodo had been appointed ringbearer and it was now his duty to try and destroy the cursed One Ring by bringing it to age-old Mount Doom in the middle of bare and sinister Mordor itself and there unmake it in the only possible way. He was to be assisted by Sam, Pippin, Merry and Aragorn as before, but now Legolas, Gimli and Boromir had joined the party, and they would all travel under the capable guidance of Gandalf the Grey. And Gandalf knew, like he had known for a long time, that now was the time for his final work in the greatest confrontation between good and evil in the worlds of Middle Earth.

Having learned of important treasures throughout the land and realising full well that the temporary incapacitation of the Nazgul offered a certain degree of safety, Gandalf decided it practical to split the company in two and gather some of the items that would increase the chance of success of their newborn quest. Aragorn and Legolas would, with all possible speed, search for various valuable items in or near Belegost, Forland, Grey Havens and White Towers while Gandalf and the others obtained tokens of power near Mount Gram and Annunias. Then they would meet each other in Ost-in-Edhil and continue their journey.

And so it happened, and while Eomer brought the heirlooms of the Elves and Dwarves to their respective owners and thus gained their assistance in the final battles, Faramir and his rangers searched for healing in a small town near the mouths of the rivers Greyflood and Isen and continued on to rendez-vous with Gandalf, Aragorn and the others near Ost-in-Edhil where - so they had learned from Cirdan - an ancient blade had been washed ashore. "Gandalf?" "Yes, Aragorn, I know. We must decide on which way to pass the mountains." "Why not south?" asked the seasoned ranger. Gandalf slowly shook his head. "Because of Saruman. He has been perverted by Sauron and wants the ring for himself. We cannot risk it. We must cross these mountains." Aragorn did not argue. "Where? The passes are probably snowed in." "I know. We shall try to enter Moria through Hollin Gate."

Once more Aragorn said nothing, but his mien clearly reflected his worry. No sane man could hope to enter Moria and leave the place unscathed. But then Gandalf was no ordinary man. When they had travelled across the fields for several days (not completely alone as Gandalf had picked up signs of Gollum following the party) they arrived at Hollin Gate. Gandalf spoke the ancient elven words and opened the passage through the mountains, but immediately the party was challenged by a fierce creature that seemed to consist mainly of flames. An ancient Balrog attacked them, and Gandalf instructed his friends to leave him and continue their quest. In the ensuing fight, the Balrog was hurt badly, and Gandalf was struck a mortal wound.

The individual members of the company tried to get together and enter Moria as fast as possible, but Gimli, Legolas and Aragorn were separated from the others by the presence of the burning creature following them. Although Sauron's servant was badly hurt, they were still no match for the ancient evil - at least, that is what Aragorn judged. After two hours of pursuit, Gimli suddenly turned around, charged across a small glade and attacked the Balrog with his hammer. By the time Aragorn and Legolas were aware of the assault, the fight was over.

Gimli sat, totally unhurt, with before his feet nothing but a black, burnt patch of grass where the Balrog had been dealt the mortal blow. Half stunned, all Gimli could say was "And that's for Gandalf." Aragorn just stood there, too tired and too awed to speak. Legolas seemed unmoved, but the inflection in his voice betrayed both the sadness for Gandalf's defeat as well as admiration for Gimli's heroic revenge. "My dwarven friend, you have great valor. If we could all match you the dark lord would never stand a chance." Legolas paused. "But now we must leave; there is no more time." "And we must go south," whispered Aragorn, "for now I must bring the Red Arrow to Edoras as fast as I can. And we must hope that our friends will survive Moria."

Faramir and his rangers were the last to enter the tunnel, just before the age-old doors swung shut again. By the light of torches, the company - Boromir leading the hobbits and rangers - slowly moved through the stone dungeons. Much further north, Dain (who had found the old dwarven hammer north of Erebor) and a thousand Dwarves were on their way to Mt. Gundabad to destroy the Orcs there. More to the south, Eomer, Thranduil and many Elves were going to Goblin town to do the same. With the consent of his allies, Eomer meant to deal out a death blow to all the enemies inhabiting the Misty Mountains, thus ridding this part of Middle Earth of Sauron's troops. And after the Misty Mountains, he intended to seek out the enemy in old Dol Goldur.

Aragorn, Gimli and Legolas passed through the gap of Rohan south of Isengard and continued on toward Edoras where they hoped to meet Theoden. Boromir, the hobbits and Faramir with his rangers were totally outnumbered by the five hundred Orcs at Dol Amroth, but with a great charge they managed to decimate their opponents before the final attacks started. Faramir was slightly wounded, several dozen rangers lay dead on the rocks, Boromir was severely hurt, but all the orcs were killed. The party continued on, left Moria and started toward Lothlorien. Dain's company reached Mt. Gundabad and ran the Orcs over in a single charge, not one Dwarf was killed. Eomer and Thranduil's company attacked the Goblin town but the enemy was dug in and had to be searched out; several dozen Elves and nine cavalry died in the progress of annihilating the last of Sauron's servants in the Misty Mountain range. Both Dain and Eomer started their journey towards Lorien.

The first to reach Lorien was none other than Gandalf'; not killed by his opponent's foul blow but rather transformed into a more pure and strong form. Now, Gandalf the Grey had become Gandalf' the White. And after speaking to the lady Galadriel, Gandalf' left for Edoras. Boromir's company reached Lorien and was also welcomed by the beautiful Elf queen, and Frodo received gifts from the lady of light. Faramir and his rangers decided to stay in Lorien and help defend the fabled city should the need arise. Boromir, Frodo, Sam, Pippin and Meriadoc left for Minas Tirith. Aragorn and company had reached Edoras, and when the Red Arrow was presented to Theoden King the latter gave orders to rally all cavalry in his lands and promised Aragorn that Saruman would soon pay for his betrayal.

And Aragorn went to Minas Tirith to offer the Sceptre, token of the power of the King of Numenor, to Denethor in order to mobilise as soon as possible the complete strength of Gondor. The battle for Isengard was short; forewarned as Theoden was his thousands of cavalry took the initiative and attacked, rather than awaiting a certain siege and offensive

in Hornburg. Theoden King led the troops that simply ran over Saruman's Hand Orcs, Uruk-Hai and Dunlendings. Although Saruman had more forces than the initial few thousand, they were dealt with easily.

Soon Orthanc was empty, save for some royal infantry left behind to guard the white tower. And Theoden and the hordes of Rohan moved off toward Minas Tirith to assist Aragorn, Gandalf and all the others in the decisive battles. Crossing the lands where small bands of Orcs, Goblins and bandits were searching for the ring-bearer, Boromir led the hobbits (and Gollum who had persuaded Frodo to be allowed to join the company) south. But soon, in a desperate fight and chase, Pippin and Merry were cut off from the others. Boromir, Frodo, Sam and Gollum killed all twenty Orcs but Boromir was again wounded.

They did not find Merry or Pippin again and had no choice but to continue south, towards Minas Tirith. Already, Frodo could feel the increasing weight of the ring bearing down upon him. Pippin and Merry got lost in the ancient woods of Fangorn and there they met one of the oldest inhabitants of Middle Earth, Treebeard. They looked at him in awe and listened carefully to his slow dark voice giving them advise on their journey. The next day, they travelled further south and met the entire company of Theoden. And Dain, Thranduil, Faramir and Eomer greeted each other in Lothlorien and readied themselves to overthrow the Orcs in Dol Goldur.

Already, troops were gathering in Minas Tirith. Aragorn had offered the Sceptre to Denethor and what Gandalf had not been able to achieve the old token of war now did for him; they received the reluctant help of the steward. Now all troops gathered under the leadership of Gandalf the White behind the time-worn but still mighty battlements of the walls of Minas Tirith. Denethor was there, with his infantry, his light infantry and the elite tower guards. Imrahil was coming forth from Dol Amroth with his company of valiant knights. Hirluin, Dervorin and other leaders travelled the lands of Gondor to assist in the final battles.

Pippin and Merry accompanied Theoden, Theodred, Erkenbrand, Dernhelm, Elfhelm and some seven thousand cavalry on their way to venerable Minas Tirith. Boromir had been left by Frodo, Sam and Gollum because Frodo knew that not the fabled city but threatening Mount Doom was his ultimate destination. Boromir now went back to his father, Denethor steward of Gondor. Helped by Celeborn himself, Eomer, Faramir, Thranduil, Dain and all their cavalry, rangers, Elves and Dwarves crushed the orcs in Dol Goldur and travelled southeast to reach Minas Tirith in time. And then, as an expected but not less feared, sudden and awesome sign, as if their leader had smelled the impending danger on a whiff of the western winds, Sauron's troops began to move at last. And all over Mordor rose immense clouds of dust that hid yet betrayed the presence of thousands and thousands of Orcs, Goblins, Trolls and Half-Trolls, wainriders, Balchoth, corsairs, Westrons, Easterlings, the Harad and the Umbar, Morgoth and Shelob. And Sauron. "And I say no hobbit in his right wits would even think of crossing those mountains.

Look at that colour; it's just not natural," Sam complained when he established that Frodo was actually going to travel on into murderous Mordor itself. "Well, you can see why they're called the ash mountains, Sam. And I still say we have to go. I can't hold on much longer, it's becoming too heavy now." "I...I could try to..." Sam stammered as he saw Frodo's cold eyes guessing his intent, seeing things much darker than Sam

Gamgee could possibly ever even grasp. "NO! No one takes the ring from me!" "Smeagol take ring? Smeagol take precious to safety, yes, not to nasty hot mountain or evil land of Mordor. Smeagol take ring now?" "I say no! If I have to take it, I take it myself."

Slowly, with the pleading but cunning glances from Gollum and the worried eyes of Sam studying him, Frodo relaxed. "I'm sorry, Sam. It's just..." "I know." He took up his pack and tried to sound cheerful. "Well, if we're going to pass through, we might as well do it before some patrol finds us." And the three of them went through the old, old tracks near Cirith Ungol and tried to evade the countless Orcs literally pouring from the mountains. The siege of Minas Tirith was a fact. But rather than follow Denethor's suggestion of staying safely behind the wall, knowing that each attack would cause unnecessary losses, Gandalf and Aragorn planned a more offensive strategy.

Within the walls of nearby Osgiliath, all the cavalry held its base for sudden charges. Apart from them, large troupes of Elves and Dwarves took short trips into the surrounding land to find and take by surprise the many isolated troupes of Orcs and other evil allies that had not yet reached Minas Tirith. In the magnificent city itself, Gandalf resisted one assault after another, killing Orcs and Trolls until the fields were black with their blood, leading Imrahil and his knights into charge after frantic charge, assisted by the infantry and the tower guards. Among the forces of good, many died, and even more were wounded. But while the greatest strength of Mordor relentlessly pushed through the plains and gathered outside Minas Tirith, the Dwarves and Elves returned, both strongly reinforced by their comrades coming down from Dol Goldur and from further up north, and finally Erkenbrand and all cavalry returned to Minas Tirith to take the last stand.

And when all the remaining cavalry and infantry had barricaded themselves within the strength of the fortress, even the full power of Sauron could not break them and all attempts to breach the walls were futile. Then, when all the fields in front of Minas Tirith were littered with the rotting bodies of their precious friends and their foul opponents, Gandalf, bitter for so much bloodshed but determined to finish the war forever, ordered all troops on a forced march to Mordor. While Gollum, Sam and Frodo made slow and tedious progress through the wastes of Mordor, already in sight of Mount Doom, the Dark Lord turned his attention to his last hope - the One Ring.

But just as he started to feel that he might have been tricked within his very own land, his mind was absorbed by the turning tide at the gates of Morannon. There, his good counterpart led a large force of all his ancient enemies - Dwarves, Elves, rangers and uncorrupted humans - against his personal guard. And the forces of good passed into the burned wastes of Mordor. When Gandalf and Sauron came eye to eye in the dark tower of Barad Dur, all those below, both the forces of good as well as the servants of evil, heard a thundering crack, and as the maker of the One Ring realised that his utter defeat was guaranteed by Frodo's fulfillment of the quest, he led out a great howl of anguish. Now, the defeat of Sauron was a fact. SO ENDS THE WAR IN MIDDLE EARTH.

Well then, for some more straightforward advice. What's coming next are rules that seem to work - for me. Perhaps you prefer to take other tactics; certainly my approach can be improved. Nonetheless, you may profit from

some of these guidelines.

Items: Never give anyone an item that person already possesses - they're lost forever. So if you send Faramir to pick up a blue potion (healing) north of White Towers, he can no longer take the one in Grey Havens. It takes a bit of careful planning to get all the right items in the shortest amount of time. Also, give the right item to the right man and keep in mind that gaining allies should be given top priority. It's no use fooling around with healing potions or nice weapons if Dain, Thranduil and other leaders are immobile because they haven't received their "tokens of war".

The sooner you can mobilise your troops the better your chances will be once Saruman and Sauron start moving out of their own little backyards (actually, you can beat them to it).

Battles: Overkill works. If you attack 2000 Orcs with 2000 cavalry (cavalry is very effective) you'll probably beat all the Orcs and lose less than two hundred cavalry. If you attack those same Orcs with five hundred cavalry chances are you'll lose the battle (and thus all your cavalry) and never inflict serious losses on your opponent. One thing: there's a fine balance between the exact right battleline and needless losses. If you make a stand (say, defending Minas Tirith) with lots of leaders and a whole range of different troops - rangers, infantry, light infantry, knights, tower guards and cavalry - then 250 trolls will inflict losses in all these categories, thus causing you to lose several hundred troops each round of combat. If you attack those same 250 trolls with nothing but (for instance) cavalry there's a good chance you'll come out with no more than fifty dead, perhaps even none. The two most valid rules seem to be overkill, and concentration of troop types.

When defending Minas Tirith, you'll find that sending all cavalry (or all Elves, or knights, but not the three combined) to nearby Osgiliath will work quite nicely. Oh and by the way, I never did find out (not yet, that is) what the gnarled staff and the coil of rope are all about!!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.91 RT

Z O R K I
(Infocom)

So, you're all set for The Great Underground Empire, eh? Okay, but before we begin, a few words about this walkthrough. First, this is not the only way to solve the game. It's just one of the faster ones. Second, because there is no "wasted motion" in this game, you will not be visiting all the locations. So, you might want to play around with the game on your own for a while, mapping out as much as you can, without much regard for gathering treasures. Actually, mapping is a good idea, since, if you make a misstep somewhere, you might find yourself in trouble! Be especially careful to follow the directions when in the mazes; a wrong move there, and you could be lost for quite some time!

Finally, you may not go through this in exactly the way it's written because of the thief. He is a variable item in the game; you never know where he will show up. Try to move out of the room he's in as soon as he shows up. But keep in mind that even if he does steal anything from you, you will get it all back from him in the end. Okay? Let's start the adventure!

You begin West of the house, and your first chore is to get inside. So, go South and East. Open the window and enter the house (you're in the kitchen), then go West into the living room. Get the lamp, then move the rug, revealing the trap door. Open the trap door, turn on the lamp, and go down. At this point, some mysterious person will shut the door on you; don't worry about that for now. Okay, so here you are in the cellar. It's time to pick up your first treasure, so go South, then East to the Gallery. Get the painting, then continue North to the Studio.

Go up the chimney (you can only fit with the lamp and the painting), and you will be in the kitchen again. Now, go upstairs to the attic, and get the knife and rope. Come back down and go into the living room. Open the case and put the painting inside. Then, drop the knife and get the sword. Open the trap door again, and return to the cellar. Again, the door is shut by someone (you never will find out who's doing this, but it doesn't matter). Now you're back in the cellar, and since we're coming to one of the more dangerous parts of the game, you might want to do a save here.

Gripping your trusty sword, head North into the Troll room. There's a nasty troll here with a bloody axe, and the only way past is to kill him. So, do just that: "Kill Troll With Sword." It will most likely take more than one attempt, so keep at it, and eventually he will disappear in a cloud of black smoke. Now, drop the sword, because you really don't need it any more, and it will hinder you in carrying other, more important items. Having despatched the troll, you move along East, East (into the Round room), then SE and East. You are now in the Dome room. It's a long way down, and too far to jump, so here's where the rope comes in handy. Tie the rope to the railing, then climb down the rope. You will be in the Torch room.

Leave the torch for now; you'll be coming back this way again later. From the Torch room, go South, then East and get the coffin. Return West, then continue South to the Altar. There's no way you're going to get down that hole with the coffin, and even the program will tell you that you haven't got a prayer. That's a hint, folks: Just "Pray," and you will find yourself in the forest again. Since it's daylight out, save energy and turn off the lamp. Now, head along South, then North (I know, but it works!) to the clearing, then East to the Canyon View. Climb all the way down to the bottom, then go North to Rainbow's End.

Drop the coffin and open it. Inside is a jewelled sceptre. Get that, and wave it. The rainbow will become solid (you'll need to cross over from the other side later). Now, "Look." You should see a pot of gold. Get that, and the coffin. After that, go SW, then all the way back up to Canyon View. From there, it's NW to the clearing, and then West to the window. Once in the kitchen, open the bag and get the garlic (nothing else, just the garlic). Go on into the living room, and put your treasures in the case. Now, sit down and take a breather, because you're about to do a lot of travelling!

Once again, open the trap door, turn on the lamp, and go down. Watch carefully, and you will notice that this time, the door doesn't close! Whoever was doing it before must have gotten bored. Anyway, you're on your way to the dam, so move along North, East, North, NE, and East. You are now on top of the dam. From there, go North to the Lobby. Pick up the matches, then go either North or East (doesn't matter) into the Maintenance room. Get the wrench and the screwdriver, then push the yellow button. Now, return to the dam, and you will see that the green bubble is lit. Turn the bolt with the wrench, then drop the wrench. You have opened the dam, and you will be coming back this way again to reap the fruits of your labours. However, right now, you're on your way to Hades, so let's get going!

Go South, then down into the Loud room. Leave the platinum bar for now; you'll get it later. Head West into the Round room, then SE and East (hmmmm, haven't you been here before?). Again, climb down the rope. This time, get the torch. At this point, you can turn off your lamp; the torch will provide light so long as you have it. Now, continue straight South, getting the bell, then the book and candles from the altar. Go down the hole to the cave, then down again to the entrance to Hades. Your candles will have blown out by this time, but don't worry about it.

Okay, here's where you have to be careful. First, ring the bell. It will become red hot and you will drop it. You will also drop the candles. Stay calm, and do the following, all in one command: Get the candles, light match, light candles with match (necessary, because of the torch, and DON'T use the torch, or you'll vapourise the candles!). Okay, strange things happened when you lit the candles, now read the book. Whew! The demons have been exorcised! Drop the book, then go South and get the crystal skull. Now, back North, then up to the cave, then North to the Mirror room. By the way, better put out the candles. Rub the mirror, and you will now be in another Mirror room (this one is North of the dam, as the other one is South).

Now, go North, then West, then North, then West into the Squeaky room (well, I told you you'd be doing a lot of travelling this time!). Make sure you have the garlic with you, then go North into the Bat room. So long as you have the garlic, he won't bother you. There is a jade figurine here, but leave it for now. You'll pick it up on your way out.

Go East to the Shaft room. Put the torch into the basket, then turn on your lamp and head North to the Smelly room, then down to the Gas Room (best not to carry any open flames here!). Now, you are about to enter a small maze, so follow these directions CAREFULLY! East, Northeast, Southeast, Southwest, down, and you should be at the top of the ladder (if you aren't, may God have mercy on your soul!). From there, go down to the Ladder Bottom, and then South to the Dead End for the coal. Get that, then return to the ladder top. From there, go up, North, East, South, North, and you will be back in the Gas room. Go up, then South to the Shaft room again.

Put the coal in the basket, and lower the basket. Now, guess what? You have to go back through the coal mine again! So, make your way to the Ladder Bottom, but this time, go West to the Timber room. Ignore the broken timber (not useful for anything), and drop all but the screwdriver. Now, you can squeeze through the crack to the West. And here you are in the Drafty Room, which is also at the bottom of the shaft. There's the basket, so get the coal and the torch, and move South into the Machine room. Open the lid, put

the coal in the machine, close the lid, and turn the switch with the screwdriver. Drop the screwdriver, open the lid, and get the diamond (well, no one ever said Zork was an EASY game!).

Now, go back North, and put the torch and the diamond in the basket. Squeeze back East into the Timber room. Get the skull, lamp, and garlic. You won't be needing the matches and the candles any more, so you can leave them. (They were insurance in case the thief came along and stole the torch before you could get the diamond). Now, head East again to the Ladder Bottom, and from there up and through the coal mine (you know the way now!), to the Gas room. Pick up the bracelet, then continue on up and South to the Shaft room. Get the torch and the diamond from the basket, turn off the lamp, then go West into the Bat room.

Get the jade, then go South, East, South to the Slide room. Now, here's a fast way back to the cellar: Just go down the slide! Wheeeee! Then it's up to the living room (remember, the trap door is open now), and all the treasures go into the case. Huff! Puff! Bet you didn't know you'd be doing THIS much running around! But, don't get too relaxed, there's still plenty more to come!!).

Turn on the lamp, and return to the cellar. From there, it's North (ah, *deja vu!*), then East, North, NE to Reservoir South. Now that the sluice gates are open, you can head North, picking up the trunk of jewels, North again to Reservoir North, getting the air pump, and North one more time, getting the crystal trident. After that, go all the way back South again to Reservoir South, then East to the dam, and then East once more to the Dam Base. Here you find a little pile of folded plastic; guess what it is? Right, it's an inflatable boat! So, inflate it with the pump, then drop the pump, then get inside the boat, say "Launch," and you're floating off along the Frigid River.

Now, just keep waiting until you see the buoy. Get that, then "East" to the beach. Get out of the boat, then get the shovel and move on to the Sandy Cave to the NE. You might want to save the game at this point, since you have to dig here until the scarab turns up, and I'm sure you don't want to get buried alive (it's been known to happen!). Okay, drop the shovel and get the scarab, then go back SW. Drop the buoy and open it; inside is an emerald. Get that, then continue South to the Aragain Falls. Here you can cross the rainbow (so do that!), which brings you to the End of The Rainbow.

Turn off the lamp, then go SW to the Canyon Bottom. From there, make your way back to the living room, and put all the treasures in the case. Your collection is quite impressive by now, but you aren't finished yet. Go East twice, then North twice. Climb up the tree and get the egg. Climb down again, and go South, East, and back to the living room. However, this time, you don't put the treasure in the case. Turn on the lamp, and go down (once again!) into the cellar, and North to the Troll room. Now, you are about to enter a maze, so follow the directions very carefully!

West (this brings you into the maze), South, East, up, and you find several items here. Take only the coins and the key, and be careful not to touch the skeleton! From here, go SW, East, South, SE, and you will be in the Cyclops room. The Cyclops is not friendly, but you can deal with him effortlessly: Just type in "Ulysses" (or "Odysseus," if you prefer). Old One-Eye will tear out of there right through the wall! In fact, he will

create a passage eastward from that room right into the living room! However, you don't want to go that way yet!

Instead, go upstairs, and you will be in the Treasure Room, the thief's secret lair. Now, give him the egg, and go back downstairs, then East to the living room. Deposit the coins in the case, then get the knife (the thief needs a little time to open the egg). Okay, go back West to the Cyclops room. Again, at this point, saving is recommended; the thief will not be easy to kill! So, head upstairs and use the nasty knife to kill the thief. Once he's dead, all treasures in the room will be visible. This includes the egg, a silver chalice, and anything he may have stolen from you before.

Get everything, then follow these directions: Down, NW, South, West, up, down, NE, and you will be in the Grating Room. Unlock and open the grate (watch out for falling leaves!), then go up. You will be in a clearing. From there, go South and climb the tree again. Wind up the canary that's inside the egg. A songbird will come by and drop a bauble for you. Climb down again and get the bauble, then return to the living room. Put all the treasures in the case, making sure you REMOVE THE CANARY from the egg and put it in the case separately! You're almost finished! Just one more trip to make!

Now, for the last time, enter the cellar and go North. From the Troll Room, go East until you come again to the Loud Room. Type in: "Echo," and you will now be able to get the bar. So, grab it and return to the living room. Once you place it in the case, you will get a message. Follow the advice of that message, and you will get a map. Take that, and return to the place where this all started, the mailbox West of the house. You should have no trouble getting to the barrow from there. Of course, once you enter the barrow.... You didn't really think it would end there, did you? Not when there's still Zork II and Zork III waiting for you up ahead! Ah, but it's too late; you can't turn back now! You'll just have to grit your teeth and follow through to the end (with a little help, of course). See you in Zork II!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.92 RT

ZORK II
(Infocom)

So, back for more, eh? Zork I wasn't enough...or did you get hooked? No matter, it's almost time to get started. However, first a few words of advice. The Wizard of Frobozz is a lot more troublesome than the thief ever was. This is due to his spell-casting abilities. Therefore, frequent saving of the game is recommended! Otherwise, you will be wasting a lot of time waiting for some spells to wear off.

Okay, let's go! Get the sword and lamp, and move along South, South, South, SW to the Shallow Ford. At this point, turn on your lamp, then continue South, SE to the North End of Garden. Enter the Gazebo, and get all items

on the table. Then "Exit Gazebo," and go N, NE to the Shallow Ford and fill the teapot with water. Now, head South, SW, SW, and you will be in the Carousel Room. This is a wonderful place that spins you around, so you can't be sure that you're going in the direction you specify. Fun, huh?

The thing to do here is keep moving around until you get to the Riddle Room. That room is actually SE of the Carousel Room, but you aren't likely to get there by typing SE, at least not for a while. So, every time you move, and find yourself somewhere else besides the Riddle Room, you will have to return to the Carousel Room and try again. Also, before you start moving around, drop everything but the teapot and the lamp; you'll pick up the things again as you need them. These are the directions from the various other rooms to the Carousel Room: Marble Hall - South Path Near Stream - Southwest Topiary - West Menhir Room - North Cobwebby Corridor - Northeast Cool Room - Southeast All right, you've finally made it to the Riddle Room.

Now, all you have to do is answer the riddle! Actually, it's a fairly simple riddle; just enter: Say "A Well," and you will be able to move on to the East, which is the Pearl Room. Leave the necklace for now, and continue East into the Circular Room. There is a large bucket here, just big enough for you to enter, so do that. Then pour water into the bucket, and it will rise to the top of the well. Get out of the bucket, then go East into the Tea Room, and get all cakes except the orange one. Eat the green cake, and you will shrink down. Now, go East into the Pool Room, and throw the red cake into the pool of tears. The water will be soaked up, and you can get the package of candies. Forget about the flask; there is no use for it.

Return West to the Posts Room, and eat the blue cake. Presto! You are returned to normal size. Stretch a little, then head NW into the Low Room. Aha, there's a robot here. Tell the robot to "Go E," then go that way yourself, and you will both be in the Machine Room. I wouldn't be surprised if the controls to the Carousel room were here! Tell the robot to "Push Triangular." There will be a thud in the distance (something fell), and the Carousel Room is now off. Tell the robot to go South, and do likewise. You are now in a Dingy Closet, and a red sphere sits invitingly just beyond your grasp. Try getting it, and a steel cage will come down over you (uh oh!). Not to worry, however! Once the cage is down, just tell the robot (even though you can't see him) to "Lift Cage." Once that's done, you will be able to get the sphere.

Now, getting back to the bucket may be a problem of sorts; pushing the button has caused strange things to happen in the Low Room. So, after going North and West from the closet into the Low Room, you may have a problem when trying to go SE back to the Tea Room. Keep trying however, and you'll get there sooner or later. Then, go West from the Tea Room, enter the bucket, get the water, and the bucket will descend again. Get out, drop the Teapot, head West, pick up the necklace, then West again and NW to the Carousel Room. There is a box here (the thud you heard before). Open it, and inside is a violin. You don't need to take it now, so just leave it here for the time being.

Drop the sphere, necklace and candy, then get the sword, place mat and letter opener. Move North to the Marble Hall, picking up the brick, then continue North until you come to the Ledge in Ravine. Go up to the Tiny Room, which has a locked door. Slide the mat under the door, then move the lid and insert the opener in the keyhole. Remove the opener, then pull the

mat and get the key. Now, unlock and open the door and go North into the Dreary Room. Drop the key and opener, and get the blue sphere. Now, it's South and Down to the ledge, then West and North into the Dragon Room (what would an adventure game be without a dragon?).

He's not one of your nicer dragons, so be careful here. Hit him with the sword, then move South. He will follow you. Hit him a second time, and move South again. He's still following you, and you're almost where you want to be. Whack the scaly nuisance one more time, and head West into the Ice Room. Okay, the dragon follows you in, gets silly over his reflection in the glacier, and proceeds to get himself drowned. You can drop the sword now, since you won't be needing it anymore. As his body washes away, go East and SE to the Carousel Room, then SW to the Cobwebby Room.

Get the string, then go back NE and pick up the newspaper and the matches. Now move along NW, West, and West again into the Lava Room. Leave the ruby for now, and continue on Southward to the Volcano Bottom. Aha, look what's here....a hot air balloon! All you need is a way to get it inflated, and you just happen to have the means to do that. Get into the basket, then open the receptacle and put the newspaper inside. Light a match, then light the newspaper with the match. Make sure you keep the receptacle open! Now, just wait until the balloon rises to the Narrow Ledge, then "Land".

Tie the wire to the hook and get out of the basket. On the ledge is a gold coin. Pick that up and head South into the Library. Get the purple book, open it, get the stamp, then drop the book. You can ignore the other books; they are all worthless. Now, back North and into the basket again. Untie the wire, and wait until the balloon rises to the Wide Ledge. Again, "Land" and tie the wire to the hook. Get out and go South. Now, it's time for a few thrills. Put the string in the brick, then put the brick in the hole in the box. Now light a match, then light the string.

Now, head North IMMEDIATELY. There will be an explosion, then you can safely go back and get the crown. But don't dawdle; once you have it, get back to the basket pronto! The explosion weakened the ledge, and it won't hold much longer. So, get in, untie the wire, close the receptacle, and wait until the balloon lands at the Volcano Bottom. Well, you seem to be doing almost as much travelling around as in Zork I, and you aren't finished yet, not by a long shot! Go North, get the ruby, then East twice and SE to (yet again!) the Carousel Room. Drop off everything but the lamp, then go NW, North, North, West, and West again, and you should now be at the entrance to the bank.

The bank is tricky, so follow directions carefully here. Go NE, then East into the Safety Depository, then South into the office and pick up the portrait, and back North again. Now, "Enter Light," and you will be in a small room. At this point "Enter South Wall," and you will be in the Depository again. "Enter Light" a second time, and you will find yourself in the vault, with a pile of bills in front of you. Get the bills, then "Enter North Wall," and once more you are in the Depository.

Now, drop the bills and portrait, and go East to the East Tellers Room. Go East again to the Depository, pick up the goodies, and "Enter Light." This time, you are in the East Viewing Room. From there, go South and you will be at the bank entrance. You have robbed the bank, and kept the alarms silent. Okay, head along East until you reach the Dragon Room, then North to the Dragon's Lair. Leave the chest for now; instead, say "Hello

Princess," and wait until she leaves. Follow her, and continue to follow her until you are both in the Gazebo, then wait.

The unicorn will appear, and the princess will give you the key from around its neck, and also a rose. You can drop the rose; it has no use in the game. Well, you're getting closer to the end-game, but there are still a few things left to do. Exit the Gazebo, then move South, West, SW. Drop off some of the treasures, then go back NW, North, North, North to the Lair again. Open the chest and get the statuette, then return to the Carousel Room. From there, due South to the stairway. This is a good place to save the game, as you are about to enter one of the nastier mazes around. Go down the stairs, and you will be in the Oddly-Angled Room.

Things are not always as they seem here, and the exact direction to go at this point is not constant. Try East first, and if you can't go that way, then try West. Either way, you should find a club. Get the club, and from that point, go SE, NE, NW, SW. Watch the room descriptions carefully as you do this; the little diamonds on the floor should get brighter with each move you make (you are actually "running the bases" here). If they are not doing this, restore the game and try again. When you have done it successfully, there will be a noise in the distance.

Now, you should try to go either North or South (that varies also). If one way doesn't work, try the other, and if neither works, try East or West. There will be a staircase going down, but you don't want to do that yet, so go Up instead, and head North until you are back in the Carousel Room. Get the blue and red spheres and the candy. Drop a few things if you have to, but hang on to the club! Now, SW twice, and you are in the Guarded Room, with a lizard head in the doorway. Give the candy to the lizard, then unlock the door with the gold key. Open the door and go South, then West twice into the Aquarium. Throw the club at the aquarium, then get the clear sphere.

Go East into the Wizard's Workroom. Put each sphere on the stand of the same colour, then get the black sphere that appears, and go South into the Pentagon Room. Put the sphere on the circle, and the Demon will appear. You must give him ALL the treasures you have collected, as well as the gold key. This will mean at least one more trip to and from the Carousel Room to get all the stuff. When you have given everything to the demon, tell the demon, "Give Me The Wand," and he will take the wand from the Wizard and give it to you. Now, you're almost finished!

Go North, East, North, North, NE, South, and you are in the Menhir Room. You need to get the Menhir out of the way for a little while, so do this: Wave the wand at the Menhir and say, "Float." The Menhir will rise up, allowing you to go SW into the kennel and get the collar. After that, go NE, then South, then Down, and Down again into the Cerberus Room. Cerberus is no problem; just put the collar on him. Now, go East, then South, and you are in the Crypt. Turn off the lamp, and you will notice a secret door in the south wall. Open the door and go South, and you will be on the Landing. The game is over!! Or is it? After all, there's still Zork III up ahead!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.93 RT

ZORK III (Infocom)

Well, you've come a long way since you first stood by the mailbox outside the house in the forest. You've defeated the thief, outwitted the Wizard of Frobozz, and now, you stand at the foot of the endless stairs, ready to embark on the final part of your journey. So, pick up the lamp, turn it on, and head along due South until you come to the shore of the lake. Drop the lamp <say goodbye to it; you won't be seeing it again>, and jump into the lake. Brrrr!!! Pretty cold! So, don't stay in there long; swim west and then go South into the Scenic Vista.

Kind of a strange place, with changing numbers on the wall and a bare table...not quite all that scenic, eh? Well, get the torch, and wait for the number to change to "II." Then, touch the table. My oh my! You're in a room from Zork II....Room 8, as a matter of fact. However, you don't have much time to sight-see, so get the can of Grue repellent, then try moving East, and you will find yourself back in Scenic Vista again. Now wait for the number to change to "III," then touch the table again. This time, you're in a Damp Passage. Drop the torch, and just wait there until you're pulled back to Scenic Vista.

Okay, you're finished here, so move along North to the shore, and again jump in the lake. Splash! It hasn't gotten any warmer; in fact, you just dropped the can of repellent. So, go Down, and you will be on the lake bottom. Ah, there it is! But, could there be something else there, too? "Get all," and you will have not only the repellent but also an amulet. This is one of those "wonderful" variable things; it may take more than one try on your part to get both items. In the meantime, you can't stay in the icy waters too long, and sooner or later a hungry fish will come looking for you. Therefore, it's best to save the game before you jump in from the Western Shore. So if you die in the water, or get eaten by the fish, or picked up by the Roc <while you're swimming on the surface>, you don't have to start all the way back at the beginning.

By the way, this is the only one of the Zorks where you don't lose points if you die. But, all the items you've collected so far get scattered all around, and it's time-consuming to go look for them. Okay, now you have the can and the amulet, so head Up to the surface, then South to the Southern shore. You can see a cave to the South, and it looks kind of dark. In fact, it **is** dark in there, which is why you have the repellent. So, spray the smelly stuff on yourself, and go South, and you will find yourself in a Dark Place. Go South again, then East, and you will be in the key room.

Whew! At least there's some light in here! And by the light you can see a strange key. Get the key, then move the manhole cover and go down. And here you are on an aqueduct. Since you can't go back <the Grue repellent wouldn't have lasted that long>, you might as well go forward. So, just head along North and you will come to the Water Slide. Go North down the slide, and guess where you are? In the Damp Passage! And there's the torch, so pick it up, because you're certainly going to need a light source...especially when you think of where you're going next.

So, from the Damp Passage hike along West to the Junction <you can't get

the sword out of the rock, so don't even try>, then South into Creepy Crawl, and Southwest into the Shadow Land. Here we come to another variable portion of the game. You will have to wander around in the Shadow Land until a cloaked and hooded figure appears. When that happens, the sword will suddenly materialize in your hand, and you will be able to fight. However, since there's no way of telling when that will happen, you just have to keep moving around until it does. At least you will get a chance to practice some elementary map-making! Also, this is the most dangerous part of the game, as the figure is quite capable of killing you, too! So, best to save before you enter Shadow Land.

When the mysterious figure finally appears, attack him with your sword until he is badly wounded and cannot defend himself. At that point, get his hood. The figure will then disappear, leaving the cloak behind. Get that also. Now, you have to get out of here, and I can't tell you exactly how, since there's no way of knowing exactly where you were when the fight started. However, if you go Eastwards, you will exit the Shadow Land at either the Creepy Crawl or the Foggy Room. From either place, go North to the Junction.

From the Junction, it's West through the Barren Area, and West again to the Cliff. Bet you just can't wait to climb down the rope, huh? Well, pick up the bread first, then go down to the ledge. Well, well, a chest! Too bad you don't have a key to open it. In fact, there's no way for you to open it at all. But don't despair, there's a way of doing it. Just wait around and someone will come along the top of the cliff. You may not really trust him, but tie the rope to the chest when he asks, and wait around some more.

Eventually, he will return and help you back up the cliff. He will also give you a staff, which is what you're really after here. Take the staff, then go back down to the ledge, and from there, to the Cliff Base. Now trek South to the Flathead Ocean, and do a little more waiting. Sooner or later a ship will come floating by. As soon as you see it, say: "Hello, Sailor." The man in the ship will throw something onto the beach for you. Take a look, and you will see it's a vial. It'll come in handy later, so pick it up. Now comes the fun part: You have to wait for the earthquake <notice how you've been doing a lot of waiting around? I hope you're a patient person!>.

While you're waiting, you might want to wander around a little, although you've been to most of the accessible places by now. In any case, wherever you are, once the earthquake hits, make your way to the Creepy Crawl, and from there East into the Tight Squeeze, then East again into the Crystal Grotto. Then all the way South to the Great Door, and East into the Museum Entrance. Now, open the East door, then go North into the Museum. Look at the gold machine <it's a time machine, in case you were wondering>, then set the dial to 776.

Here comes the fun part: Push the machine South into the Entrance, then East into the Jewel Room. Get into the machine, and push the button. Aha! Now you're back in 776 GUE, but the time machine seems to have vanished! No matter, wait for the guards to leave, then get the ring <and *only* the ring!>, then open the door, go out into the Entrance, open the North door and go North. By golly, the machine is right there! Put the ring under the seat, turn the dial to 948, get in, and push the button. Whew, you're back in the right time period again. Get out of the machine, look under the seat <you will get the ring automatically when you do this>, then back South,

and South again, to the Royal Puzzle.

Okay folks, you are about to enter the absolute nastiest part of the game. You must follow the instructions *EXACTLY* as given, or you will never get out. And, since it would be easy to make a mistake here, I strongly recommend you save the game.

1. Go Down the hole, then push the South wall. Then go East, South, East, East. Push the South wall, get the book, and push the South wall again.
2. Push the West wall twice. Then go East, South, and push the East wall.
3. Now, go straight North until you come to the marble wall, and push the East wall.
4. Now, go West, South, South, South, South, East, East, North, North, North, and push the West wall.
5. From there, go East, South, South, South, West, West, West, West, North, North, North, West, North. Push the East wall three times.
6. Now, West, West, South, South, East, East, South, and push the East wall.
7. Okay, now West, West, West, North, North, North, East, East, and push the South wall two times.
8. From there, West, South, South, East, East, North, and push the West wall two times.
9. Now, South, West, and push the North wall until it won't move any more.
10. Then West and North.

Finally! You have maneuvered the ladder under the hole <which was the purpose of all this pushing and running around>, and now you can just go up and out! WHEW!!!!

Okay, you've solved the Royal Puzzle and you have the book, so go North to the Museum Entrance, then open the East door and get your other stuff from the Jewel Room. Then it's back West to the Great Door, and from there back to the Junction. Now, East into the Damp Passage, and NE to the Engravings Room. Well, we have here yet another <!> of those variable events: Sooner or later, an old man will be sleeping here. If he isn't there the first time you arrive, walk around a little and return.

When you finally do see him, wake him up and give him the bread. He will eat it and then make visible to you a secret door. He will then vanish. Okay, you're getting closer to the end! Open the door, and go into the Button Room, then North to the Beam Room. Put the sword in the beam, then go back to the Button Room and push the button. Now, back North to the Beam Room and North again into the Mirror Room. There will be an opening in the Mirror, so go North one more time, and you will be inside. Now, don't let the long and complicated descriptions scare you! It's not really as bad as you think <it's worse! heheheheh..just kidding!>.

First, raise the short pole. Then, push the white panel twice. Now, push

the pine panel, and go North. Okay, so here you are, standing a little too close for comfort to the Guardians of Zork. If I were you, I wouldn't try going past them quite yet! Open the vial, then drink the liquid. While nothing seems to have happened, you have in fact become invisible. Now you can walk North until you come to the locked door. Knock on the door, and the Dungeon Master will open it and let you in.

All right, hang in there, you have reached the end game! Go North, then West, then North again. The DM will be following you. Go North to the Parapet, set the dial to 4, and push the button. Now, go South, open the cell door, and step inside. The DM will not follow you in. Once inside, you will notice a bronze door in one of the walls. However, you can't open it yet! Something else has to be done. And it will have to be done by someone else. So, first tell the DM to go to the Parapet. Then tell him to turn the dial to 1, and then tell him to push the button. All right!! The magic moment has arrived! Unlock the bronze door with the key, open the door, and go South!

Finally, Zork is finished! You have survived all the perils, pitfalls, and puzzles, and now, YOU are the new Dungeon Master. Have fun!

* * * * *

Autor: Unbekannt

1.94 RT

THE BARD'S TALE II

=====

INTRODUCTION

Every game that sells well deserves a sequel, and here it is -- THE BARD'S TALE II: THE DESTINY KNIGHT. Might is not always right, but in this game it sure doesn't hurt to have some on your side. It seems that lawless mercenaries (with a bit of help from the evil Archmage known as Lagoth Zanta) have taken the Destiny Wand. The Destiny Wand has maintained peace and prosperity in the Realm for 700 years (impressive, isn't it?). You and the characters you create must find and reforge the Destiny Wand! You must then use the wand to destroy Lagoth Zanta.

The wand has been separated into seven pieces. Each piece is located in a dungeon protected by a snare. Before you can begin your quest to find the Wand, you need characters to hunt for it. You can select from seven races (Human, Elf, Dwarf, Hobbit, Half-Elf, Half-Orc, and Gnome) and ten classes (Warrior, Paladin, Rogue, Bard, Hunter, Monk, Conjuror, Magician, Sorcerer, Wizard, and Archmage). Some classes are not available to beginning characters.

You can port characters over from the last BARD'S TALE or use your ULTIMA or WIZARDRY characters. Special characters can also be introduced into your party (illusions and monsters count as special characters). Your magic users have a total of 79 spells at their disposal, and your bard has a total of seven songs that can cause strange things to happen.

With this arsenal of characters and magic you will venture out into the realm of The Destiny Knight to discover cities, special buildings, casinos,

banks, taverns, temples, and the ever popular dungeon! So, buy your bard a drink, cast a Batchspell and prepare to destroy Lagoth Zanta before he destroys you! Oh, yes: Don't forget your Archmage!

STARTER DUNGEON

Well, are you ready to find all the segments of the Destiny Wand and destroy Lagoth Zanta? I will try and keep this as short as possible. If you are just starting, you will be located in the city of Tangramayne. If your party is very weak, you will want an easy dungeon to build up its strength. Thankfully, there is a very easy dungeon located in the city.

The dungeon is located on Claymore Street. (Make sure you have an empty slot so monsters can join your party.) Just go to the far east side of the city and check the buildings to the east. In a building located in the centre of the row you will find a magician. He informs you of a noble quest that he has for you to undertake and commences to explain the details. Within his description you will notice the words "additional experience." This should be cause enough to want to find the princess. If your party is fairly strong, I would advise you to go for the harder dungeons. This one will be a waste of time.

The first level of The Dark Domain has nothing of value. Proceed to the exit. It is located at 21N 15E. If you get in a room adjacent to the one with the stairs, try a Phase Door. Head on down to the second level. (As I said before, I never found anything valuable on level 1.) There are quite a few monsters on level 2, so look out! On this level if you happen to be in the room filled with darkness try not to go to the centre. A monster is located there. I can't remember what it was. I think quite a few experience points will be bestowed upon the fortunate adventurer who kills it.

The next location to visit is 5N 12E. There you will find a winged monster that is necessary for you to rescue the princess. "Sure join the party!" Take the monster with you. There may be other ways down, but I can't see them on my map. There is a portal in the northeast corner of the dungeon (21N 21E, for you laypeople). Don't forget to cast a levitation spell.

Now you should be on the 3rd level. If you can't find a way out, just look around. You should stumble into a teleport (21N 20E) if my maps are correct. The teleport should send you to 10N 10E. Watch out for traps in this next room. I think the trap zap spell will disarm them. Make sure you move to the east. I think that walls will appear behind you blocking your retreat. There are a few wrap-around features in this dungeon: Check your location! I don't know if this is necessary to the quest, but there is a magic mouth at 3N 14E. The answer to the riddle it poses is "Mangar." Now, proceed to the stairs located at 6N 21E. There is a magic mouth here, too. The answer is "Pass." If stairs don't appear, then it may be necessary to answer the first riddle. (My maps and notes are old, so forgive me.)

Once the stairs appear, go down to level 4. There are plenty traps on this level: Be careful! There is plenty darkness, too, but never fear: This is the last level! Go to the northeast corner once again (21N 21E). There you will find a teleport that will take you to 3N 11E. Now go north. Keep going north through the doors. Ah! A hole, pit, chasm -- whatever you want to call it -- will block your way unless you have the winged monster with you. Keep going north until you reach the double doors. I think your bard will have to play a tune -- the Watchwood Melody, if I remember correctly -- before the

doors will open. Now, go through the doors. "Argh," or some other sound is now appropriate because you have found the Dark Lord in this room! After (hopefully) defeating him, you will find the princess in another room located here (21N 11E, I believe). You have the princess! Proceed east and a teleport should put you near the stairs. I leave it up to you to get out!

THE TOMBS AND FANSKAR'S CASTLE

Are you ready for some real fun? You might want to call this a "challenge." I have arranged these dungeons in the order in which the segments of the Wand will be found. So, it is now time to go after the first segment. At this point you can go to the Sage and spend some money on some clues, or you can come with me and get the clues for free. The first segment is located in the Tombs. The entrance to the Tombs is located in the centre of the city of Ephesus.

When you find the entrance, enter! There may be other ways of getting through this level, but this is the only one I came across. I first found a teleporter at 12N 12E. This should put you at 13N 0E. From here go north through the door, then head to the east. Keep going east until you reach a dark room. This room is full of traps.

Try this: Head east until you hit the east wall; turn south and proceed until you make it to the next wall; turn west and keep going until you hit that wall. Now turn south and go through the door. I will leave it up to you to make your way through this stuff.

The next place to go is 2N 11E. There is another teleport here that will take you to 18N 16E. From here you go to 20N 19E. Ah, no stairs...what is this? A teleport perhaps? Correct! You are now on level two at 21N 0E. At least, I think that's where you are -- this jelly stain on my map doesn't help. Hopefully, this is the right place. From here, you need to go north to 16N 0E.

Now I know where we are. Keep going north, and go through the door at the end. From here turn east and follow the hall until you get to the Keymaster. Buy the key from him, go back to 11N 2E, and face north. The stairs are to the north at 16N 10E.

Now you should be on the last level of the Tombs at 16N 10E. Head north and enter the maze. From 18N 10E follow these directions: West, north four times, east twice, south, east, and north twice. There should be a magician here playing with some fireballs. The answer to his question is "Old." Go to the door in the northeast corner and enter this room. You will now find your party at 3N 14E. From here you need to travel west to 3N 0E. The only way you can go is west and north, so you should be able to find it.

From the looks of this map, there is a secret door here. The door is on the west wall. Go through it and keep heading west through two more doors. Now go north using the door at 3N 16E. Follow the hallway to the end. The teleport at the end of this hall will put you at 10N 3E.

Congratulations! You are in the first Snare. This is an easy one. Head east until you get to 9N 9E. There is a spinner in the centre of this room. (A Nospin ring will be handy here.) Avoid the spinner. (They always confuse me.) Go to the small alcove located in the north of the room (11N 10E). Here you will find an old man who will want to join your party. Let him join and lead the party.

Now head for the alcove in the east wall (9N 12E). Have each member of

your party drink from the water. Don't heal anyone. Head for the alcove in the south wall (7N 10E). Kill the toxic giant. Now, heal your party members, if necessary.

Look through the equipment your characters are carrying. There should be a torch there; give it to the old man. Now go back to where you came in (10N 3E). The first segment of the Destiny Wand can be found at 10N 8E. This segment has the ability to cast the Wizard Wall spell. Well, so much for the first segment: Prepare for the next! (Oh, you can leave the dungeon now.)

Fanskar's Castle is a really nice place. It isn't too hard, and it only has one level; so, it should be fun (easy). You do not need to go to the Sage unless you really want to meet him. Fanskar's Castle is located in the wilderness.

I never noticed this until I started writing this walkthrough but the SCSI spell works fine in the wilderness. Look at the map that came with the game, and you can see Fanskar's Castle in the centre of the map (25N 17E). You might want to make a map of the wilderness so you won't have to bungle around like I did.

From the entry stairs go north until you get to 14N 0E. Go east and enter the door you see at 14N 4E. Follow the hall to the end and go through the door. Now, go west through the door and take the second door you find (20N 3E). Go north through both of these rooms and head east through the last door. Go to the end of this L-shaped room, and a teleport will take you to 17N 7E. Leave this room and start heading east.

The exit is in the northeast corner of the room. Look down this long hall (south). Go down the hall until you get to the door on the east side (the only door on this end of the hall). Go east until you get to 16N 13E. (Do not take the next door!) Then, go to the hall on the right side (starting at 15N 15E). Follow this hall to the end and go through the door at 15N 19E that heads east.

Once in this room, head north through the door at 16N 21E. Now take the door to your left, head up the hall, and enter the door that heads east (21N 19E). It's Fanskar -- kill him! (STTO will probably work the best.) After he's dead, continue going east. There is a teleport in the next room that will take you to 9N 11E.

Look to the east. You will see three doors. Take the one to your left. This takes you to 5N 13E. Go west and you will discover the second segment of the Wand. This segment will lower the armour class of whoever equips it. Wasn't that fun? Ok, so it was simple; however, wait till you see what's next!

DARGOTH'S TOWER

Time to find the next segment, which is located in Dargoth's Tower: Five levels -- this should be great! The first thing is to tell you where Dargoth's Tower is: It's located in Philippi. Philippi should be on the map that came with your game.

A nice spell to have access to is the Dream Spell. In the game you won't find the code for the spell until you go after the last segment. I will give you the code now: ZZGO. The spell allows your party -- under normal conditions -- to teleport to every dungeon. When you cast the spell you will see the numbers 1 through 7. Each number stands for a segment of the Wand. For instance, if you hit the "1," you will be in the dungeon where segment

one is. This is why my knowledge of the outside world is rather vague. I used this spell all of the time. It also has nice benefits in combat. Try it.

After locating Dargoth's Tower and entering it, you will find teleport traps all about. This dungeon is fairly easy to find your way around in, though. The first place to go is 13N 16E. To get there you need to go north from the entry stairs until you get to 8N 0E. From here turn east. Keep going east until you reach 8N 12E. If magic points are not a problem, you might be able to teleport around and save some time. Anyway, you will see a door to the north. Go in this room; I think it's one of those places of darkness.

In the northeast corner of this room (13N 16E) there is a magic mouth. The answer to its question is "Burn." (I think the answer to this is necessary for the stairs to appear.) From here find the stairs leading up. They are located at 4N 12E, just across the hall from your present location. There is a hidden door at 8N 16E on the south wall that lets you enter the room. Here are some quick instructions on how to get there:

From the entry (7N 16E) go south through the door, then go through the door that leads west. From this room take the door located on the north wall and enter the next room. Now, you should see a door on the west wall. Go through this door and through the door on the south wall. The stairs should be right in front of you.

Level 2 is rather crazy. I hope I can guide you through this! From the entry head west until you hit a wall. This should put you at 18N 15E. Now, go south until you hit the next wall, which should be close by -- a single step away, I think. Now you should be at 17N 15E. Go west (watch for spinners; make sure you're going west, and don't get turned around!) until you reach 17N 3E. This is 12 steps to the west from where you were. Now go south for 5 steps and you should be at 12N 3E. Go east one step. Well, you can light up now. You should be located at 12N 4E. Do not move from here! Whether you have guessed this or not, you are now situated in a very nice maze. From the entry at 12N 4E follow these steps closely:

North, east twice, north twice, west, north, east three times, and south four times (you should be at 12N 8E). Now go west, south, east three times, south, east, south twice, and east (8N 12E); north three times, east twice, north three times, west, south, and west.

You should find yourself in a room with seven statues. Examine the statues, kill them all, then exit the room. Upon exiting the room, you should be at 13N 13E. The steps to take from here are as follows:

North, east, south three times, west twice, and south three times (8N 12E again); south, east, south twice, east, north, east twice, and south. You are now out of the maze. From here (1N 14E) head west through all four doors until you get to 1N 7E. This will teleport you to 18N 7E. From here go east through the two doors. Once you are in the room (18N 9E), head for the door on the east wall, and go through it. From this room keep going straight east to the next door (19N 13E). Go through the door on the north wall, then go west where you will find the stairs! I can truly say I am glad this is finished, but there are more levels ahead.

There is nothing of importance on level 3, so it should go by quickly. From the stairs head through the door on the south wall, then go west until you reach 18N 4E. Turn south, go down to the door on the east wall, and go through it. Turn south, and go down the hall that leads westward. Follow the hall until you get to 10N 1E. From here go south until you reach the intersection (5N 1E).

Turn east, go forward, and take the first door on your left (5N 4E). Your party should be at 6N 4E. Head west through the wall. You will now be met by another magic mouth. The answers are: "Earth," "Compassed," and "Fountain."

By answering this you have gained access to the next level. Go back through the wall, and go to the upper northwest corner of the room (7N 2E). Go through the north wall. There will be a portal leading upward ahead of you at 9N 2E. Take it to level 4.

Once you enter this level, head west. The hall will turn north, and then east. Follow it until you find the northern opening. Once through this go back west to the end. When you go north, you will enter some maze-like passages. Walls will tend to form behind you. Make your way east until you find the dark area and the exit. By the way, there is a secret door at 14N 11E that will help you. The stairs are at 19N 18E (you may be able to teleport and save time).

Time for the final level. Make sure each member of your party has room for new items. You should be in an area of darkness. The exit is on the south wall at 17N 20E. Teleport and phase door spells will not work on this level. You need to find 12N 9E which will teleport you to 5N 20E. You will (if memory serves me correctly) have to answer a riddle. The answers are water, lie, slave, gold, hate, rooster, large, early, bard, and women. Enter the answers in this order.

Go through the door at 6N 21E that leads to the east. Go to the end of the hall, then go back out the door. Do this a total of five times, and you should get this message: "Turn right at the joke, then right, then ahead, then left twice, ahead twice, right, and left. Drop all your items, or you are lost. Cry Havok, and let slip the dogs of war. Kill off your spell casters, and you'll be saved."

Make sure you go to the end of the hall each time. I don't know if this is required to finish the level. After you receive the message, go to 3N 0E. You can get there by going through the door at 5N 20E and then going through the door at 3N 21E. This is where the message's directions start. Follow them (except for the part about killing your spell casters). The directions should lead your party to 0N 1E. You will find a statue that will come to life. Answer it with "Havok!" The statue will give everyone a dagger.

Now, take the door north, and you will be teleported to 5N 21E. See the door at 6N 20E that leads west? Go through it. Go to the southwest corner of the room, and you will get the message: "Look at the wall!" There should be a door there on the west part of the wall. Head through this door, and you will find the next segment of the Wand. This segment casts the spell, Wizard War.

MAZE OF DREAD

The Maze of Dread is located in Thessalonica. Once on level one proceed to 1N 21E. Here is an elevator that will take you to the next levels. Press "2."

On level 2 there is a riddle located at 15N 10E. When answered correctly, you will be given the Sword of Zar. The answer is "Der." I don't know if this is necessary to complete the snare. The sword is nice to have, though: It doesn't have to be equipped, and you can throw it at your enemies, doing some nice damage. Head back to the elevator located at 1N 21E and press "3."

You are now on the final level. There isn't much to do here except to go to the snare and get the Wand segment. There is a teleport located at 8N 17E that will let you enter the snare. It will teleport you to 16N 4E (this will

be real fun!). Go to the door at 21N 4E.

Follow the corridor until you reach the end. (You will get something the first time through.) Go back, go through the door at 20N 6E, and from here find 17N 7E, where you will receive another message. Retrace your steps back to the end of the corridor where you received the vial. Do this a total of ten times (go back and forth), then go to the small room located at 19N 2E. (I don't know if this part is necessary, since I will be giving you the answer.) Go back to 17N 7E and answer "endurable."

Finally enter the little room at 19N 7E (right across from the last room), and that's it! You should now get another segment of the Wand. This segment can cast the Wind Mage spell.

OSCON'S FORTRESS

Before you go looking for this place, you must find Kazdek. He has something you need. He is located in the wilderness between Thessalonica and Colosse. The fortress is located in Corinth.

No need to do much of anything on the first level. Just go north through the door (from the entry stairs), and keep going until you get to 7N 0E. Turn east and PHDO through this wall. Go forward, and enter the room you see at 7N 4E. Answer "Fire," "Krill," and "Silence." Exit the room, turn west, go to the wall; then, turn north, and go forward until you reach 8N 1E. This will teleport you to 18N 1E.

From this location head south until you get to 13N 1E; turn east, and go through the door that you will come across after about three steps east. After going through this door, turn north, go one step, then go through the door located to the west. Head north, and go through this door.

From here (16N 4E) head east until you get to the wall; then, go south until you reach 12N, turn east, and go forward. There are stairs at 12N 10E leading down to the next level.

On level 2 go north through the door at the end of the hall. You will find yourself in a room filled with doors. Take the door to the north (2N 11E). At 3N 11E go north, east twice, and north. Turn east, and find the east wall. Follow the east wall north to the door at 11N 14E. Go through this door, then through the door on the north wall (12N 14E). Go through the door on the west wall, head north through this door, then east through the next door.

Whew! You should be at 16N 13E. Go through the door on the north wall, then through the (secret?) door on the west wall located at 19N 13E. After going through this door, go north, then start going east. Keep going east until you go through the door at 21N 18E. There is a secret door on the east wall at 20N 19E. Go through this door, and enter the small room at 20N 21E. The answer to the riddle is "Dervak."

Retrace your steps all the way back to 11N 14E. Some fun, huh? Now, head west. There are spinners and traps all around here. The stairs down are located at 21N 0E (yes, another level).

This one is easy. From the entry go south. Keep going until you get down to 0N 0E. Now go east to 0N 10E, then go north to 2N 10E. Turn east, go through the door, turn south, and go through the door. Follow the hall to the end, and go through the door on the east wall at 3N 13E. Go south until you reach 0N 14E, then turn east. Keep going east until you reach 0N 21E, then start heading north until you get to 10N 21E. Go through the secret

door located on the west wall. After going through the door, go west all the way to 10N 1E. Move north to 12N, turn east, and enter the room at 12N 2E. The answer is "Still." Exit the room, find 13N 12E, and go through the door that leads north. The stairs down are to the west. Just keep going west; you'll find them at 14N 1E. You may find some secret doors on the walls.

On this last level, go through the door leading west. Once in the hall (I don't know if it is necessary to kill Oscon), turn south, and follow the hallway to its end (2N 0E). Enter the north door. There is a series of secret doors which will lead you to Oscon (5N 20E). From your present location, Oscon is located to the east. Just find the secret doors in each room and head east. After Oscon is destroyed (I'm sure you will kill him!), go back to 14N 21E. From here go north, and follow the hallway to its end (18N 20E).

You will find several spinners as you travel down this corridor. A nospen ring will come in handy! After you reach the end, enter the door on the south wall, and head south until you reach the wall. From here (7N 20E) head west until you hit the west wall, then head north to 8N 14E. Go west through this door and the next. Keep going west to 8N 6E, then turn north, and go through this door. Go to the end of the hall (10N 10E). You are in the snare. (Is this a walkthru or what? On most of this you don't even have to make a map!) Oh, back to business....

Go straight south, and enter the alcove. From the alcove (14N 11E) go south through the door, and enter the alcove in front of you. The answer to the question is "Rock." Exit the alcove, turn east, and keep going until you get to the alcove at 14N 14E.

Enter this alcove, answer "Scissor," exit, and start north. Don't enter the next alcove (17N 11E); keep going until you reach the one at 14N 8E. Enter this one and answer "Paper." Arrange you party so that Rock is first, then Paper, then Scissor. Go back to the alcove at 17N 11E and enter it. The answer to this riddle is Rock; so, head back to the place where you found the Rock statue, and there should be a door located there. In the room beyond you will find another segment of the Wand. This one can cast Batchspell.

THE GREY CRYPT

The Grey Crypt is located between Tangramayne and Ephesus. I am afraid that magic will not work here. Only the SCSI spell will function. As soon as you enter level one, start exploring. The only way out of the current section is 3N 20E. I think there is only one secret door in this area. This entire level is broken down into three big rooms that wrap around, and three sections that have maze-like qualities. After you find 3N 20E, leave the area by going through the door on the north wall. Find your way to 5N 3E. This will teleport you to 13N 3E. From here go to 14N 11E and take the door north.

Now you must find a second teleport located at 15N 21E. (Notice that I am not leading you through the maze as I was earlier. You should map a bit, you know.) Anyway, once you find the teleport, it will take you to 11N 21E. Follow the hall until you get to the door at 10N 0E. Once you go through this door, you will find a series of doors. Go through the door, and keep heading east until you reach the wall at 10N 21E. Go through the door leading south, then go west until you reach 9N 4E. Turn south and go through

the secret door. Turn east and keep going until you reach 8N 12E. Turn south and go through this secret door. From here (7N 12E) go west all the way to 7N 2E.

You should run into the Sphinx here. The answer is "Wize One." After answering the riddle, go back west, and keep going until you hit the wall. Turn south, and go through the door. I thought I would help you through this part because I remembered how difficult it was to map. From this point (6N 14E) find the teleport at 5N 3E. Once you have been teleported, go back to the door at 14N 11E and go through it. The stairs down are located to the west at 18N 0E.

You should be on level two at 18N 0E. This is the last level of the Grey Crypt. (Since you can't use any magic, it's a good thing, too!) Should I guide you through this or let you map? Okay, I'll guide you through. It's not too difficult. From the entry turn west and go through the secret door at 19N 21E, and keep going west. There is another secret door at 19N 19E; go through this one as well. Keep on going west until you hit the wall, then turn south and go through the secret door at 17N 17E. Turn west and go through this secret door, then turn south again and head through this door also. You should be at 16N 16E.

Go west to 16N 12E then north until you hit the wall at 21N 12E. Turn west and go to 8E. Now turn north and go up to 2N. There will be a secret door on the west wall; go through it. Now you can get to the teleport that will lead you to the snare at 6N 0E. Just keep heading north and west from where you are, and you will find it. There are several secret doors leading to the teleport, so kick the walls. Oh, and watch out for the Vampire Dragon. (He's a wimp anyway.) You should be in the area of the snare (8N 11E).

The first thing to do that will make life easier in the snare is to disarm the spinner in the centre of the snare. The trigger to disarm it is located at 0N 13E (south of where you are now). Let me try and explain this snare. I had more trouble with this one than any other. There are two small rooms located on the east and west walls. Each of these rooms contains a mage. There are four rooms in the centre of the snare. Each one is 3x3. What happens is when you go into each of the small rooms, a different set of doors opens to the 3x3 rooms in the snare. The object of the snare is to open the door to one of the 3x3 rooms, go to the centre of the room, and head back to one of the small rooms to trigger the door to the next 3x3 room. Understand? Well, it took me awhile to get this one, too, so let's try it.

First head to the room located at 4N 21E. This room contains the Grey mage. Go in the room to make sure the doors are open to the first 3x3 room you need to visit. Now it is time to start the cycle: Blue Mage (4N 11E); Grey Mage (4N 21E). Go to the first room. The entry is at 4N 14E, and the door should be on the south wall. Enter the room and go to the centre of the room. You will get a message that confirms what you are doing. Now visit the Blue Mage. Go to the second room. The door is at 6N 16E on the west wall. Go to the centre of this room where you will receive another message. Go back to the Grey Mage.

It's time to visit the third room now. The door is at 2N 16E on the east wall. Go to the centre of the room, then go visit the Blue Mage. Go to the fourth room. The door is at 4N 18E on the north wall. Go to the centre of the room. Visit the Grey Mage, and start all over again with the first room. Do this a total of three times; when you get to the fourth room on the third cycle, you should get the next Wand segment.

THE DESTINY STONE

Could it be? The last segment? Yes! It's time to go get the last one. Ready? Of course you are! The Destiny Stone is located in Colosse.

The first thing you need to find is location 20N 6E. It is north of the entrance. Just head north. There are no secret doors, so it should not be hard to find. After finding this location, you will be teleported to 20N 10E. Go south until you reach a solid wall, then go west until you hit a wall (17N 8E). Now, just follow the corridor north. Walls will close in behind you as you start down the hall heading east. The corridor will take you to 16N 8E. Here you will have to answer a question. The answer is "Near." After answering the question, you will be teleported to 13N 8E. This is a large room. The exit to the next level is at 3N 17E.

Level two is very easy. You should find yourself in a small room at 3N 17E. Go to the northeast corner of the room (4N 18E), and kill the statue. Go to the smaller room at 3N 18E. This will teleport you to the next level.

This is it: The last level! The first place you need to find is 17N 18E. There is a secret door on the south wall. Go through it and turn east. Go through this secret door, too. Location 16N 19E will teleport you inside the snare (4N 9E). Since it will be very hard to navigate, you should map this area!

From 4N 9E turn west, go to the west wall, then go north until you hit the wall. From this point (9N 8E) go north one space, then start heading northwest to 13N 1E. Here you will be posed with a riddle. Don't worry about answering it just yet. Just answer with anything, and you will be teleported to 12N 9E. From 12N 9E go south two steps, then turn west and go through the door. The answer is "Zen Master." Let him lead the party. Go straight east to 10N 13E, which should teleport you to 10N 14E.

To exit this room go south, then go to 12N 18E, which is in the northeast corner. The answer is "Gale." Give what you receive to the Zen Master, go down to 8N 18E, and zip through the secret door to the south. You should be at 7N 18E.

Have you ever wondered what those arrows in back of your BARD'S TALE II manual were for? Well, you're about to find out. Follow the first set of arrows, and they should put you before a door to the north. Go through the door, and you will be teleported back to 4N 9E (this is where you entered the snare). Now find 13N 1E (the riddle I told you to answer wrong) and give the answer "Storm Fists." This will teleport you to 8N 14E. From here go back to the start of the maze at 7N 18E.

(Note: I think you start using the arrows at 7N 18E, but it may be at 8N 18E. If it doesn't work the first time, this is the case.) Now, use the second set of arrows, and answer the riddle again (same answer). Keep going through the maze until you've used all the sets of the arrows. After the last set is used, you will be teleported to 11N 16E. Go north, then take the door leading west at 13N 16E. The answer is "Arkast." Go north one. You get a message telling you where Lagoth Zanta is. You should also get the last Wand segment. This segment casts the Brothers Kringle spell.

After you leave the dungeon, head for the Temple of Narn. It's the building to the east of Corinth and the Sage. When you get here, give your Archmage all the segments, then forge the Wand. Now kill Lagoth Zanta! Your party is now strong enough to rise to the challenge set forth in the final confrontation: THE BARD'S TALE III: THE THIEF OF FATE!

=====
==

THE BARD'S TALE II

=====

MONSTER REFERENCE

This monster reference will try to help you identify most of the monsters you will encounter. This reference tries to show all the monsters you will encounter in the realm. The first number will tell you how dangerous the monster is. The second number warns you about the monsters special powers, so always refer to this chart.

1st Number	2nd Number	
1 = Easy	0 = Regular Attack	5 = Drain Level
2 = Medium	1 = Cast Spells	6 = Cause Nut/ins.
3 = Hard	2 = Breath Fire/frost	7 = Possessed
4 = Very Hard	3 = Phaze Spell Point	8 = Critical Hit
5 = Dangerous	4 = Poison	9 = Turn To Stone

Words Of Wisdom

Near	Earth
Endurable	Compassed
Death Sword	Fountain
Kazdek	Mangar
Dervak	Pass
Wise One	Wise
Fred	Staff of War
Havoc	Zen Master
Still	Staff of Old
Arkast	Gale
Storm Fist	Aram
Freeze	Please

MONSTER REFERENCE

ABYSSIANS.....3	0	DRAGON MALAR...5	23	GUARDS.....3	0
ARAGADOOM.....3	4	DRAGON MAZE....5	2	HAWKINS.....3	0
ARCHERS.....3	0	DRAGON TOY.....5	2	HAZER.....3	3
ARN WRAITH....5	15	DRAGON VOOR....5	2	HEAD BANGER.....3	0
ASSAIANS.....2	0	DRAGON VREN....5	2	HOUND SPRITES....4	1
ASTRAL GUARDS.2	0	DRAGON WEB.....5	24	HOWLER.....3	0
AXEMEN.....2	0	DRAGON ZONE....5	2	HUNTER.....3	8
BANDER.....3	1	DREADNOUGHTS...3	2	ICEHOLES.....3	1
BARBARIAN.....2	0	DRENS.....2	0	ICHORS FIENDS....4	1
BASALICK.....5	9	DUST SOLDIERS..3	0	INGROID.....4	4

BATTLE LORD...	2	0	DUST SAMURAI...	3	0	JACK OF DIAMOND..	4	1
BE FAR WIZARD.	2	0	DUST WIZARD....	3	1	JACK OF HEARTS...	4	1
BERSERKER.....	2	0	ENFORCER.....	3	0	JACK OF SPADES...	4	1
BLACK SKULL...	3	4	EVIL DOERS.....	3	1	JACK OF SPADES...	4	1
BLOOD SUCKER..	5	15	FAR ARCHERS....	3	0	KINSTRALS.....	3	1
BLOOD WRAITH..	5	15	FAZERS.....	3	1	KNIFEMAN.....	3	0
BLOODMEN.....	5	5	FIRE GUARDS....	3	2	KNIFEMEN.....	3	0
BLUE GHOST....	5	5	FIRE MASTER....	3	2	KOBOLDS.....	3	0
BOGSTER.....	4	6	FLAME GUARD....	3	2	KWI CHANG.....	3	0
BONEMEN.....	3	1	FLAME MAGE....	3	2	LARRY.....	3	0
BRAGART.....	2	0	FLAME MASTER...	3	2	LEAPER.....	3	0
BROCKTER.....	2	0	FLAME SCION....	3	2	LICHES.....	4	14
BRUTES.....	3	0	FLAME SPRITES..	3	2	LIVING DEAD.....	3	0
BUGGER.....	2	0	FLAYER.....	2	0	LIZARD MEN.....	3	0
CANNIBALS.....	2	0	FLESH EATER....	2	0	MAD MAGES.....	4	1
CARBONITE....	4	9	FRACTER.....	3	9	MADCO MAGE.....	3	1
CENTRON.....	2	0	FRED.....	3	0	MAGE OF ALK.....	4	1
CHAMPION.....	2	0	FRIGHTS.....	3	0	MAJOR DOMOS.....	3	0
CLOUDMEN.....	2	0	GARSLAYER.....	3	8	MAKER.....	3	1
COOL DUDES....	2	0	GHAST.....	5	5	MAKRONs.....	3	0
CORPES.....	3	0	GHOST FORCE....	5	5	MAN MASHER.....	4	0
CRAMBOS.....	2	0	GHOST GORE....	5	15	MANTISE.....	3	4
CRYPT KILLER..	3	0	GHOST MAUL....	5	15	MANWALL.....	4	15
CRYPT KNIGHT..	3	0	GHOUL MAUL....	5	15	MASTER MAGE....	3	1
CRYSLAR.....	3	0	GIANT BLACK....	3	0	MASTER SWORD....	3	0
CYCLONE.....	3	0	GIANT BOSCO...	4	9	MATT DOP.....	3	0
DARK ACOLUTE..	3	1	GIANT DEATH...	4	0	MAZE LIZARD....	3	0
DARK MAGES....	3	0	GIANT FAR.....	4	0	MEDARRCH.....	3	12
DARK VAMPIRE..	5	15	GIANT JAG.....	4	4	MEDUSA.....	5	9
DAZZLER.....	3	0	GIANT MIST....	3	0	MICRO MAGE....	4	1
DEAD KING....	4	15	GIANT POISON..	4	1	MIND MIMICS....	3	0
DEATH DEALER..	3	1	FIANT POWER...	4	0	MINZU DIALS...	4	4
DEATH GHOUL..	3	1	GIANT PUMEL...	3	4	MONGREL.....	3	0
DEATH REAPER..	3	0	GIANT ROCK....	4	9	MONK MELEE....	3	0
DEATH SWORD..	3	0	GIANT WAR.....	3	0	MONK MENZO....	3	0
DENIZEN POIS..	4	4	GIANT ZADO....	4	4	MUTI MAGE.....	3	1
DESICATOR....	3	14	GIANT ZAG.....	4	4	NINJA GREY....	3	8
DEVIL DOGS...	2	0	GIANT ZONE....	4	0	NINJA.....	3	8
DEVOURERS....	2	0	GIANTS CAVE...	2	0	NITE DWELLER..	3	0
DIMOND DOGS..	2	0	GIANTS.....	4	1	OFFICER.....	3	0
DOPPLEGANGER..	4	7	GNOLLS.....	3	1	OGRE HERO.....	3	1
DRAGON BLUE...	5	2	GOLEM MIKE....	5	9	OGRE.....	3	1
DRAGON BRASS..	5	12	GOLEM RACK....	4	9	ORC WARRIORS..	3	0
DRAGON DEATH..	5	28	GOLEM STONE...	4	9	ORCS.....	3	0
DRAGON DRAIN..	5	25	GOZEM.....	3	0	PHAZ-MONSTER..	3	3
DRAGON GARD...	5	4	GREKLIN.....	3	1	PICKPOCKET....	3	0
DRAGON GRIN...	5	2	GREY ACOLYTES..	4	1	PIT SKRULL....	4	2
DRAGON GRIND..	5	2	GROPER.....	4	5	POGO MEN.....	3	4
DRAGON KEEL...	5	2	GUARDIANS....	4	9	POLTERGEIST...	3	0
DRAGON KRAE...	5	2	GUARDS MEN...	4	0	PYROS.....	3	1
RACKNID MEN...	3	4	SLARGGOTH....	3	0	TITAN AIR.....	3	0
RAK MONGER...	3	1	SLAYER LORD...	3	8	TITAN LAND....	3	0
RANGER.....	2	0	SLAYER.....	3	8	TOMB GUARDS...	3	0
ROCK BLOCK...	3	0	SLIMER.....	3	0	TRANSLYAN....	5	5
SAHARA GUARDS.	3	1	SORCERER.....	3	1	TROGLODYTES...	3	4
SAMURAI.....	3	0	SORON.....	3	1	TROLL MASTER...	3	1
SANCRILAR....	3	12	SOUL SUCKER...	3	1	TROLL.....	3	1

SARGON.....3	1	SPECTERES.....3	1	TROY DOP.....3	1
SCARBLADER....5	12	SPELL CASTER...3	1	UNDEAD FRED.....3	1
SHADOW LORD...3	1	STALKER.....3	0	VAMPIRE LORD.....5	15
SHADOW.....3	1	STATUE.....3	0	VAMPIRE.....5	5
SINISTERS.....3	1	STEELFIST.....3	0	VIKINGS.....3	0
SINSTRIKE.....3	1	STONE ELEMENTAL3	49	VOIDE SHADE.....3	0
SKELEMEN.....3	1	SUNNONER.....3	1	WARLOCK.....3	1
SKULL WARDEN..3	0	SWORDMEN.....3	0	WIGHT.....3	4
SLAGOTHS.....3	1	TANDERCLAW.....3	46	WILLO WISP.....4	1
		THRASHER.....3	0	ZOMBIE KING.....3	14

Autor: Unbekannt

1.95 RT

D R E A M W E B

Hi folks! Okay, so this is one of the few games I've ever managed to complete. Anyway, for the few poor souls who are struggling with this game, here's a complete solution. First of all can I apologise if I'm a bit vague in places, it should be reasonable to follow if you're used to the game. Okay, here goes:

1) Kill David Crane -----

The first thing to do is pick up your credit card which can be found in your wallet, lying on the left hand side of Eden's desk (bedroom). Leave to the right and pick up the red cartridge lying on a crate at the top of the room. Examine the microwave and you'll find a key which you need (I forgot it and it left me in a right state!!) Next, go through the door on the right, down the lift and into her garage. Pick up the screwdriver lying on the car. Leave her flat altogether.

Go to your own flat, keying in 5106 at your door. Get the knife lying on your bed and while you're at it, pick up a cup. Take the cup to your kitchen (south) and use the tap (sink) with the cup to fill it with water. Go back to your bedroom. Examine the cartridge of Eden's with your network screen (put the card into the interface, click on screen etc.). You'll get the code for Sartain Industries (7833 needed later on). Get the red cartridge lying to left of the keyboard and examine this cartridge in a similar way. This time log-on with "RYAN", password "BLACKDRAGON". Read the file "PRIVATE" which will give you your friend, Louis' address.

Leave your flat and head towards Louis' house. Walk into the lobby and get mugged (would you normally go somewhere where you KNOW you're going to be mugged!?). Once the thief goes away, go back into the lobby and head for the room to the south. This is Louis' room. Punch in 5238 at the keypad and in you go. First of all, walk to the unit on the left hand side (where the microwave is). Examine it and you'll find Louis' pool-hall entrance card. Examine the card itself by clicking on it with your right mouse button,

while in the inventory screen. This will give you the address of the pool-hall. Go and have a chat with Louis who's sitting on the shitter. He'll tell you where to get a gun from. Take both of his trainers which are also in the toilet (nice friend you are!). Click on both trainers in the inventory screen with the right mouse button to wear both shoes.

Leave Louis' flat and head towards Sparky's bar (Wehey! I've even got a bar named after me, cool, huh? I'm not the fat slob behind the bar though folks!). Go and talk to the bloke sitting at the bar. He'll tell you where Crane is. Then have a bit chat with Sparky (friendly me, as always!) who'll give you a loan providing you put your credit-card through the scanner on the bar. Once you've got the loan, leave the bar and head towards the pool-hall.

Enter the pool-hall and talk to the assistant behind the bars. If you moan on properly he'll let you use Louis' card to get in to the hall. So place your card in the card reader and go inside. Use the lift and when you leave go and talk to the barman who'll give you Mr. Silverman's door code (5222). Keep walking to the left until you get to his door, punch in the code and enter the room. Talk to Silverman and put your credit-card through the reader. He'll then give you a gun. Take the gun and leave the pool-hall the way you came in (unless you can find another way).

Outside, make your way to the Regency Hotel. Walk over to the tart at the reception and book a room. She'll ask you for your credit-card, so stick it in the scanner and out will pop a brown passcard. Pick it up and go to the door on the north wall. Press the switch on the control box and go into the lift. Use the lift control box with the passcard to take you up to your floor. Leave the lift, walk to the left and then down towards the fire-point at the bottom of the screen. Open the fire-point and get the axe. Then go back to the lift. Once inside the lift, use your knife on the control box to reveal a green wire. Again use your knife to cut the wire. This will disable the lift. Now, in the top right hand corner of the lift is a handle. Use it. You'll end up on top of the lift. Walk to the lift doors (south) and use your axe to prise the doors open. Now don't get too excited with your gun here -when you see the two guards, through your axe first. Then you can use your gun to shoot the other guard. Hurry quickly to the left and down in the next room which contains a rockery/pond. Wehey -you dirty git! Just shoot Crane on his bed, never mind the bimbo. This will take you to The Keepers.

Have a little chat with The Keepers if you wish. Head down through two rooms until you get to the bottom where the purple crystal is. Pick it up. Go to the room on your right and use the first door on your right. Once inside use the key (which you got from the microwave!?!?) to destroy the plinth and return you to your world.

2) Kill Sterling -----

I like this bit. Go home first of all and use your network screen to read the newsnet. Read the "TVSPECIAL" and you'll remember how to get to the Channel 6 studios. Leave your flat and go there. Walk all the way around the building until you come to a road which has some brown numbered markings on it. Go left here and talk to the old bloke behind the desk. After having a nice friendly chat, kill him. Go to the control panel/desk and press some buttons. This will allow you access into the building if you walk to the left of the barrier.

Once inside, walk to the desk. Pick up the leaflet and drop it immediately. This should reveal a green passcard on the desk. Take the passcard and walk to the room on the left. Use the passcard to get into the cleaning cupboard (bottom of this room). Walk over to the right of the cleaning cupboard and you'll find a fusebox. Use your screwdriver to open it and a brown fuse will fall out. Take the fuse and leave for the room where you got the green passcard. This time go to the room on the right. Go up the screen into the next room and use the ladders in the corner of the room.

Now the fun starts. Walk to the control box for the crane and open it. Inside is a blown fuse. Throw it away and replace it with the new brown fuse you got from the cupboard. Now activate the controls and squash the poor sod below.

This time when you visit The Keepers, go down two rooms and to the left, taking the first door. Put your key in the plinth etc as before.

3) Kill Sartain -----

On returning to the real world go back to Eden's flat. Her door number is 2865 as you should know. Go upstairs, back into her bedroom (let her get a bath in peace) and examine her personal organiser. This is just beneath the rotating fan. Press the "N" key (on the organiser) 5 times and you'll get the address of Sartain Industries. Leave her flat and head towards Sartain Inds. Use the code 7833 at the doorway and in you go. A really hard part here -just blow up the computer screen with your gun and walk to the left. Walk through the opening and closing doors, go up the lift and prepare for a nice welcoming committee.

Leave the lift and you'll see a couple of guards. Use your crystal here and watch their guts fly all over the place. Go to the room south of here and open the case. Get the document inside. Read it now if you want, or after you kill Sartain. I'd read it now and get it over and done with. Next go to the room on your right, up both flights of stairs and onto the roof. Go to the left on top of the roof and shoot the plane/craft with your gun.

Once again you'll visit The Keepers. This time go south once and take the door on your right..

4) Kill Miss Chapel -----

As you appear in the car park, go left past the Mini (don't skit -I used to have one!!). Grab the wire cutters from the back of the truck and leave the car-park by walking upwards.

After reading that document you'll know where her house is. Go there, walk towards the thick wall and climb over. Go south and.. oh dear, someone's done you a favour. She's already dead. Never mind, pick up the blue cartridge while you're here and leave (climb back over the wall and head to the left).

5) Kill Underwood -----

Go to the boathouse. At the entrance to the beach, grab the piece of railing south of the entrance. Walk to the right, near the water. In this screen you'll see a junction box under the sand above you. Use the junction box and you'll wipe off the sand. Use it again with the piece of railing to prise

off the covering panel. Now use it again with your cup of water, see things go bang and then climb through the hole in the window, to the right. You'll see what's left of Underwood (not much). Kill her and back to The Keepers where you want to go south two rooms and then left, taking the second door..

6) Kill Beckett -----

This is where I had to cheat (twice -so if anyone knows how to do this bit properly, please let me know!). Go home and examine the blue network card you found at Chapel's house. What's the problem? Well, you'll have to log-on as Beckett without properly knowing his password. Okay, its "SEPTIMUS" but I didn't find that out by actually playing the game or talking to anyone else!! Read the "BRIEF" file and you'll find out where the old church is. Leave your flat and go to the church. Use the wire-cutters on the right hand gate to gain access to the church. Proceed through the doors and you'll see a skeleton. Get the hand lying next to it (to the right of the skeleton). Keep going south until you arrive at the altar.

Remove the rubbish on the altar (two candlesticks and a white cloth). Just pick them up and drop them. On the top of the altar is a hole. Place that hand inside that hole (ooer!!). You'll hear a clunk. Now push the altar to reveal a bigger hole. Slide yourself down the hole..

Now you'll find yourself in a tomb. There's a jar to the left. Examine it and take the red ball. Place the red ball into the centre floor tile with the three oblique holes. Now you can get the other two by moving the top off the tomb. Place them both in the remaining holes and be sure to collect the rock which is inside the tomb. Go through the open door to the right, collect the two rocks in this next room and walk upwards. You'll find a statue here which requires some thought to use properly. Again, I'm sure you must get the correct symbol from somewhere else but I don't know where so here's what to do: There are two parts of the statue which rotate. Each part contains six markings with matching markings on the other part. Start by keeping the top part still. Press the purple button and listen for a clunk. If you hear a clunk, you can stop this procedure here. If you don't hear a clunk, rotate the bottom piece by one and press the button again. Repeat this until the bottom piece has turned six times (the original marking will reappear). Now turn the top piece by one and repeat the process of rotating the lower part and pressing the button. Get the idea -keep doing it until you hear that clunk.

What a pain, eh? Okay, now you've heard that clunk move down south as far as you can go and then go into the room on your right which will contain a bed. In the upper right hand corner of the room hides a rock. Take it. Leave the room, and keep going left, picking up any rocks you see on the way. Then go up, picking up rocks if any. You'll see a room with a cart, go left here and get the remaining rocks. You should collect 8 rocks in total; load them all onto the cart and give it a push. It will move southwards and create a hole in the southern wall, two screens below. Go through the hole and then to your left.

Go south down the steps and you'll see the priest who's entered Entropy. To the right hand side of this room is a hole. Go down this hole and walk to your left, taking you onto a railway platform. Go upwards here, and upwards on the next screen. You'll then see a hole in the wall on the left hand side. Go through this hole and there's Beckett who'll give you a boring

lecture. Wait for him to shut up. Once he's shut his mouth, just LEAVE the room as soon as you can. Don't waste time or you'll have to listen to his crap all over again. If you manage to make it out of the room he'll get ran over by a train and that's it!

Autor: P.D.Spark

1.96 RT

Hook

Starting your quest in Pirate's Square, your first aim is to get suitable pirate clothing to blend in with the locals. Take a wander along Muggers Alley and find Dr Chop's dentistry. Take the rollerblind from the window and ask the Doc about gaining money and clothing. Subject yourself to the Doc's dentistry ways and let him pull two of your gold teeth.

Next stop is Jolliest Roger's Place. Ask the manager a few questions, concentrating on Hook, the war and how best to get the hat. Leave Roger's and walk behind Pirate's Square to where Mrs Smeedle keeps her washing. Grab the pole and the anchor and take a look at the jacket. Then make your way back to Pirate's Square.

From the square head towards the Pier and pick up the rope that's lying around. Use the rope on the anchor and go to the Crossed Swords. From there take the two cups from the tables and leave. Make your way towards the Bait and Tackle and take the cup you find there. Head upstairs to the balcony above the square and get ready for some Infidiana Jones-style hijinks. Use the rope and the anchor on the clock and start swinging across the Square. Grab the hat from the passing pirate as you go. Well done Indy.

Knock on Mrs Smeedle's door and then quickly swing back to the balcony while she's bust answering it. Head downstairs as quickly as possible to Mrs Smeedle's washing line. Use the pole to get the jacket from the line and examine to find a coin, which you should nick.

Now that you're rich enough, head back to the Jolliest Roger and find Fake Jake. Talk to him and find out if he needs a drink (a safer bet than placing money on Noel Edmonds marrying Mr Blobby). Give the three cups to the bartender and pay him with the three coins. He'll give you three foaming cups of brew in return. Give these to Jake and watch him drink himself under the table. Once he's asleep, nick his trousers. Head back to Mrs Smeedle's and use the rollerblind to gain some privacy while you change into your pirate clobber.

Now your ready for Hook's ship. Look in the pots to the right to get some more cash and head for for the town tailor. Ask her for a metal detector and give her the money in return for a magnet. Head for the beach and go treasure hunting by using the magnet on the large X (despite what a certian Mr Jones would have you believe). Make your way back to Hook's ship and find the Hoff-man himself (I thank you). Now prepare to go diving.

Take a look at the pulley base and the big shell. Use the pole on the ropes and use the shell to haul yourself up towards the look-out point. From here, go right to enter the Neverforest (that's never a forest). Maze time folks,

follow these directions to escape, right, right, right up, right, up, left, left, left, left, up, right, right. After you've been trapped, enter the tree.

Go to the round pond and have a chat with Tinkerbell about everything (you'll be amazed how much she knows about Bird's Angel Delight). Head for the slingshot and chat to Ace about everything (the tales of how molten lava is formed will be the talk of any dinner party). Go to the workshop and pickup the arrow. Now head towards the jogging area and do a Jane Fonda. Use the exercercise equipment three times to tone up that body. That's right, can you feel the muscles tightening?

Now go to the Avenger and take the net. Examine it and head for the Four Seasons (thankfully devoid of any Nigel Kennedys) to get some dead wood. Use this with the string and take the flower. Go to the chicken and use the conchshell on it. Grab the eggs while she's startled and return to the workshop. Give the eggs to the boy and go back to the round pond. Give the flower to Tinkerbell (ahh) then take the branch from the tree.

Walk to the slingshot then use the strong elastic on the broken strap. Use the branch with the string. Return to the workshop and use the bow with the panpipes. Take the pipes and head towards the cliffside. Use yourself on the far corner of the fence. Keep doing this (about three times in total) then ask Thudbutt what he thought about your antics. Go back to the slingshot and use it on yourself. Ask Thudbutt what his happy thoughts are then go to the dining area and have a chat with Rufio. Say "Oh Rufio".

Go to the round pond again and walk towards the middle of the screen to enter the Nevertree (that's never a tree). Talk to Tinkerbell then examine the bed, the chair and the fireplace. Talk again with Tinkerbell and your memories of long-forgotten but better times should come flooding back.

Now that you regained your faith and discovered the truth about Peter Pan it's time to go after the nefarious Hook. When the sword fight commences use the following Monkey Island-Style taunts.

Peter Pan the Avenger! Good form James. Tick-tock-tick-tock, Hook's afraid of a dead old crock! You kidnapped my kids Hook. You deserve to die! Put up your swords. It's Hook or me this time. Peter Pan the Avenger!

And that, as someone once said when pointing to the letters T, H, A, and T in a dictionary, is that. The game is finished. Sit back and enjoy the reward that is the brilliant end sequence.

Autor: Paul Olivero

1.97 RT

Komplettlösung: Kings Quest 5

Im Dorf den Mann befragen, Fisch aus Faß nehmen, mit Besitzern der 3 Läden sprechen, 'rausgehen, Silbermünze nehmen (wo sonst der Mann ging), zum Bäcker gehen, Süßigkeiten kaufen, den Bär (2 Bilder links) mit dem Fisch bewerfen, Honigwabe aus Bienennest nehmen, Stock aufsammeln, nach Norden gehen, Hund mit Stock vertreiben, im Haufen vor Kneipe wühlen (der Ameisenbär

hilft), Nadel nehmen, reden mit: Gnomenopa, Traurerweide & Verlobtem und Zigeuner, vom Bienene Platz 5 Bilder nach links gehen, trinken, 2 Bilder nach oben und 3 nach links gehen, schnell trinken, hinter dem linken der 2 Felsbrocken verstecken, 3 Biler nach unten und eins nach links gehen, Schuh nehmen, 3 Bilder nach links gehen, trinken, 3 Bilder nach unten und 1 Bild nach links gehen, Beduine anschauen, Stab holen: Um Schnarcher im großen Bogen rum gehen, aus Bottich vor Feuer trinken, 1 Bild nach links und 3 nach oben gehen, wieder trinken, 3 Bilder nach oben und 2 nach rechts gehen, Stab klauen, mit Stab Schatzkammer betreten, schnell Goldmünze und Goldkrug einstecken, 'raus gehen (schnell !!), trinken, 4 Bilder nach rechts und 2 nach unten gehen, trinken, 5 Bilder nach rechts gehen (zu den Bienen), 2 Bilder nach oben gehen, dem Zigeuner das Goldstück geben, Amulett nehmen und umhängen, zum Bäcker und dann nach rechts gehen, dort den Shuh auf die Katze werfen, 3 Bilder nach oben gehen, zum Hexenhaus gehen, den Krug der Frau geben, über Brücke ins Haus gehen, Lederbeutel aus Schublade nehmen und öffnen, Spinnrad aus Truhe und Schlüssel aus Lampe nehmen, den Baum (rechts) mit Schlüssel öffnen, Herz nehmen, vom Haus aus nach links gehen, Honigwabe zerquetschen, die 3 Edelsteine nacheinander auf den Honig werfen, Schuhe nehmen, Herz der Prinzessin in Trauerweide geben, Harfe nehmen, Spinnrad dem Gnomenopi geben, Tamburin der Zigeuner nehmen, ins Dorf gehen, Nadel beim Schneider gegen blaue Kutte und beim Spielzeugmacher die Marionette gegen Rodelschlitten und beim Schuhmacher den Schuh gegen Hammer tauschen, in Kneipe gehen, Seil nehmen, Schloß mit Hammer aufbrechen, Lammhaxe aus Kühlschrän klauen, durch linke Tür abhauen, nach oben gehen, Schlange mit Rassel vertreiben, hochgehen, Schlittenfahren, Haxen essen, Seil an Felsvorsprung zur rechten Seite befestigen, nach oben ziehen, über Felsbrocken rüberhüpfen, über Baumstamm nach rechts gehen, mit Schlitten den Wolf verfolgen, nach Bruchfahrt nach rechts gehen, dem Adler die Haxe geben, weitergehen, vor Execution auf Harfe spielen, Kuchen an Yeti geben, weitergehen, mit Hammer Kristall abschlagen, 'rausgehen, nach unten und dann durch Felskamin nach oben gehen, Halsband aus Nest nehmen, Stemmeisen von Strand nehmen, nach oben gehen, Bootloch mit Wachs stopfen, mit Boot 4 Bilder nach rechts und eins nach unten fahren, Insel betreten, Angelhaken aufheben wenn die Eingeborenen diskutieren, auf Harfe spielen, 1 Bild nach links gehen, mit Cedric nach links zum Boot gehen, Muschel nehmen, 4 Bilder nach links rudern, Glocke am Haus läuten, Muschel an Mann geben, mit Mehrjungfrau zur Zauberinsel fahren, Fisch nehmen, Treppe hochgehen, Kristall an Betonköpfen benutzen, zum Hintereingang gehen, mit Stemmeisen das Gitter aufbrechen, nach unten fallen lassen, nach rechts, oben, rechts, oben, rechts, links, rechts, links gehen (nun steht man vor'm Steinmonster), ihm das Tamburin geben, Haarnadel nehmen, nach unten, rechts, links, rechts, links, oben, links, oben, rechts, links, oben, links, rechts, links, rechts, links, oben, links, oben, rechts gehen, mit Haarnadel Tür öffnen, Erbsen Paket aus Wandschrank nehmen, durch Tür in Küche gehen, Halsband an Mädchen geben, sich vom blauen Moster fangen lassen, mit Angelhaken den Käse aus Mauseloch holen, nach Befreiung dem Mädchen folgen, wenn das blaue Monster wieder kommt die Erbsen ausschütten, der Katze den Fisch hinwerfen und schleunigst abhauen oder ihr den Sack über den Kopf stülpen, durch Küche nach rechts gehen, man KANN (muß nicht!) auf dem Klavier spielen, vom Eßzimmer aus nach unten dann nach links und dann Treppe hoch gehen, nach links und dann nach unten gehen, dort etwas warten, Wälzer auf Schreibtisch ansehen und alles merken, wenn Mordak schläft Stab klauen, ins Labor gehen, Wendeltreppe hoch und dann nach rechts bis zur Maschine gehen, die Zauberstäbe auf die Teller der Maschine legen und den Käse in die Stinkende Brühe legen, die Zaubersprüche auf Mordack ablassen und...Ende...

Autor: Frank Otto

1.98 RT

Leisure Suit Larry 6

GETTING STARTED

----- Problem: What's the basic idea behind this game? How do I play?

Hint: Help all the babes in the game. Find a babe. Talk to her. Find out what she needs, get it for her, and get ready for some gratitude. Not! Don't get frustrated. Helping one babe may allow you to eventually find the right babe for you.

Problem: How do I get started?

Hint: If you're in the front lobby at the beginning of the game, try talking to the front desk clerk to get your room key. Go up the stairs to your room, unlock your door and go inside. Look at the table. Try calling all the phone numbers on the cards on the table. Go to the bathroom. Use the sink. Look at the brown water. Call maintenance to send a plumber up to fix it.

Problem: How do I use the elevator or the ice machine next to my room?

Hint: Some things are not useful at the beginning of the game such as the elevator and ice machine. We're going to try hard to make you forget about certain things that you see early on, so keep your eyes peeled and remember to look at things later that you couldn't use at the start!

GAMMIE

----- Problem: What does Gammie want?

Hint: Gammie wants to use the Cellulite Machine. You'll have to fix it.

Problem: How do I repair the Cellulite machine's piston?

Hint: Go to the dining room. Walk into the kitchen. Put your hand in the garbage to find a can of lard. Take the lard and use it to lubricate the large piston on the left.

Problem: How do I repair the Cellulite machine's ripped vacuum hose?

Hint: Go to the Mud Bath and walk one screen to the right to reach the Weight Room. There is a wide rubber belt on the BunShaker machine. If the BunShaker machine is being used, talk to the body-builder, Thunderbird. Leave the room and return. The BunShaker should be vacant and you can take the belt. Use the belt on the hole in the vacuum hose of the Cellulite Machine.

Problem: How do I clean the Cellulite machine's filter?

Hint: Use a wrench on the filter tank bolt. Open the filter lid. Take the clogged filter and use it on the sink in the Kitchen to clean it. Put the filter back in the filter tank. Close the lid and tighten the bolt with the wrench.

Problem: Where can I find a wrench?

Hint: You can get a wrench from the plumber. Go to your bathroom and run the water in the sink. If you see brown water, call maintenance at extension 76 to report your plumbing problems. If the water is clear, stuff a roll of toilet paper down the toilet. You can get some toilet paper from the front of the maid's cart that appears every now and then outside your room. When the plumber arrives, click the pick-up icon next to the plumber to get the wrench. Use the pick-up icon, not the hand icon. Take his file too, you might need it.

Problem: I think the machine works, but I can't seem to tell Gammie. Why?

Hint: Give the machine a test run. Turn it on. Wait for the message that everything is okay. Once you see the message, shut the machine down and go talk to Gammie.

Problem: Where can I get an orange?

Hint: Go to the Dining Room. Click your hand on the salad bar to find an orange. Take the orange.

Problem: I need something to cool Gammie's forehead. What can I do?

Hint: Get a washcloth from the front of the maid's cart that appears every now and then outside your room. Click the washcloth on the pool. Go to the Kitchen. Open the refrigerator door. Put the wet cloth inside and close the fridge door. Leave the Kitchen. Return to the Kitchen and open the fridge. Use the take icon to pick up the cool cloth.

Problem: Where can I get some mineral water?

Hint: If Gammie asks for some mineral water, go to the hallway door east of the Blues Bar to find a room service tray. Take the mineral water off the tray.

Problem: After I helped Gammie, she took off! Why did I go through all this?

Hint: Gammie left behind a lot of excess cellulite. This can be useful. Go to the beach and click your hand on the sand to find a whale oil lamp. Click the lamp on the drainage faucet in the center of the Cellulite Drainage room. Get a match in the Blues Bar and click your zipper on it to light it. Light the lamp, and you'll find you've created a Lamp of Knowledge. Pretty neat, huh?

Rose

----- Problem: Where is Rose?

Hint: Walk one screen left of the Front Desk. Open the hallway door to enter the Health Spa. Rose is in the High Colonic Treatment room through

the door on the left.

Problem: What does Rose want?

Hint: Look around the High Colonic Treatment room. You'll see lots of flowers. Rose loves flowers. You need to get some more flowers for Rose. The only flowers you can take are in your room. If you don't have your room key, talk to the front desk girl to get it. Get the flowers from the vase in your room and give them to Rose. She'll give you an orchid for all your troubles.

Burgundy
----- Problem: Where is Burgundy?

Hint: Burgundy sometimes sings at the bar. If you go to the bar and Burgundy isn't on stage, try walking out of the bar for a little while and come back later.

Problem: How can I talk to Burgundy?

Hint: You need to unplug her microphone so she'll stop singing and listen to you. Put your hand on the microphone wire to unplug it.

Problem: Where can I find some beer?

Hint: The Spa will not serve alcohol, but you can find a place that has beer. Go to the Mud Baths and walk right. Walk through the Weight Room to enter the Aerobics Room. Use the empty spot to dance and end the class. Talk to the aerobics instructor and get her employee badge. Go back to the hall and walk east until you reach the gate to the employee's campground. Use the employee badge to open the gate. Enter the tent and take some beer for Burgundy.

Problem: The beer didn't help. Burgundy is singing again. What now?

Hint: She wants more beer! Go back to the employee's campground and get more for her. After she drinks the second six-pack, she'll meet you in the sauna.

Problem: Where can I get a towel to wear in the sauna?

Hint: You can get a towel in two different places. You can take a towel from the maid's cart that appears every now and then outside your room. You can also get one from Gary the Towel Attendant in the Health Spa. To get the towel from Gary, click your hand on the desk to sign in.

Problem: How do I put the towel on?

Hint: Go to the men's locker room. Open the last locker on the lower right. Click the towel on yourself to wear it. To change back into your leisure suit, open the locker and click the towel on yourself again.

Problem: Burgundy and Cav left without me. What do I do?

Hint: Burgundy left her silver bracelet in the sauna. Take it.

Shablee

----- Problem: Where can I find

Shablee?

Hint: Shablee is in the Make-Up Classroom. The classroom is two screens left from the Front Desk. Go down the ramp. Shablee is the girl in the lower right of the screen.

Problem: What does Shablee want?

Hint: Shablee wants an evening gown.

Problem: Where can I find an evening gown?

Hint: Burgundy the Country Western Blues singer has a gown. If you've gone to the sauna with her, you can find the dress back-stage at the bar. Click your hand on the curtain to walk on stage. Walk south of the stage between the curtains to find the dress. Take the dress and give it to Shablee.

Problem: Shablee says she'll meet me later on the beach, but later never happens!

Hint: You need to get a condom. Get your room key from the girl at the front desk and go upstairs to your room. Look at the cards on the table. Call the Turn Down service at 75 to order a surprise. Leave your room and go downstairs. When you return to your room, a condom will be left on your bed. Take the condom, and you'll meet Shablee on the beach.

Problem: I've met Shablee on the beach. What do I do now?

Hint: Put your hand on her and talk to her several times. When the moment is right, click the condom on her. When you've returned to your room, go back to the beach and get the champagne.

Charlotte

----- Problem: What does

Charlotte want?

Hint: Charlotte wants some batteries.

Problem: How do I get batteries?

Hint: Go to the Blues Bar and get a match from the bowl at the left end of the bar. Go to the hallway. Talk to Art the Tram Driver to ride the tram east until it stops outside the employee's campground. Give the match to Art so he'll go smoke a cigar. After Art leaves, click your hand on the tram to open the rear hood. Use the wrench on the tram motor to disconnect some cables. After you close the hood, Art returns and will open the hood. Talk to Art to get his flashlight. Before Art asks you to return his flashlight, click your hand on the flashlight to remove the batteries.

Problem: Where can I get a wrench?

Hint: You can get a wrench from the plumber. Go to your bathroom and run the

water in the sink. If you see brown water, call maintenance at extension 76 to report your plumbing problems. If the water is clear, stuff a roll of toilet paper down the toilet. You can get some toilet paper from the front of the maid's cart that appears every now and then outside your room. When the plumber arrives, click the pick-up icon next to the plumber to get the wrench. Use the pick-up icon, not the hand icon. Take his file too, you might need it.

Problem: How do I open the Electro-Shock door?

Hint: Go to the Make-Up Classroom and take the unused electrical cord on the floor. Go to the Mud Baths. Stand near the Electro-Shock door and click your hand on the electrical cord to strip one end bare. Use the cord on the electrical outlet to plug it in. Use the electrical cord on the electronic lock to open the Electro-Shock door. After Charlotte zaps you, return to the Electro-Shock room and get the pearl earring that someone dropped.

Thunderbird

----- Problem: Where is

Thunderbird?

Hint: Thunderbird is working out in the Weight Room. Go to the Mud Baths. Walk one more screen to the right.

Problem: What does Thunderbird want?

Hint: Thunderbird wants a pair of handcuffs.

Problem: Where can I find a pair of handcuffs?

Hint: Go to the Front Lobby. Walk one screen south to get an outside view of the Spa. Look at the gatehouse to get a close-up of Darryl the Gate Guard. He has a spare set of handcuffs on his belt.

Problem: How can I get the handcuffs?

Hint: You need to distract Darryl the Gate Guard. Go to the Mud Baths. Click your hand on the plants below the video camera to move them out of the way. Use a wrench on the video camera to aim it through the vent into the women's shower room. Go back to the gatehouse. Use the pick-up icon to take the handcuffs from Darryl's belt. Give the handcuffs to Thunderbird.

Problem: Where can I find a wrench?

Hint: You can get a wrench from the plumber. Go to your bathroom and run the water in the sink. If you see brown water, call maintenance at extension 76 to report your plumbing problems. If the water is clear, stuff a roll of toilet paper down the toilet. You can get some toilet paper from the front of the maid's cart that appears every now and then outside your room. When the plumber arrives, click the pick-up icon next to the plumber to get the wrench. Use the pick-up icon, not the hand icon. Take his file too, you might need it.

Problem: Which room is Thunderbird's?

Hint: Go to the Front Desk and walk three screens to the left. Open the middle door to find Thunderbird's room. Thunderbird will give you a dog collar. Click your hand icon on it to get a diamond.

Cav

----- Problem: Where can I find Cav?

Hint: Cav is the Aerobics Instructor in the Aerobics Classroom. Go to the Mud Baths. Walk to the right to enter the Weight Room. Open the door on the right to enter the Aerobics Classroom. You can also reach Aerobics Classroom from a door on the right leading from the Pool area.

Problem: How can I get a chance to talk to Cav?

Hint: Click your hand on the empty step to start dancing and disrupt the class. Cav the Aerobics Instructor will dismiss the class. You can now talk to her.

Problem: How can Cav help me?

Hint: Talk to her a few times, look at the employee badge on her shirt. Take the badge. The badge will allow you to get into the employee's campground.

Problem: I need a date so I can meet Cav in the Sauna. Who do I ask?

Hint: Ask Burgundy.

Problem: Where can I find a towel for the Sauna?

Hint: You can get a towel in two different places. You can take a towel from the maid's cart that appears every now and then outside your room. You can also get one from Gary the Towel Attendant in the Health Spa. To get the towel from Gary, click your hand on the desk to sign in.

Problem: How do I put the towel on?

Hint: Go to the men's locker room. Open the last locker on the lower right. Click the towel on yourself to wear it. To change back into your leisure suit, open the locker and click the towel on yourself again.

Merrily

----- Problem: Where is Merrily?

Hint: Merrily is floating next to the floating bar in the pool. You can't talk to her until you get close to her.

Problem: What does Merrily want?

Hint: Merrily wants unlimited access to the bungee/dive tower.

Problem: Where can I find a swimsuit for the pool?

Hint: Take some dental floss from the back of the maid's cart that appears every now and then outside your room. Go to the pool and wait for the pool

bar to float near the edge of the pool. Look at the floating bar and take the sunglasses' case from the bar. Open the sunglasses' case and remove the sunglasses. Click your hand on it again to get the cloth. Use the dental floss on the cloth to make a swimsuit.

Problem: How do I put on my swimsuit?

Hint: Go to the pool. Click the swimsuit on yourself to wear it. You can't wear the swimsuit anywhere else. To put your clothes back on, click the swimsuit on yourself again.

Problem: Where do I get a flotation device?

Hint: The flotation device is on the far side of the pool near the middle of the screen. It is a brown deflated beaver pool float.

Problem: How do I inflate my flotation device?

Hint: Go to the kitchen. Click the beaver on the road coach's front tire to inflate it.

Problem: How do I use the flotation device?

Hint: Click your hand on the pool to swim in it. Click the beaver on yourself to ride it. Float over to the bar and talk to Merrily.

Problem: How do I order a drink at the pool bar?

Hint: Click your hand on the beaver's tail to slap it on the water. This will alert the underwater waitress that you want to order a drink.

Problem: Where can I get ID to order a drink?

Hint: Show your room key to the waitress.

Problem: How can I get Merrily a tower key?

Hint: Get some soap from the maid's cart that appears every now and then outside your room. Wear your swimsuit at the pool. Talk to the life guard to get the tower key. Use the tower key to climb the tower. Before you dive, click the tower key on the soap to make an impression. Dive into the pool, get out, put your clothes on and walk to the front desk. Take a room key from the Quicki Checkout bin. Use the file on the new room key to make a copy of the tower key. You can get the file from the plumber if you have bathroom plumbing problems. Give the duplicate tower key to Merrily.

Problem: Finally, I'm on tower with Merrily. What do I do?

Hint: Click your hand and zipper icon several times on Merrily. Click your hand on yourself to remove your clothes, then click the zipper on her. You'll get Merrily's Words of Wisdom before you fall.

Shamara
----- Problem: Where is Shamara?

Hint: You can find Shamara in the Penthouse on the balcony.

Problem: How can I get to the Penthouse?

Hint: Go through the Dining Room to get to the Kitchen. Click your hand on the controls next to the dumbwaiter to open and enter the dumbwaiter. Click your hand on the lower red push-button outside the dumbwaiter to reach the Penthouse. Walk to the balcony and talk to Shamara.

Problem: What does Shamara want?

Hint: Shamara wants an orchid, a diamond, a pearl, a silver bracelet, a modern sculpture made from your melted gold medallion, some Words of Wisdom, a Burning Lamp of Knowledge, and some chilled champagne.

Problem: Where can I find all the stuff Shamara wants?

Hint: You can get an orchid from Rose, a diamond from Thunderbird, a pearl from Charlotte, a silver bracelet from Burgundy, Words of Wisdom from Merrily, and some champagne from Shablee. The champagne can be chilled with ice from the ice machine next to your room. The burning Lamp of Knowledge can be found on the beach. To make the burning Lamp of Knowledge, fill it with cellulite after you help Gammie and light it with a match from the bar. Light the match by clicking your zipper on it. The modern sculpture created by your melted gold medallion can be found after your encounter with Charlotte in the Electro-Shock room.

The End -----

Autor: Unbekannt

1.99 RT

LAST NINJA 2:

To board the helicopter at the end of level 5 you must first allow the helicopter to leave the screen, then run to the end of the building and jump in the direction that the helicopter left, making sure that you completely exit from the screen.

To kill the Dragon throw a smoke bomb under him.

SOLUTION

THE PARK
^^^^^^^

FROM THE OPENING SCREEN GO THROUGH THE CURTAIN AND AVOID THE BLOKE IN THE NEXT ROOM SO THAT YOU CAN PUNCH THE BOX ON THE RIGHT HAND WALL.GO BACK OUTSIDE AND A TRAP DOOR WILL HAVE OPENED.DROP THROUGH IT AND TAKE THE KEY THAT IS IN THE BOTTOM LEFT HAND CORNER OF THE SCREEN.EXIT THIS ROOM AND HEAD FOR THE SCREENS THAT HAVE PUBLIC LOOS IN THEM.WITHIN EACH OF THE LADIES LOOS YOU WILL FIND THE TWO PIECES NECCESARY TO MAKE THE

NUNCHAKKA.ONCE YOU HAVE COLLECTED BOTH PARTS, YOU WILL HAVE YOUR FIRST WEAPON.MAKE YOUR WAY TO THE FOOD STAND AND TAKE THE BURGER YOU FIND THERE FOR AN EXTRA LIFE.CONTINUING, TAKE THE MAP WHICH IS NEAR THE GATE, AND THEN COLLECT THE SHURIKENS WHICH ARE HIDDEN IN A BIN IN THE SCREEN JUST BEFORE YOU MEET THE DEADLY JUGGLER.ONCE YOU`VE GOT THEM SOMERSAULT PAST THE JUGGLER AND COLLECT THE MAP THAT YOU FIND IN THE NEXT SCREEN. CLIMB UP THE GATE AND SOMERSAULT INTO THE NEXT SCREEN TO FIND THE STAFF.

CLIMB DOWN, AND HEAD FOR THE GATE WHICH IS OPENED USING THE KEY. SOMERSAULT ONTO THE BOAT AS IT FLOATS PAST, AND THEN JUMP STRAIGHT OFF ONTO THE OTHER SIDE. HEAD FOR THE SMALL ISLAND WHERE THE BOAT WILL HAVE GOT STUCK AND PROD IT WITH THE STAFF.RETURN TO THE BEE SCREEN AND THEN TO THE OTHER SCREEN.JUMP ON THE BOAT AND ONTO THE OTHER SIDE.

THE SEWERS

^^^^^^^^^^

WALK THROUGH THE FIRST THREE ROOMS AND THEN GO RIGHT AND COLLECT THE KEY.GO BACK TO THE LAST ROOM AND JUMP OVER THE GAP.WALK FORWARD UNTIL FALLS AND THEN FOLLOW IT.USE THE KEY YOU FOUND ON THE GRATE AND THEN DROP DOWN INTO THE HOLE.WHEN YOU COME TO THE THREE DOORS, GO THROUGH THE ONE THAT IS FURTHEST AWAY.JUMP OVER THE SCURRING RATS AND KEEP GOING UNTIL YOU COME UP AGAINST MORE DOORS.THIS TIME, GO THROUGH THE NEAREST ONE.HOLD THE DRUNKS BOTTLE AND WALK INTO THE TORCH UNTIL THE BOTTLE GLOWS RED.WHEN THE ALLIGATOR ATTACKS, THROW THE BOTTLE AT IT AND EXIT THROUGH THE DOOR THAT IT WAS GUARDING.

THE STREETS

^^^^^^^^^^

ENTER THE WORKMANS HUT AND PICK UP THE MANHOLE KEY.ON THE SCREEN WITH THE FLASHING DOOR, TAKE THE SWORD THAT IS LOCATED ON THE WALL AFTER KICKING THE DOOR DOWN.FIND THE DRUNK AND NICK HIS BOTTLE, THEN TAKE THE HOTDOG FROM THE STAND FOR ANOTHER LIFE.USE THE KEY ON THE MANHOLE AND DROP DOWN THE OPENED HOLE.

THE OFFICE

^^^^^^^^^^

GO THROUGH THE BLUE DOOR AND TOUCH THE COMPUTER.MAKE A NOTE OF THE NUMBER IT GIVES YOU AND THEN GO OUT, FOLLOWING THE PATH UNTIL YOU COME ACROSS TWO DOORS.GO TO THE TOP ONE AND USE THE PICK UP CONTROL TO OPERATE THE BUTTON.CLIMB THE LADDER TO THE NEXT SCREEN AND GO TO THE ROOM WITH THE FAN.PICK UP THE GRATE AND EXIT ONTO THE LEDGE.NOW CAREFULLY MAKE YOUR WAY ALONG THE LEDGE AND CLIMB UP THE LADDER.AS THE HELECOPTER PULLS AWAY, SOMERSAULT OTNO LANDING SKIDS.

THE BASEMENT

^^^^^^^^^^

GO THROUGH THE PILE OF BOXES, CLIMB THE LADDER AND THEN GO LEFT.PICK UP THE CREDIT CARD AND GO THROUGH THE DOOR AT THE END.TAKE THE CHICKEN, GO BACK AND USE THE LADDER TO GO DOWN.GO RIGHT TO FIND SOME RAIL CARS, BUT BE SURE TO SOMERSAULT OVER THE DANGEROUS LINES AND REPEAT THE PROCESS WITH THE NEXT SET OF LINES.GRAB THE HAMBURGER AND HEAD FOR THE STACKED CRATES.SOMERSAULT OVER THEM (YOU MAY HAVE TO ZIG-ZAG OVER THEM) AND HEAD FOR THE ROOM FULL OF BOTTLES AND GO DOWN.HOLD THE CHICKEN TO FEND OFF THE PANTHER AND USE THE CREDIT CARD ON THE BOX TO ENTER THE LIFT.

THE HOUSE

^^^^^^^^^^

PULL DOWN ON THE JOYSTICK WHEN GOING PAST THE TURRET.GO FROM THE TURRET ON THE LEFT AND WALK TO THE WINDOW ALONG THE GREY STRIP.SOMERSAULT THROUGH THE WINDOW AND WALK DOWN THE CORRIDOR TO THE BIG DOOR.TAKE THE ROPE AND GO DOWN.TURN OFF THE ALARM AND GO THROUGH THE ENTRANCE BEHIND THE PLANT.PUNCH THE WALL SWITCHES AND MAKE YOUR WAY THROUGH THE MAZE TOWARDS THE STEAM ENGINE.TOUCH THE RIGHT HAND SWITCH TO RE-DIRECT THE STEAM JET AND GO THROUGH THE DOOR.

THE FINAL BATTLE

^^^^^^^^^^^^^^^^^^

HEAD FOR THE PENTACLE AND GO TO THE TAPESTRY TO REVEAL A SAFE.USING THE NUMBER YOU GOT OFF THE COMPUTER,UNLOCK THE SAFE.TAKE THE ORB AND,AS YOU DO THIS,KUNITOKI WILL APPEAR.KILL HIM SO THAT HE FALLS INSIDE THE POINTS OF THE PENTACLE AND BEFORE HE GETS UP,LIGHT EACH OF THE CANDLES.HE WILL NOW BE POWERLESS,ALLOWING YOU TO PUT THE ORB BACK IN THE SAFE AND COMPLETE THE GAME.

Autor: Unbekannt

1.100 RT

Legend of Fearghail

Im Südost ist der Starb des Heilers (ganz in der Ecke) Im Südwest ist das Heft der Kraft (siehe Amulett)

In Südwest ligen zwei eingenge zu den Zwergenminen, der Nordliche ist der in dem die Zauberkuigel ligt.

Die Zauberkuigel zeichnet den Weg mit. In Verbindung mit dem Zauberspruch "Magische Karte" bekommt man die gesamte Ebene zu sehen.

In der zweite Ebebe nimst du den Stalschlüssel mit, und mietest dir einen Sparten. Mit diesen Schaufelst du den eingefallenen schacht zum Shaolinstab frei. Von hir benutzt du den Notausgang (Schlüssel anwenden) und du befindest dich in Chyldane, der zweiten Stadt im Lande Fairghail.

Die Phyramide der Elfen:

Dort gibt es die Maske des Balaans, die im endkampf benötigt wird, und einen Elfenbogen.

(Um die Maske zu nehmen brauchst du einen Lederbeutel)

Das Spuk Schloss: (Meinst du vileicht das Verfallene Schloß?)

Den Fischkescher mitnehmen

In Idrilles Grab die Knöpfe :

- Ich verdopple alle Winkel - Drück mich und schone deine Füße

drücken, und im Norden den Götterhammer hohlen. (Für den Schmid)

Die Hunde im Süden lassen sich mit dem gefundenen Knochen ablenken.

Den Sigelring im Schlafgemach mit dem Wappen benutzen, und den Hausherren mit der Mithrillkugel einfangen, und mitnehmen.

Am schild "Nur für den Schloßherren" den Hausherren (Mithrillkugel) anwenden.

Den Smaragt holst du mit dem Fischkescher.

Bei dem Glatten Boden den Eimer mit Sand anwenden.

Retzelmund: Treppe

Das Amulett:

im Tal Thym (unten Rechts) ist eine alte Pristerrin, Amulett benutzen, und der Lebensstorb gehört dir. (Kann Tote wiederbeleben)

PS. Probiere doch mal folgendes aus:

Gib alle sachen die du brauchst einen Typ aus deiner gruppe und gehe in die Stadt nun endlasse einen Charakter.

Gehe aus der Stadt heraus und Speichere ab.

Gehe wieder in die stadt und nimm deinen Charakter wieder, Gib in alle sachen (Heft der Kraft und Lebensstorb) und endlasse ihn wieder.

Jetzt Spielstand Laden und in der Stadt deinen Charakter nehmen. Schon hast du deine Hefte verdoppelt.

Dies läst sich mit allen sachen bilibig oft wiederholen.

PPS. In irgendeinem Dungeon gibt es nämlich einen Erfahrungstrang zu finden, den soltest du dir vervielfachen, genauso wie des Schießpulfer (Damit lassen sich wende und Türen aufsprängen)

Autor: Unbekannt

1.101 RT

SHADOW OF THE BEAST II:

SOLUTION

When you start the game, run right until you come to the man with the spear, press 'A' to ask a question, type in "TEN PINTS" and press <Return>. You should now have infinite energy.

When asked to whisper the password, try whispering either "SUNSTONE",

"OBERON", "NECROPOLIS", or "ETERNITY".

Here also is a full solution:

First you should go left. Through the trees tossing their balls about at you, and across the bridge. You will now arrive at a tree stump with a guard (Don't kill him!). Here you'll need to be as fast as possible to jump up about four times and kill the oversized mosquito that is going to carry the guard away. When he's dead then stand still and listen to what the guard says. Now ask him about "traps" and he will say either "Upper" or "Lower". Now descend the stepped branches to the left and jump into the side tunnel on the left. Walk along until a cousin of the mosquito that you killed above will fly past. Turn around fast and go to the right where the mosquito is cutting through the rope. KILL him quickly or else you're stuffed. Once he's dead just stand on edge of the ledge and wait for a strong dude to push a stone towards you. When he reaches the very edge where you're standing, hit him once and he'll kick the bucket.

Now go to the left and up the rise where the hovering mosquito is waiting for you to kill it. So oblige it then go back to the right where a key has fallen when you swatted the bug. Take the key the go back to the left. Drop off the edge, walk across the see-saw then jump up onto the rope that's hangin' around waiting to be climbed. Climb it and jump off onto the ledge at the top.

Use that key you found open the way for you. Continue to the right until you come to a wall with two switches. Now remember what the guard told you? Was it upper or lower? Hit the switch (with your mace) that the guard told you. (ONLY that switch!) If you killed the guard by mistake, the try the upper switch. If you hit the wrong switch the ground disappears and you get you're feet wet. If you got it right then stand still and the cage above you will be lowered. Stand on it and wait. It will then rise up.

Step off at the top and go the right, across the pit with the guard and the puppy dog. Continue until the end where you will find a key. Climb a chain from the ceiling to get to a high ledge where you'll find some goodies. Then return back to the pit with the guard and his pet puppy dog. Carefully climb down the chain and when you're near the bottom jump to the left otherwise you'll wake the guard which will mean restart the game. Use the key you found above and release Fido. He'll then scare the chicken soup out of the sleeping guard who then goes off to look for a better life and a large bottle of scotch. Hit the bottom lever at the right off the pit, then climb back out and return to the cage at the left and descend.

Continue to the left and go back down the rope you climbed. Go to the left until you reach a wall with 3 switches. These switches operate the crane that is above you. The lower switch moves the crane up or down, the middle one moves it left or right and the upper one opens and closes the claw. Now use the crane to pick up the huge boulder where you're standing carry it across to the right hand spike and drop it. It will then break up. Be careful when using the switches or else you'll break the boulder and you're knackered.

Now push the rock piece left over to the see-saw. Now climb the rope and after some practise manage to properly jump off to the other side of the see-saw where the rock is launched into the air and lands in the suspended cage. Quickly run to the left and stand on the other cage. The rock's weight will then lower it's cage thus raising your cage up to a ledge. Go to the left, chat to the dragon if you like, then whip him into a fudge brownie. Next hit the bag hanging from the branch and the original guard's brother will then drop down. Ask him about "ishran" and

he will then give you a password for you to remember. Now return right, down, right, upabit, rightdownabit, right and you should be at the edge of the ledge with the rope at your right. Climb down the rope and continue to the left until you confront a big lumberjack with a skin complaint. Hit him until he falls back into the acid pool. Continue until you reach the tavern. Enter go to the left and take the bottle of booze you find. You can talk to the barman on the right but he's rather boring. Leave the tavern, go right and down the stepped branches with the leaping greenies. Go to the wall with the ghostly apparition of somebody's granny behind it. Speak the password that you were told (you did remember it, didn't you ???). Then continue on until you reach a big dude who gives you a parchment of a prehistoric playboy centrefold to help you while away the time on those cold lonely nights. Now return all the way back to where back to where you originally started. Continue to the right, through the forest full of uglies with oversized toothpicks, until you reach an area where there are jumping green booger balls. Make you're way up until you confront Simon the Snot-Nose Monster. Kill him and collect the axe that he drops. Look around and you'll find a couple of chests, one's to you're left and the other's above to the right. After you've raided the chests then go back down to the ground. Go to the rock platform that defies gravity on the left. Under it you'll find a patch of grass that looks slightly different to the rest of the ground. Jump on it a few times until it collapses. Go down the stairs and across to the left. Run to the left until you wake a guard who starts to run off. Keep running until you reach a wall with a sliding floor in front of it. Stand up against the wall and use the axe you found to kill the guard who's winding the floor in before you fall and have to restart. Once he's dead you can then kill the other guard and break through the wall using your mace. You'll find a chain so go ahead and climb it. You'll find a switch so activate it then run as fast as your little Reeboks will carry you to the left where you have to activate another switch then run back to the right before the timer runs out. If it runs out and you didn't activate the cheat then you'll be a skewered corpse. Go down until you find four cards sitting around playing poker. Kill the two on the right and collect the key. Go left until you are caught in a cage. Don't worry it's harmless. Wait for the guards to take you to a cell. Once in the cell offer the bottle of booze you got from the tavern to the guard sitting outside the cell. He'll then take it and drink himself to sleep so you are then able to bash down the door of the cell. Jump onto the chain and climb up to kill the guard on the left. Go back down and kill the sleeping guard, take the key and go back up to release the prisoner with it. Now climb up to the top of the chain where you'll kill any guard you find and take a rather large ring. Go to the right where the prisoners are waiting at a door. Open it with the other key and run along with the prisoners, who should get impaled by the Heavy Duty Deluxe Model Stainless Steel Low Calorie Toothpicks. Then return to the entrance up at the ground level. You'll need to find your way to the right where there is a bridge. If you go right from the entrance and go down the rope and into the water there will be a rope that you can climb up to get to the bridge. On the right side of the bridge you'll find a large postman with an equally large letter opener. Get him to follow you back to the bridge. To do this go up close to him then run away quickly. Once he's on the bridge he'll fall through. Go to the right and avoid the hole in the bridge.

You'll find a guy who you'll give the parchment and ring to, and he'll then give you a rather useful new weapon.
Go back to the bridge and fall down into the river where you'll get sucked in by the whirlpool. Make your way across and down collecting energy (wow) and the Horn. Go across until you find an angry snail sitting on the world's largest magic mushroom. Ask him about "karamoon" and he'll then offer to take you for a ride for 36 gold (which you should have collected by now if not, restart etc...) so you accept of course. He'll take you to Karamoon where you go to the right until you are at the edge of a great sea. Blow your horn and your limousine will arrive to take you to Zelek's castle where you enter and seek out Zelek to take your revenge.
That's it you've now finished the game and you can live happily ever after until Shadow of the Beast III.

At the start of the game, walk to the right until you reach the pigmy. Press 'A' to get into the question mode and type "TEN PINTS". This will give you infinite energy.

(GAME HINTS)

Go left to where the bad guy has a guy trapped in a force field. Quickly hit him a couple of times to kill him and free the lower guy. He will then tell you the position of a switch (upper or lower) for later in the game. Now go left and down the rope to the swamp. Go left until you get to the building. Enter the building, go left and pick up the jug. Now go back to where you started the game. From here go right and through the spear throwing dudes. Go up and kill the guy who is throwing the green puddle things at you. Pick up the axe he drops. Now go left and fall from the ledge. Go right to the rock that is by itself and you can see a little grass spot on the ground. Jump on this like 4-5 times and it will fall through. Go down the steps and you are in the crystal cavern. Go left, at the bridge a guy will start running left. Chase him and he will take you to a bridge that is being mechanically shortened. Jump and shoot the dude that's cranking the bridge (3 or so shots with the axe). Now break the door at the other side of the bridge with your ball & chain. Go up the first chandelier. Go left and hit the correct switch. Now go down and kill the guards and go right. Get the key and go left, you will get caught and they throw you in jail. USE THE 'O' command and give the jug to the guard. After he passes out break down the door with ball & chain. Kill the guard. go up the rope (faster than the prisoner) and kill the guard at the upper left and then go back down the rope to get the key he dropped. Now go up the rope and go left at the first chance you get. Use 1 of the keys and free the prisoner. Go to the top of the rope and go left and get the ring. Now if you go right the prisoners get killed. Give the ring to the old man who lost it, but he still wants a parchment before he will teach you a spell. The other key is for the locked door in the first building (the inn where you got the jug).

Autor: Unbekannt

1.102 RT

Simon the Sorcerer

Da man in diesem Spiel viel hin- und herreisen muß, empfiehlt sich der häufige Einsatz der Landkarte, da so unnötiges Umherlaufen vermieden werden kann. In der Hütte von Calypso nehmen wir den Magneten und öffnen die Schublade am Tisch neben der Tür. Daraus mopsen wir die Schere. Nun machen wir uns auf den Weg zum Schmied, dort entwenden wir den Klöppel auf dem Tisch und das Seil neben dem Faß. Den Magneten knoten wir ans Seil. Bei einem Rundgang durch die Stadt entdecken wir vor dem Haus des Druiden (das mit dem Rad davor) eine Leiter, die wir natürlich mitnehmen. Logischerweise gehen wir ins Haus und finden beim Stöbern einen Erkältungstrank auf dem Tisch und ein Spezienglas im Obergeschoß; beides wandert in unsere Taschen. Jetzt ab in die Kneipe. Dort schneiden wir dem schlafenden Zwerg mit Hilfe der Schere den Bart ab und nehmen die Streichhölzer auf der Fruitmaschine (links in der Ecke) mit. Nun schlendern wir ins Hinterzimmer der Kneipe und nach einem kleinen Gespräch mit den Zauberern haben wir die Aufgabe, einen magischen Stab zu finden, um auch Zauberer werden zu können.

Deshalb stürzen wir uns wagemutig in den Wald und treffen sehr bald einen jammernden Barbaren, dem wir nach einem Gespräch einen Dorn aus seinem Fuß ziehen. Dafür erhalten wir eine Pfeife, mit der wir ihn jederzeit rufen können.

Nun sind wir auf dem Weg zur Hexe. Aber zwischendurch werden wir noch von ein paar Holzwürmern in einem Baumstumpf angehalten, denen wir versprechen, ein Stück Mahagoniholz zu holen. Darum werden wir uns später kümmern. Jetzt erstmal zum Hexenhaus. Hier holen wir uns einen mit Wasser gefüllten Eimer aus dem Brunnen, indem wir erst den Griff am Brunnen benutzen und dann den hochgekurbelten Eimer nehmen. Dann auf zur Trollbrücke. Dort angekommen erleben wir eine Diskussion zwischen Troll und Ziegenbock. Doch leider ist der Troll in den Streik getreten und läßt uns nicht über die Brücke. Aber clever wie wir sind, unterhalten wir uns solange mit ihm, bis er nach der Trillerpfeife fragt. Aus reiner Höflichkeit lassen wir ihn die Pfeife ausprobieren. Nach der nun folgenden Zwischensequenz ist der Weg frei.

Hinter der Brücke unterhalten wir uns mit dem Dorftrottel und helfen ihm weiter, indem wir die Blumen mit dem Wasser aus dem Eimer gießen. Daraufhin geht es weiter zum Turm, der ebenfalls hinter der Brücke steht. Dort befestigen wir den Klöppel in der Glocke und klingeln kräftig. An dem herunterkommenden Haarzopf klettern wir hinauf. Oben angelangt befreien wir die arme Rafunzel vom Hexenzauber. Danach machen wir uns auf den Weg zum Dorf, vergessen aber nicht, die Bohnen des Dorftrottels aus der Pfütze zu fischen. Am Dorf angekommen machen wir uns auf den Weg zum Haus mit der Schokoladen-Trüffel-Tür. Da Schweine bekanntlich Trüffel lieben, lassen wir Rafunzel auf die Tür los. Im Haus nehmen wir die Imkerpfeife von der Regalablage und den Hut vom Kleiderständer. Vor dem Haus benutzen wir die Imkerpfeife mit dem Bienenstock und nehmen das Wachs heraus. Hinter Calypsos Hütte pflanzen wir die Bohnen in den Komposthaufen, woraufhin wir die dadurch entstandene Melone mitnehmen.

Jetzt ab in die Kneipe, wo wir vom Wirt ein Getränk verlangen. Während dieser unter der Theke kramt, verstopfen wir das Faß mit dem Wachs, wofür wir einen Biergutschein erhalten. Vor der Kneipe holen wir uns selbstverfreilich das Bierfaß. Nun machen wir uns auf den Weg zum Mann mit dem

Sausophon. Das Instrument legen wir still, indem wir die Melone reinstopfen. Anschließend gehen wir zum Baum der weisen Eule und reden mit ihr. Nach der Konversation heben wir die Feder auf, wandern zum Mittelpunkt des Waldes und nehmen den vor dem Eingang zur Mine. Wir betrachten ihn. Danach tragen wir den Bart und gehen als Zwerg verkleidet in die Mine. Das Paßwort lautet selbstmurmelnd "Bier". Der Wache mit dem Speer geben wir das Bierfaß, woraufhin diese uns in den Vorratsraum führt. Dort kitzeln wir den betrunkenen Zwerg, der am Boden liegt, mit der Feder und nehmen den Schlüssel, der dadurch zum Vorschein kommt. Jetzt gehen wir in die linke Höhle und grabtschen uns dort den Haken über der Fackel, öffnen die Tür mit dem kürzlich gefundenen Schlüssel und betreten die Schatzkammer. Den dort anwesenden Wächter beschenken wir mit dem Biergutschein, wofür er uns ein Juwel gibt.

Nun verschwinden wir aus der Mine. Wieder im Freien steigen wir die linke Treppe hoch, wo wir ein Papier unter einem Stein rechts unterhalb des Doppelportals finden. Danach statten wir dem traurigen Holzfäller einen Besuch ab und unterhalten uns mit ihm über ein seltenes Metall namens Milrith. Für die Suche danach gibt er uns einen Metalldetektor. Auf dem Weg ins Gebirge (Zwergenmine rechte Treppe hoch) sehen wir die Hütte des Sumpflings. Diesen besuchen wir natürlich auch und unterhalten uns gut mit ihm. Die Suppe schütten wir in unser Spezien-Glas, löffeln aber noch die restliche Suppe aus. Als der Sumpfling neue Zutaten für die Suppe holen geht, schieben wir die Kiste beiseite und öffnen die Falлтür, klettern aber noch nicht hinab, denn wir wollen ja erstmal ins Gebirge. Also raus und weiter nach rechts.

Im Bild mit der kleinen Magier-Statue benutzen wir den Metalldetektor. Beim Riesen spielen wir auf dem Sausophon, woraufhin dieser den Baum so umstößt, daß wir über die Schlucht klettern können. In der Drachenhöhle werden wir beim ersten mal gehörig angebrutzelt. Beim zweiten mal sind wir schlauer und benutzen den Erkältungssaft mit dem Drachen. Nun betreten wir die Höhle erneut und freuen uns über einen neuen Feuerlöscher. Wieder draußen werfen wir den Haken an den Felsvorsprung über der Drachenhöhle und klettern hinauf. Dort angeln wir mit dem Magnetseil im Loch herum und wiederholen diesen Vorgang dreimal. Unten angekommen laufen wir ein Bild nach rechts, wo wir einen Stein mit einem fossil finden. Nun immer weiter nach rechts bis zum Baum mit dem rosa Kennzeichen. Mit dem sprechenden Baum unterhalten wir uns, bis er bereit ist, uns einige Zauberwörter zu verraten. Als Gegenleistung müssen wir allerdings vorher sein rosa Kennzeichen mit Terpentin entfernen.

Also gehen wir ins Dorf und betreten den Laden. Dort geben wir den Einkaufszettel der Kobolde dem Ladenbesitzer und kaufen zudem noch einen Hammer und den weißen Geist. Mit dem Bauchladenkrämer verhandeln wir und bieten ihm das Juwel an, nach einigem Feilschen kann man bis zu 20 Goldstücke herausschlagen. Beim Dorfschmied legen wir den Stein mit dem Fossil auf den Amboß und erhalten so ein schönes Fossil. Nun gehen wir zum Ausgrabungsloch (Ein Bild links vom Zentrum des Waldes) und reden mit dem Archäologen Jones. Wir geben ihm das Fossil und verraten ihm die Fundstelle. Sofort brechen wir zum Metalldetektor auf und durchsuchen den Schmutz. Das gefundene Milrith nehmen wir mit zum Schmied in der Stadt, wo wir es auf den Amboß legen und vom Schmied zu einem Axtkopf verarbeiten lassen. Den schenken wir dem Holzfäller. Dieser zieht auch sofort los, woraufhin wir seine Wohnung durchsuchen und ein Steigeisen auf dem Tisch finden. Wir löschen das Feuer im Kamin mit Hilfe des Feuerlöschers, bewegen den Haken am Kamin und besorgen ein Stück Mahagoniholz, mit dem wir jetzt den Holzwürmern einen Besuch abstatten. Nach einer kurzen Unterhaltung wollen

alle mit uns kommen.

Jetzt wandern wir zu der Kreuzung, die in der Karte eingezeichnet ist, dort nehmen wir den Weg oben rechts und steigen die Lianen (linke untere Ecke des Bildes) hinab, wo wir mit Gollum sprechen und ihm die Sumpfsuppe geben. Dafür erhalten wir einen magischen Ring, der uns unsichtbar machen kann. Nachdem wir den Ring aus dem Wasser gefischt haben, sind wir auch schon wieder zum Rafunzelturm unterwegs. Flink an den Haaren hochgeklettert setzen wir kurzerhand die Holzwürmer auf dem Boden aus und stürzen eine Etage tiefer. Natürlich machen wir denselben Fehler nicht noch einmal und benutzen die Leiter mit dem nächsten Loch. Außerdem grabtschen wir uns den Holzkeil an der Tür, öffnen sie und steigen in den Keller hinab. Im dunklen Gewölbe öffnen wir den Sarg und fliehen automatisch vor der Mumie nach draußen. Nachdem wir uns ein Herz gefaßt haben, steigen wir wieder in den Untergrund hinab, öffnen nochmals den Sarg und ziehen am losen Verband der Mumie. Danach schnappen wir uns den magischen Stab und verschwinden zum Dorf, wo wir in die Kneipe eilen, um den Zauberern den magischen Stab zu übergeben. Die darauf folgende Frage nach unserem Namen wird selbstverständlich mit Simon beantwortet. Auch geben wir den Zauberern, ohne mit der Wimper zu zucken, die dreißig Goldstücke, schließlich wollen wir unbedingt Zauberer werden.

Uns kommt die Idee, mal die Kiste vor dem Laden zu öffnen, und siehe da, ein wenig später sind wir in einer Art Vorratskammer der Kobolde, die mit allerlei Schachteln vollgestopft ist. Beim Durchstöbern der vielen Kistchen entdecken wir unser Zauberbuch, nehmen und öffnen es. Wir schieben das gefundene Papier unter der Tür durch. Dann schnappen wir den Rattenknochen, der auf dem Boden liegt, und stochern damit im Schloß der Tür herum. Nachdem der Schlüssel herausgefallen ist, ziehen wir das Stück Papier wieder herein, benutzen den so gewonnenen Schlüssel mit dem Schloß und öffnen die Tür. Auf dem Flur nehmen wir den Eimer mit dem Loch und steigen die Treppe hinunter. Unten nehmen wir das Brandeisen und die Pfefferminzbonbons, öffnen die eiserne Jungfrau und reden mit dem Druiden. Aus der kleinen Gesprächsrunde steigen wir zunächst wieder aus, weil er uns für den Fürsten der Dunkelheit hält. Diesen Irrtum klären wir, indem wir uns den Unsichtbarkeitsring ausziehen und erneut mit ihm reden und ihn endlich überzeugen, daß Teamwork in dieser Situation das Sinnvollste ist. Wir quetschen ihn solange aus, bis er uns verrät, in welches Tier er sich dank seiner besonderen Druidenkraft beim Erblicken eines Vollmondes verwandeln kann.

So haben wir alles, was wir brauchen, um hier rauszukommen. Jetzt ziehen wir dem Druiden den Eimer über den Kopf, benutzen das Brandeisen mit diesem und simulieren so Vollmond. Das wäre geschafft, der Alte ist geflüchtet, um Hilfe zu holen. Doch plötzlich wird unsere Ruhe gestört, schnell verstecken wir uns in der eisernen Jungfrau. Einige Tage später kommt auch der Frosch mit einer Säge zurück. Wir öffnen die eiserne Jungfrau, nehmen die Säge und öffnen das Gitter wie ein echter Knastbruder. Nun begeben wir uns zum Druiden in der Stadt, der in dem Haus mit dem Rad davor sitzt. Er hat Probleme mit einer besonderen Fähigkeit und bittet uns, ihm eine bestimmte Pflanze von der Schädelinsel zu besorgen. Dafür erhalten wir einen Trank mit einer noch unbekanntem Wirkung. Also müssen wir wieder ins Haus des Sumpflings und steigen diesmal die Leiter bei der Falltür hinab. Das lose Brett befestigen wir mit Hilfe des Nagels und des Hammers. Nun ist der Weg zur Insel frei und wir können uns die Pflanze holen, die wir sogleich dem Druiden geben und den Trank erhalten. Nun müssen wir noch den armen Baum vor dem Holzfäller retten. Das rosa Kreuz beseitigen wir mit dem weißen Geist und sprechen den Baum an, worauf dieser uns einige magische Worte verrät. Schon sind wir bereit für einen Kampf mit der bösen Hexe.

Im Hexenhaus nehmen wir den Besen der Hexe und sie fordert uns zu einem Duell heraus. Nachdem wir dieses nach einem oder mehreren Versuchen gewonnen haben, erhalten wir ihren Besen. (Das kann ne ganze Weile dauern, also nicht verzagen, immer wieder probieren. ms) Diesen Verlust kann die Alte aber nicht so einfach hinnehmen und verwandelt sich unfairerweise in einen Drachen. Da dies aber gegen die Spielregeln verstößt, läßt sie uns nur eine Chance: Wir verwandeln uns mit Hilfe des Zauberwortes "Abrakadabara" in eine Maus und fliehen durch das Mauselloch links neben dem Bett. Wir begeben uns nun zu der Wand mit dem fehlenden Steigeisen und setzen uns in das Loch ein. Oben erwartet uns schon ein übel gelaunter Schneemann, doch diesen beseitigen wir, indem wir ein Pfefferminzbonbon essen. Nun ist der Weg zu Sordids Turm frei. Da kurz vor der Tür der Pfad einbricht, benutzen wir den Besen um über die Schlucht zu kommen. Doch jetzt ist die Tür auch noch magisch verriegelt. Auf gut Glück schlucken wir den Trank des Druiden und schrumpfen plötzlich. Dadurch gelangen wir durch einen Schlitz in der Tür in das Gebäude. Doch dort erwartet uns ein großer Hund, von dem wir in eine Art Garten gebracht werden. Hier heben wir das Blatt und den Stein auf. Schließlich untersuchen wir noch den Eimer und finden ein Streichholz.

Nachdem wir ins nächste Bild gegangen sind, werfen wir das Hundehaar zum Wasserhahn und schnappen uns das Blatt auf der Pfütze. Dann stecken wir das Streichholz ins Blatt und benutzen noch das andere Blatt mit dem Streichholz - fertig ist das Boot. Damit schippern wir zunächst zu den Samen beim Wasserhahn, nehmen sie, fahren zurück zum Ufer, zertrümmern die Samenkörner mit dem Stein und benutzen das so entstandene Öl mit dem Wasserhahn. Dann ziehen wir am Seil, dadurch öffnet sich der Hahn und ein paar Tropfen fallen in die Pfütze. Wir fahren zu deren Mitte, wo wir aber nicht anhalten sondern zum anderen Ufer gelangen. Dort erst einmal das Wasser anschauen und dann die Kaulquappe fangen, um damit den Frosch, der uns im Weg sitzt zu erpressen. Jetzt brauchen wir nur noch den Pilz zu pflücken und zu verspeisen, um wieder groß zu werden.

Ist das geschafft, nehmen wir den Ast vom Baum im Garten. Dann ab ins Haus, wo uns eine Killerkiste überrascht. Beim ersten mal fliehen wir noch, aber dann ziehen wir mutig in die Schlacht. Indem wir der Kiste den Ast ins Maul stecken, legen wir sie lahm. Jetzt bewaffnen wir uns mit Speer und Schild und gehen in den Keller. Dort benutzen wir den Speer mit dem Schädel links oben an der Decke, betätigen den Hebel neben der Treppe und holen uns die Kiste unten rechts. Anschließend stellen wir sie auf den Block, betätigen den Hebel zweimal hinereinander und nehmen uns die so freigelegten Kerzen. Wir gehen in die erste Etage, schnappen uns den Stab vor dem Spiegel, das Beutelchen vom Bett und stopfen die Socke vor dem Bett ins Beutelchen. Dieses benutzen wir als Mausefalle, indem wir es vor das Mauselloch an der Treppe packen. Außerdem nehmen wir noch das Buch über die magischen Stäbe in der unteren linken Ecke und lesen es. Nun steigen wir in die zweite Etage, wo wir uns die Chemikalie auf dem Tisch mitten im Raum krallen, mit der wir den Schild polieren. Diesen hängen wir flugs an den Haken des mittleren Tisches. Hinten im Regal finden wir noch das Zauberbuch Sordids, das wir ebenfalls lesen. Dann reden wir mit den beiden Dämonen solange, bis wir sie nach ihren wahren Namen fragen können. Da sie ihn aus Scham und Prinzip nicht verraten wollen, gehen wir zurück in die erste Etage, wo wir dem magischen Spiegel befehlen, uns die Dämonen zu zeigen. So erfahren wir die echten Namen der beiden und schicken sie zurück in die Hölle, indem wir nochmals mit ihnen reden und ein magisches Viereck auf den Boden malen.

Sogleich betreten wir den Teleporter und geben das Ziel ein, von dem wir im

Buch gelesen haben. Dort angekommen sacken wir den Ast ein, der an der Kante zur Schlucht hängt, und den Kieselstein, der schräg unter dem Feueralarm liegt. Wir halten ein Schwätzchen mit dem Verkäufer, woraufhin wir einen Prospekt von ihm erhalten. Bei näherem Betrachten finden wir einen Gummi, der die Prospekte fixiert, diesen benutzen wir mit dem Ast. Jetzt benutzen wir die so gebastelte Schleuder mit dem Feueralarm und schon ist der Weg zu den Höhlen frei. Wir klauen allerdings noch die Streichhölzer auf der Ladentheke. In den Höhlen lassen wir uns das Bohnerwachs nicht entgehen, latschen ein Bild weiter, verwandeln Sordid mit Hilfe des Zauberstabes in Stein und zünden die Gruben mit den Streichhölzern wieder an. Nachdem wir den Zauberstab in die brennende Grube geworfen haben, benutzen wir das Bohnerwachs mit Sordid und haben das Spiel ruhmreich gelöst.

Autor: Unbekannt

1.103 RT

UNIVERSE / CORE DESIGN

Go West, South, South, PICKUP bent metal bar, North, North, East, East, PICKUP piece of circuit board, East, stay in the middle of the place and wait till the spinning asteroid will show up and JUMP on it (if you fail the first time, just wait and try again :), Go East (wait), JUMP on the duct and you should be back in the place you started the game. Here stand near the satellite dish and INSERT bent metal bar into panel, INSERT circuit board into panel, USE panel, the terminal menu will show up, select CONNECT CHANNEL option and GAVRIC HOMEWORLD, USE panel again, select SET FILTRATION SYSTEM and GAVRIC HOMEWORLD (should be OFF, if its ON, try again), Go North, Stand near the ventilation shaft to the left of the screen and PUSH/PULL it. You should come out at the same planetoid as in the beginning of the game, PICKUP mirror, repeat all the steps with the spinning asteroid and go to the room with the ventilation shaft again. Go North-West to another place, Here on the right of the screen is the doorway with 2 lasers over it, THROW mirror at the doorway and the lasers should get burned (You can do it only if the robot that is moving on the screen is outside), the Alien will tell you to go and see Silphinaa, USE door console at the northern doorway, talk with Silphinaa until she will allow you inside, enter, say that you don't know where you are, read the rest of conversation until she will tell you to go upstairs, ATTACK keypad (on the door) with bent metal bar, OPEN wardrobe, WEAR suit (its inside the wardrobe), USE arm computer on the console over the bed, USE console, select WINDOW SHUTTER option, JUMP through the window, USE arm computer on the car, JUMP into car, INSERT key-card into console to the left of the screen, USE anti-theft keypad to the right of the screen, enter 87764 or anything if you have cracked version. Ok, now you are in space, you'll have some kind of vision where you'll see your soon-to-be pursuer Baron Kaleev, then you'll meet with Snorglat galactic trader, talk with him using options 1, 1, he will leave, now you can use your PTV car by clicking on the console in the middle of the screen. Select NAVIGATE COURSE, check the position of the planet Balkamos 7 (to the left of your actual position), use LAY IN COURSE icon and select Balkanos 7 as a destination, select DESCEND TO PLANET option and SELECT QUADRANT, choose north-eastern quadrant, go north, PICKUP droid, go east, south, south, PICKUP canister, COMBINE droid + canister, go west,

west, north, here is your car with some nasty aliens on it, USE droid on alien, JUMP into car, use ASCEND FROM PLANET option, use NAVIGATE COURSE option, use LAY IN COURSE icon to Jor-Slev 4 planet, use DESCEND TO PLANET option, SELECT QUADRANT, and choose N-W part of the planet, go east, PICKUP rock, THROW rock at Alien, USE droid on blob, you should now have Blobs in your inventory, go back to car, JUMP into car, use SELECT QUADRANT option, choose S-E part of the planet, go west, west, talk with the alien until you'll have the chance to offer him blobs, select this option, he will give you carvite in exchange, go east, east, JUMP into car, ASCEND FROM PLANET, NAVIGATE COURSE, LAY IN COURSE to Pfenellop Asteroid Cluster, You'll meet Snorglat again, offer him carvite, he will agree to take you to WheelWorld, now its a simple arcade part where you have to dock to Snorglat's spaceship using left mouse button to move your car and right mouse button to catch it. Nothing hard anyway. When you arrive at WheelWorld choose any dialog with Snorglat he will paralyse you anyway and take carvite. JUMP into car, LAY IN COURSE to Landing Bay - REF.40e. Here you'll find working droid, PUSH droid, PICKUP cable, JUMP into car, LAY IN COURSE to Landing Bay - REF.1h, go east through the open portal, go east, north, go near dispenser, INSERT i.d card into dispenser, select ORDER option, you'll have now synthetic carvite in your inventory, go west, enter through the door into the bar, you can use console to the right to play SPACE INVADERS !!! :), talk with the guy who sit alone, select dialog: 2, 2, 2, you'll go and buy a bottle of Gh'Narhl brandy, COMBINE brandy with syntetic carvite, SAVE here because the game is a little bit buggy and when you try now to talk with the guy again, sometimes it gives you again the 1st conversation and you lose your carvite. So talk with the same guy again and in case its the same conversation as the one you already had, load your saved position and it should be fine then, he will drink brandy with carvite and fall asleep, you'll get the badge. Exit the bar, go south, you'll find here healer being attacked by some jet-packers. While talking select dialog 3, 3, and you'll follow jet-packers then. Here is another arcade part of the game, also quite easy to pass. After combat, you'll find injured jet-packer. Select dialog: 1, 2, 1, you'll have the healer's hand now, go east, north, and east again, talk with the healer, follow him west, here you'll get attacked by baron Kaleev and his droids, your character will run to the room with the elevator, stand on the elevator, it will start to go down but then blow up, USE cable on the elevator to go down, go between the buildings to the east, stand on the bridge above the rails, JUMP on the train when it will show up, in the next screen fastly JUMP on the anchion to the right of you, JUMP to the lower entrance (on the left of the screen), go near the door, USE droid on the air duct to the left of the door, he will open the door for you, USE I.D card on the ordering terminal, select MEKANTHALLOR GALAXY as the destination route to obtain a ticket, USE door to the left, USE ticket on the terminal, go east, use keypad on the door to enter the ship. You'll find yourself in the lounge of big spaceship. USE lift to go to level 1, here are 2 guys speaking about healer aboard the ship. Talk to them. Select dialog: 3, 1. Go left, USE door console, watch the transmission for you, USE communicator, select LEVEL 3, MYRELL, exit your room, go east, USE lift to reach level 3, go east, north, east, east, north, east, east, USE doorconsole, use dialog: 1, 1, 1, exit the room, here you'll meet the assasin sent to kill you, select dialog: 1, 2, and the explosion on the ship will knock her unconscious, PICKUP key-card from the assasin, go back to lift, select LAUNCH BAY, JUMP into blue car 3rd from the right side, watch Emperor King's fleet, NAVIGATE COURSE, LAY IN COURSE to ANKARLON 5, DESCEND TO PLANET, SELECT QUADRANT, choose N-W part, go west, PULL junk to the left of the screen to get straight metal bar, COMBINE both parts of starchart, COMBINE starchart with straight metal bar, go east, JUMP into car, fly to the mekanthallor

galaxy again and then to Daarlör-Körv. Land on the S-E part of the planet, go east, east, INSERT starchy+spindle into recess, you'll get teleported to some weird place, go east, PICKUP the rock, LOOK at the plaque, it will show you some kind of diagram with 6 stones. Now, you have to run through all of these stones (each disables one of the laser beams) ending at the one in the entrance to this room. Standing on it, fastly throw a rock at the power gem. PICKUP the gem and run to the exit! In the next room, JUMP over the hole and run to the teleport, try again if you get caught by demons. Go west, west, JUMP into car. Fly to Ankarlon 5 again, land on N-W part, go west, LOOK at various places on the giant ship until you'll find a terminal. INSERT metal bar into it, USE power gem on terminal, USE arm computer on terminal, choose 2nd option, transporter beam will show up, go there, you'll have an interesting talk with an Alien of the Mekalien race, select dialog: 2, 3, 2. He will give you cloaking device. Go east, JUMP into car, ascend from planet, fly to mekanthallor galaxy again, here you'll get on board of the rebellion ship, select dialog: 2, 1, 2, 1. Use transporter pad to land on Coros. Here you'll meet 2 smugglers who will stole your car. Select dialog: 2, 2, 3 to get with it fastly, go north, TALK to waiting man, Select dialog: 2, 1. He will lead you to the room with droids, wait till he leaves, go west too, go south, speak for a while with sentinels, dialog: 2, 1. Go back, talk to the robot, choose dialog: 1, 2 (about the sentinels), wait till he comes back, choose dialog 2 and wait till he get blasted, go south, PICKUP batteries, COMBINE power gem with cloaking device, COMBINE power gem with batteries, USE arm computer on power gem, go west, Baron will wait for you and try to kill you, unfortunately power gem defends you and you can get I.D pass out Keelev. USE arm computer on power gem, go back to the room with the 4 droids, talk to the rightmost one, he will recognise you now as Baron Keelev, select dialog: 2, 1, 1. He will blast a hole in the wall, you'll enter it. SAVE here! This is another arcade part, you'll have to run EAST, UP, EAST, EAST, UP (room with the rock, but don't kill the droid with it coz the game likes to stop sending droids after you when you kill 1 with the rock, so just keep running. Also if you save while running, most of the time after loading such version you'll get automatically killed, another bug in the game), EAST, SOUTH, EAST, UP, EAST. You should be now in the room with giant lizard. Quickly, THROW I.D chip into lizard's head and JUMP on lizard's tail. Wait for the droid to come after you, he will get killed by the lizard, PICKUP batteries, COMBINE power gem with batteries, USE arm computer on power gem to turn invincible again, go up, west, you should be in the room with security droids, PUSH the one that got his back to you, go north-west, TALK to man-brute, select dialog: 2, 1. He will give you his armoured glove, go west, watch Emperor King's silly talk, select dialog: 1, 1. Baron will get terminated by the king, select dialog: 1, 1, 1, 1... THE END!

Autor: Unbekannt

1.104 RT

Beneath a Steel Sky

Grundsätzlich sollte man sich mit allen Personen ausgiebig unterhalten. Oft scheint es zwar unnötig, hilft aber meistens doch, wenn es mal nicht weitergeht. Anfangs findet man sich in der obersten Etage des Stadtkomplexes wieder. Dort schnappt man sich zuerst mal die Eisenstange am linken Bildrand und bricht die Fire-Exit-Tür auf. Nachdem wir sie durchschritten haben,

heißt es abwarten, was passiert. Nun zurück, runter und dann rechts. Hier das Circuit-Board mit dem mittleren Abfall benutzen und schon findet sich unser alter Freund in einem tollen Staubsaugergehäuse wieder. Da der Versuch, den Transportroboter zu aktivieren, fehlschlägt, sprechen wir mit Hobbins, den wir im Raum rechts von uns finden. Danach ist es für Joey ein leichtes, die Reparatur zu übernehmen. Um Hobbins Privatschrank ausräumen zu können, lenken wir ihn ab, indem wir schnell den Lift betreten. Jetzt ab durch das Loch - unten öffnet Joey für uns die Tür. Wir durchsuchen den Toten, verlassen diesen Raum, traben in die Fabrik und quatschen die Frau an. Die Zahnräder rechts von uns müssen mit dem Schraubenschlüssel blockiert werden, das wertvolle Werkzeug sollte jedoch nach vollendeter Tat nicht liegengelassen werden, denn wir brauchen es um als nächstes den Industrieroboter auseinander zu nehmen. Ist die Blechmühle in ihre Einzelteile zerlegt, plaudern wir dann ein Ründchen mit Joey. Mit unserem Selbstbau-Robbi eilen wir sodann nach rechts, wo der Versuch in den Lagerraum einzudringen leider scheitert. Tja, hier muß also Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprenstoff aufnehmen. Im Kraftwerk, das sich in westlicher Richtung befindet, die beiden Knöpfe mit dem Schraubenschlüssel lösen und Joey bitten, den rechten Knopf zu drücken, während wir dasselbe mit dem linken tun. Auf diese Weise können wir ungestört den Schalter oben rechts auf dem Kontrollpult betätigen und die Glühbirne mitgehen lassen. Nun den Plastiksprenstoff anbringen und den Schalter erneut umlegen, was zur Folge hat, daß wir den Strom für den Fahrstuhl einschalten können (Hebel nach unten). Diesen auch sogleich benutzen, um in die nächste Etage zu gelangen. Mit unserer ID-Karte erlangen wir Zugang zu Stern's Wohnung und freuen uns über das Motorrad-Magazin, das er unter seinem Kissen versteckt hält. Im Reisebüro wird die Sparreise gebucht und schließlich der Verkäufer mittels Magazin überredet, uns das Reiseticket sofort zu überlassen. Dieses wiederum hilft uns dabei, Lamb, den wir vor der Wohnung treffen, für eine Fabrikbesichtigung zu gewinnen. Nachdem wir ihm gefolgt sind und er uns allein gelassen hat, unterhalten wir uns mit Anita, der wir unsere ID-Karte vermachen. Nach einem erneuten Gespräch mit ihr wandern wir zum nächsten Link-Terminal und machen Gebrauch von unseren neuen Möglichkeiten. Bevor wir uns wieder nach unten begeben, lassen wir Joey das rote Kabel durchschweißen. Wir sacken das Teil ein und machen uns auf den Weg zu Lamb's Wohnung. Dort angekommen, sprechen wir erneut mit dem nun Machlosen und folgen ihm, bis er verzweifelt feststellt, daß er nicht mehr die selben Freiheiten wie früher genießt. So erlaubt er uns jetzt, seine Wohnung zu betreten, um seine Katze vor dem Hungertod zu bewahren. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und stürmen zurück. Die Katze füttern wir durch Benutzen des Futterautomaten, das Videoband auf dem Bücherregal wandert flugs in unser Inventar. Nun auf zum Chirurgen - die widerliche Empfangsdame wird von Joey überredet. Vorbei an der schlechtgelaunten Lady, lassen wir uns vom Doktorim Nebenzimmer operieren - nicht vergessen, hinterher erneut mit ihm zu sprechen. Bei der Versicherungsagentur geben wir Joey den Auftrag, den Anker loszuschweißen, sobald der Mann im Hinterzimmer verschwunden ist. Den Anker verbinden wir mit dem Seil und benutzen diese Konstruktion hinter der Fire-Exit-Tür, die wir ja vom Beginn unseres Abenteuers her kennen, mit dem Symbol an der Wand. Jetzt haben wir zum ersten Mal die Möglichkeit, den Cyberspace zu betreten. Dies geschieht durch einfaches Benutzen der ID-Karte und anschließendes Hinsetzen. Viel Spaß bei den nicht allzu schweren Rätseln! Die durch unseren Trip gewonnenen Fähigkeiten nutzen wir auch gleich am Link-Terminal - der Zugang zum Ground-Level ist nun endlich frei. Nachdem wir unten angekommen sind und unser Freund Joey uns verlassen hat, bitten wir den Türsteher der Bar, uns Zutritt zu gewähren. Wir erfahren, daß wir eine Empfehlung von Miss

Piermont benötigen. Nachdem wir die Tante ordentlich vollgetextet haben, folgen wir ihr zum Appartement. Wir klingeln, palavern noch 'ne flotte Runde und schieben, um den Hund abzulenken, das Videoband in den Recorder. Der völlig faszinierte Wauzi hat nun nichts mehr dagegen, daß wir uns seine Hundekuchen aneignen. Draußen gehen wir zu der kleinen Baustelle und plazieren das Futter auf der Planke. Während der Hund mit Essen beschäftigt ist, katapultieren wir ihn in den See: Durch einfaches Loslassen des Seiles, an dem wir vorher gezogen haben. In einem Hinterzimmer der Kirche, deren Eingang nun unbewacht ist, finden wir in einem Schrank eine Leiche. Nachdem wir dies mit Grauen gesehen haben, geht's zurück in die Fabrik, wo wir, nachdem wir den Schutzanzug nicht angelegt haben, die Reaktortür mittels Terminal öffnen. In der Brennkammer finden wir Anitas ID-Karte, mit der wir erneut den Cyberspace betreten. Die Knocheleien seien mal wieder Euch überlassen. Nachdem wir dort von den Plänen erfahren haben, geht's zurück zum Park, denn der Gärtner ist der Kontaktmann. Nach einem kleinen Gespräch gibt es Unterhaltung im Gericht links von der Bar. Sobald wir wieder an der frischen Luft stehen, öffnen wir den Schuppen durch Knacken des Schlosses mit einer ID-Karte. Die Gartenzange, die wir finden, wird uns sicher noch nützlich sein. Zurück in der Bar, lassen wir die Jukebox das erste Lied spielen, um das Glas des nun abgelenkten Colsten einsacken zu können. Dieses vermachen wir dem Chirurgen, dessen Maschine uns daraufhin Fingerabdrücke verpaßt, die uns das Betreten des Weinkellers ermöglichen. mit der Brechstange wird dort der große Karton geöffnet - den Deckel benötigen wir, um den kleinen Karton zu verstärken. Nun trägt er unser Gewicht, und wir können mit der Brechstange ein Loch in das Gitter schlagen und die Zange ansetzen. Jetzt nix wie ab in den Tunnel! Es gibt kein Zurück mehr, achtet also darauf, daß Ihr nicht an einer der Fallen zugrunde geht. Unsere Aufgabe besteht darin, die Glühbirne in die Fassung an der Wand zu schrauben. Dann können wir gefahrlos am Loch vorbeigehen. Sobald wir im einstürzenden Gang stehen, heißt es, durch den unteren Ausgang zu entkommen, bevor wir von den herabfallenden Trümmern erschlagen werden (abspeichern!). Erneut brauchen wir die altbewährte Brechstange: Sie wird zweimal auf die dunkle Stelle in der Wand angesetzt - den herausfallenden Stein stecken wir in unsere Tasche. Jetzt die Eisenstange in die wunde Stelle stoßen und mit dem Stein kräftig draufschlagen. Dies scheint zu schmerzen, dennder daraufhin erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Im Inneren direkt rechts die Hitzeregulung an der Konsole auf "kalt" stellen. Die dadurch geschlossenen Lamellen können nun ohne weiteres betreten werden, und wir erreichen somit den Griff an der Decke. Jetzt zurück und dem sich aufladenden Arztroboter Joey's Hauptplatine einsetzen. Unser damit zu neuem Leben erwachter Freund erhält den Auftrag, den Nebenraum zu erforschen und dann die Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Im dadurch gefahrlos zu betretenden Raum wird der Android verheizt. Anschließend nach rechts eilen und dort am Terminal die große Tür öffnen. Joey rettet uns heldenhaft vor dem zweiten Androiden, dessen Leiche man sicherheitshalber genauer unter die Lupe nehmen sollte. Die dabei gefundene ID-Karte benutzen wir gleich, um in den Cyberspace zu gelangen. Den Oszillator erreichen wir durch Verschließen der Augen und schnelles gehen. Hebt ihn vom Boden auf, denn Ihr benötigt ihn unbedingt, um an den Virus zu kommen. Wir verlassen den Cyberspace und benutzen die verseuchte Karte mit der Konsole hinter der großen Tür. Mit der Zange, die rechts an der Wand hängt, nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es im Kühlbecken ein. Weiter rechts aktivieren wir den mittleren Androiden mit Joey's Hauptplatine und lassen ihn noch ein paar Meter weiter rechts die Tür öffnen. Das Innere des "Lebewesens" betreten wir nun ohne Joey, denn dieser hat leichte Probleme, uns zu folgen. Ganz rechts befestigen wir unser Kabel an der Rohrhalterung und klettern an den Haltegriffen hinab. Nachdem wir das virusinfizierte Teil dem Vieh in den Schlund geworfen haben, klettern wir

zur Tür, wo wir einen nahen Verwandten wiedersehen. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey alias Ken, auf diesem Platz zu nehmen, und die Sache ist ein für allemal erledigt!

Autor: Unbekannt

1.105 RT

Bifi

Unser Held Lukas hat die Aufgabe das Produktionsgeheimnis der Mini- salami Bi-Fi wiederzubeschaffen. Eines ist besonders wichtig, Lukas sollte immer nett, höflich, zuvor- kommend und hilfsbereit sein.

Zu Beginn des Spieles befindet er sich in der SNACKSTREET, seine erste Aufgabe besteht darin einer nett fragenden Omi über die Straße zu helfen - auch dann, wenn ihm ein roter Sportwagen über die Füße fährt und er somit bei seiner Energieleiste Abstriche machen muß.

Als Dank bekommt er von der Großmutter 3 Taler für sein Sparschwein.

Um die Energieleiste wieder aufzufüllen begibt sich Lukas in den KIOSK nebenan und bestellt sich gleich einen Dreierpack Bi-Fi ROLL. Danach fühlt er sich gleich wieder viel besser.

Bei allen weiteren Aktionen sollte die Energieleiste im Auge behalten werden um sie bei Bedarf wieder aufzufüllen. Hierfür gibt es für den Helden mehrere Anlaufstellen.

Jetzt geht Lukas zur ROUTE 66. Hier klagt eine Katze ganz jämmerlich, Lukas streichelt sie und nimmt sie mit. Weiter links begegnet Lukas einen Straßenhändler, bei ihm kauft er eine Halskette und die Ohrringe. Noch weiter nach links trifft er auf eine hübsche Blondine - sie fährt Rollerskates. Lukas beneidet sie um die schönen Skates und spricht sie höflich an. Er verrät dem Mädels seine Mission und hofft auf ihre Hilfe. Aber die junge Dame möchte erobert werden, also wird es noch zu drei weiteren Treff's kommen, einmal ver- schenkt Lukas die Halskette, dann die Ohrringe. Um an das dritte Ge - schenk zu kommen muß er noch einiges tun.

Lukas geht nun ersteinmal weiter, zur KÖNIGSALLEE. Hier trifft er eine verzeifelte Mutter die ihr schreiendes Kind im Kinderwagen vor sich herschiebt.

Lukas erfährt das der Schnuller (Nuckel) verloren wurde. Hilfsbereit macht er sich auf die Suche. Natürlich findet er das geliebte Säuge- teil und bringt es der Mutter. Belohnung 5 Taler.

Auf zur BAKERSTREET. Hier bitten ihn ein Geheimagent seinem Partner in der 5TH AVE einen Koffer zu überbringen. Nett wie Lukas nun mal ist macht er das glatt. Der Agent nennt ihm die Parole. Lukas übergibt das Köfferchen - und erhält eine Belohnung.

Ebenfalls in der 5TH AVE befindet sich ein Kino, dort kauft er sich eine Eintrittskarte für den 3. Film. Am Service-Automaten zieht er eine Dose LIPTONICE und ein Päckchen KONDOME.

Nun weiter zum STRIP. Der arg durstige Arbeiter bekommt von Lukas die Dose LIPTONICE, dafür leiht ihm der Streetworker seinen Werkzeugkoffer.

In der KÖNIGSALLEE. Hier kann Lukas dem Honig-Huber behilflich sein - denn er hat ja den benötigten Werkzeugkoffer. Als kleines "Dankeschön" gibt es ein Glas Honig. Lukas bringt nun den Werkzeugkoffer zurück.

Weiter gehts zum DAMMTORWALL. Mit Hilfe des Glases Honig lassen sich die Bienen ablenken, Lukas bekommt eine Schallplatte. Auf diese Scheibe fährt seine blonde Bekannte (ROUTE 66) voll ab. Nachdem er ihr die Platte geschenkt hat überläßt sie ihm gerne ihre Rollerskates. Mit diesen Dingen tritt er am STRIP zu einem Wettrennen an.

Mit Hilfe des Joysticks verhelfen wir Lukas zum Sieg.

Siegerprämie: 1 Münze.

In der BAKERSTREET bittet Lukas den Barkeeper um einen Tip, doch der ist dazu nur bereit wenn Lukas seinen Highscore am Paint-Spielautomaten schlagen kann. (Es handelt sich um ein Einfärbespiel - zeigt nach Be- endigung ein Bi-Fi ROLL -Werbepild) Von Joe bekommt Lukas nun ein Ticket mit den Ziffern 96.

Jetzt ab zur U-Bahn. Die Ziffern ermöglichen sein Weiterkommen denn plötzlich ist aus der U-Bahn eine Zeitmaschine geworden die Lukas in die Zukunft transportiert. Roboter haben hier die Versorgung übernommen. Die Snack-Pillen bewahren Lukas nun vor Ernergieschwund.

Auf zur ROUTE 66. Hier nimmt er vom Verkaufsroboter den Magneten. Hier fällt ihm auch ein Passant auf - von dem läßt es sich Informationen über das Snack-Museum geben. Danach geht es weiter zum DAMMTORWALL. Hier versperren ihm einige Rocker (...gibts die in der Zukunft auch noch? den Weg. Er soll ihnen ein 19' Zoll-Kolbenrückholfeder besorgen. Lukas geht weiter zum UNO-X. Dank seiner Kondome wird ihm der Eintritt nicht verwehrt. Freundlich unterhält er sich mit den übrigen Gästen. Der zweite Gast ist ganz wild auf seine Eintrittkarte (Kino) und gibt ihm dafür ein komisches, altes Teil aus einer Zeitmaschine. Lukas macht den Tausch.

Weiter gehts zur KÖNIGSALLEE. Dort wird Lukas von einem Typen mit spitzen Ohren (erinnert stark an Spok) einem Intelligenztest unterzogen.

Weiter rechts trifft er auf einen traurigen Musiker der sein Instrument verschluckt hat. Mit Hilfe des Magneten für Lukas kein Problem. Der Musiker ist selig und vermacht ihm seine ganze Tageseinnahme.

Auf dem STRIP begegnet Lukas nun einigen Merkurianern die sich verfliegen haben. Lukas sagt ihnen wo sie nun sind und wie sie nach Hause kommen:

ERDE - MARS - JUPITER - SATURN - URANUS - NEPTUN

Zur Belohnung bekommt er einen Merkurstein.

In der BAKERSTREET findet Lukas nun endlich einen Schrotthändler. Von dem verlangt er die 19' Zoll-Kolbenrückholfeder. Das Teil ist recht teuer doch der Merkurstein wird als Bezahlung akzeptiert. DAMMTORWALL. Lukas überreicht den Rockern die 19' Zoll....., die geben den Weg frei und Lukas kann in das

Snack-Museum.

Mit dem Fahrstuhl fährt er zuerst in den Keller und trifft den Hausmeister, dieser erwartet von Lukas das er das Museum aufräumt. Vom 1. bis zum 5. Stock muß Lukas nun alle Gegenstände auf ihren richtigen Platz schieben. Die sokobanähnliche Aufgabe ist nicht allzu schwer.

Nachdem Lukas auch den 5. Stock aufgeräumt hat findet er dort das

Produktionsgeheimnis

Von dem Hausmeister bekommt er noch eine defekte Zeitmaschine. Das fehlende Teil bekam er aber bereits schon im UNO-X.

Einer Rückreise in die Gegenwart steht nichts mehr im Wege.

Hier begibt sich Lukas sofort in die EYBERTSTRASSE. Er kann nun die Produktionshallen betreten. Doch bevor die Produktion endlich wieder aufgenommen werden kann muß Lukas noch in 5 Leveln die Stromkreise so verbinden, daß die Glühbirnen jeweils für mindestens 5 Sekunden leuchten.

Wenn auch dieses geschafft wurde, ist unser Lukas der Held des Tages.

Eine neue Aufgabe wartet schon auf ihn. Auch all seine Helfer sind in ihrem Leben weitergekommen.

Autor: Unbekannt

1.106 RT

BiFi II - Action in Hollywood

Vorab: Manche Türen öffnen sich nicht durch Anklicken, sondern nur mit dem Icon "Benutzen". Dieses Icon wird auch dann benutzt, wenn einem Gesprächspartner ein Gegenstand gegeben werden soll. Es gibt noch weitere Möglichkeiten, das Spiel zu lösen, insbesondere was die Reihenfolge der Aktionen angeht... An manchen Stellen sind noch sehr heftige Bugs vorhanden, so daß es zum Beispiel möglich ist, mit dem Requisiteur noch zu reden, nachdem er den Raum schon verlassen hat, wenn man mit der Maus noch einmal über seine Position fährt. Ich will hier nicht alles vorbeten, also probiert an einigen Stellen einfach ein wenig herum. Passieren kann ja nichts. Trotzdem solltet ihr zwischendurch immer 'mal wieder speichern, da es einige Bugs gibt, die das Spiel zum Aufhängen bringen können. Wem das passiert, der nicht gespeichert hat, wird sich ärgern.

Zum Spielverlauf: Vom Pförtner lassen wir uns den Infrarotclip geben. Dann gehen wir zu den Studios. Bei der Sekretärin im Vorzimmer erkundigen wir uns nach dem Direktor. Da er nicht da ist, wollen wir warten, bis er kommt. Im 3. Stock schauen wir uns die Raumschiff-Enterhaken-Szene im Nebenzimmer an und bekommen den Auftrag, die Tonspule ins Tonstudio zu bringen. Also nichts wie hin. Zuvor hören wir uns allerdings im ersten Zimmer die Szene genau an und merken uns die Kernbegriffe "Objekt", "Kollisionskurs", "Sagen Sie den Fremden...", "Geräte" und "Kloakendevise". Das Tonstudio befindet sich im zweiten Stock. Dem Tonmeister geben wir die Tonspule und helfen ihm beim Nachvertönen, da wir eben bestens aufgepaßt haben. Wir nennen ihm also

die Kernbegriffe, die wir uns zuvor gemerkt haben. Nachdem der Ton wieder in Ordnung ist, gehen wir mit dem Zettel des Tonmeisters in die Technikabteilung im ersten Stock. Der Techniker kann mit der Nachricht ohne Lesebrille jedoch nichts anfangen. Ganz spontan gehen wir in die Kantine im 5. Stock, wo wir Oma Schröder anquatschen. Die kennen wir sogar, und sie gibt uns einen kandierten Apfel und eine BiFi-Roll. Außerdem lassen wir uns vom mehr oder weniger berühmten Regisseur "Spülberg" eine Autogrammkarte geben. Die können wir gut gebrauchen, weil wir die nämlich mit dem kleinen Jungen am Pförtneringang gegen seinen Ball tauschen. Wir betreten jetzt das Vorzimmer und unterhalten uns mit der Sekretärin. Die ist ganz wild auf kandierte Äpfel, und nett wie wir sind, geben wir ihr unseren. Das bekommt ihren Zahnschmerzen leider gar nicht gut, weshalb sie schleunigst zum Zahnarzt gehen muß. Die Gelegenheit ihrer Abwesenheit nutzen wir schamlos aus und durchsuchen die linke Schublade des Schreibtisches, in der wir einen Art Sicherheitsausweis finden. Den stecken wir natürlich gleich ein. Im rechten Regal steht Bippes (schwachsinniger, überflüssiger Krempel), hinter dem wir einen Haarnadel finden. Die gehört ab sofort uns. Nach links geht es jetzt Richtung Büro des Direktors. Wir wühlen zwar nicht in seiner Kommode aber in seinem Papierkorb, wo wir ebenso fündig werden, wie in der Vase auf dem Schreibtisch. Den zerknüllten Zettel und das Memo lesen wir uns aufmerksam durch und finden einige interessante Bemerkungen. Wieder im Vorzimmer schmeissen wir den Computer an. Wir benutzen ihn nochmal und müssen ein Passwort eingeben. Wir versuchen das Passwort Teddy und beim zweiten mal den Teddybär, damit klappt es dann. Ansonsten hält uns hier nichts weiter auf. (Diese Aktion ist für die Lösung des Spiels nicht von Bedeutung.) Wir interessieren uns natürlich auch für den Rest des Gebäudes, und so fahren wir einfach in den zweiten Stock und schauen uns in der Maske um. Wir untersuchen den Pinguin genauer und finden einen Kaugummi.

Nun besuchen wir im vierten Stock den Drehort für den neuen Sly Sylvester Film, anschließend statten wir dem Verrückten im 6. Stock einen Besuch ab, der uns im folgenden immer wieder seine Qualen von neuem erzählt. In der 7. Etage hinter der linken Tür befinden sich Prenda, Tonna und Tillon aus der Serie "Beverly Holz 08-15". Wir besuchen aber zuerst einmal den Drehort für "Öliens Vill - Viecher wollt Ihr ewig leben?" hinter der rechten Tür. Dort jammert uns der eingeklemmte Schauspieler die Ohren voll. Wir haben von dieser Technikeinrichtung jedoch keine Ahnung und können nur herumprobieren. Wie wäre es, wenn wir einfach das Knöpfchen neben der Tür drücken, denken wir uns und tun es. Der Mann ist zwar immer noch eingeklemmt, aber immerhin öffnet sich die Tür zum Raum nebenan. Als nächstes sehen wir ihn uns gleich genauer an, entdecken aber noch nichts Nennenswertes. Wieder draußen genießen wir erst einmal unseren Kaugummi mit der abartigsten Geschmackskombination auf Erden und kleben ihn dann auf den Sicherheitsausweis. Die BiFi essen wir auch gleich auf. Zurück bleibt eine Tätowierung.

Nun bewegen wir uns in den ersten Stock zur "Denkfabrik". Herr Goldmann hat einen Auftrag für uns. Stefan Spülberg sitzt immer noch in der Kantine, wo wir ihm Bescheid geben. Wir fahren in die 4. Etage zum Set, aber da ist er noch nicht. Im zweiten Stock berichten wir Herrn Goldmann, der uns nochmal zum Regisseur schickt. Freundlich, wie wir sind, gehen wir nochmal hin. Nach wie vor läuft am Drehort in der Etage 4 nichts, also ab zu Herrn Goldmann und die Nachricht überbracht. Jetzt gehen wir durch das Vorzimmer im Erdgeschoß in das Büro des Direktors, wo wir auf Sly Sylvester treffen und uns mit ihm unterhalten. Nachdem dieser gegangen ist, greifen wir Herrn Goldmann etwas unter die Arme und benutzen die Sprechanlage, um Stefan Spülberg von seinem Kreuzworträtsel zu trennen und ihn zu Herrn Goldmann zu

schicken. Die Angelegenheit verläuft erfolgreich, und wir machen uns auf den Weg zum Set in der 4. Etage. Dort ist die Filmcrew bereits drehfertig, nur Sly fehlt noch. Also machen wir uns auf die Socken, ihn zu suchen. In der Vitrine in der Maske finden wir das Rambowsky-Kostüm. Wir brechen uns zunächst die Finger ab, eh' wir es mit der Haarnadel versuchen. Siehe da, wir waren erfolgreich! Wir klauen uns das Kostüm aus der Vitrine, fahren in den 4. Stock zum Drehort, gehen hinein und ziehen das Kostüm an. Fertig ist der Actionheld! Leider fehlt nur noch die Schminke im Gesicht. Dazu gehen wir in die Maske, schauen in den Spiegel und bemerken, daß uns die Tätowierung im Gesicht sehr gut steht. Jetzt heißt es "Ab in den 4. Stock!" Da wir noch nie vor der Kamera standen, haben wir natürlich keine Ahnung von der Schauspielerei und den Text kennen wir auch nicht. Also müssen wir wieder 'raus. Die Frage ist, wo wir das Drehbuch finden. Ganz einfach, natürlich bei der "Denkfabrik" bei den Schreiberlingen. Dort liegt es offen auf dem Schreibtisch, also bedienen wir uns einfach. Der Text, besser gesagt die paar Zeilen, ist schnell auswendig gelernt, weshalb wir wieder an den Drehort fahren. Wenn die Szene fertig gedreht ist, gehen wir in den Nebenraum. Dort lauschen wir gespannt dem Gespräch zwischen Regisseur und Schauspieler. Wir sprechen den Schauspieler Bert Bonzi auf das Automagazin an und leihen uns einen Wagenheber. Jetzt werfen wir mit dem Ball des kleinen Jungen nach der Brille des Dinosauriers, sie fällt tatsächlich herunter. Die Gagabrille sacken wir ein. Jetzt gehen wir nach unten zum Pförtner. Ihm drücken wir die Brille auf die Augen, damit in Zukunft niemand, der an ihm vorbeigeht, mehr sieht, daß er eigentlich schläft, weil die Gagabrille ja schöne, große aufgemalte Augen hat. Nachdem wir Heinz - wir dürfen ihn jetzt duzen - vor der Entlassung bewahrt haben, schläft er schnell wieder ein, sodaß wir uns seinen eigentliche Brille unter den Nagel reißen können. Die braucht er vorläufig bestimmt nicht. Wir erinnern uns, daß der Techniker den Zettel vorhin nicht lesen konnte, weil er keine Brille hatte. Schlaun wie wir sind, denken wir uns: Probieren könnte man es ja. Wir gehen also in die Technikabteilung und bieten dem Techniker die Brille von Heinz an. Die italienische Nachricht auf dem Zettel scheint schrecklich zu sein, denn er verläßt schleunigst sein Zimmer. Da stehen wir nun allein. Das soll uns nicht weiter stören, und so sehen wir uns zunächst einmal die Zeitung an. Wir finden einen Schlüssel und die VIP-Karte darunter, die uns Eintritt zu VIP-Lounge im Erdgeschoß verschafft. Genau da begeben wir uns jetzt hin. Der große Magier Stopperfeld hat so seine Probleme mit der Tür, aber im Moment können wir ihm noch nicht helfen. So langsam sollten wir uns Gedanken darüber machen, wie wir dem gefangenen Schauspieler am Öliens-Drehort behilflich sein können. Wahrscheinlich könnte uns der soeben gefundene Schlüssel dabei eine Erleichterung bieten. Wir fahren also in den 7. Stock, gehen in den Nebenraum und benutzen den Schlüssel mit dem Hebel zu unserer Rechten. Wir vernehmen freudiges Geschrei aus dem Nebenraum, das wir natürlich gleich genauer untersuchen müssen, auch wenn wir uns bereits dachten, was los sein könnte. Wir haben den Schauspieler tatsächlich befreit. Aus tiefer Dankbarkeit beschenkt er uns mit seinem gesamten Vermögen: 2 Mark. Wir zieren uns zwar, nehmen das Geld dann aber doch an. Wer weiß, wozu man das Geld noch gebrauchen könnte.

Zwischenzeitlich bewegen wir uns ganz spontan an den BiFi-Spot, wo wir einen Saboteur entdecken. Vor lauter Schreck flüchtet er und läßt seinen Perücke liegen. Wie auch alles andere bisher wandert sie in unseren Besitz.

Wir haben bereits einen Ahnung, was wir mit dem Geld anstellen könnten: Wir setzen uns in die Fotokabine im Nebenzimmer bei den Dreharbeiten zu Beverly Holz 08-15 und lassen ein paar schicke Portraits von uns schießen. Alle vier Bilder können wir allerdings nicht auf den Sicherheitsausweis kleben,

weshalb wir uns entsinnen, im Vorzimmer einen Schere auf dem Schreibtisch entdeckt zu haben. Wir schneiden uns ein einzelnes Foto heraus. Damit versorgen wir unseren klebrigen Sicherheitsausweis, der Kaugummi hat uns also trotz des miesen Geschmacks noch einen guten Dienst erwiesen. Mit unserem perfekten Sicherheitsausweis Marke Selbstbau können wir endlich die SFX-Abteilung in Angriff nehmen. Dort klauen wir uns gleich die Rakete und das Pyrotool zusammen, die beiden können wir bestimmt irgendwann gut gebrauchen, wir sind ja immer scharf auf ein deftiges Feuerwerk. Nun geht es ab in die Requisite, wo wir die Perücke abgeben. Dafür bekommen wir einen Eimer Leuchtfarbe und eine Wasserpistole. Plötzlich macht sich der Requisiteur auf den Weg zum Trödelmarkt, was dem Schrumpfkopf die Gelegenheit bietet, uns einige Worte über Höhlen zu erzählen. (An dieser Stelle ist es z.B. möglich, einen zweite Wasserpistole und einen weiteren Eimer mit Leuchtfarbe abzustauben, wenn man die Maus in die Position bewegt, in der Requisiteur stand.) Die Unterhaltung war nicht sonderlich interessant, und so entfernen wir uns in Richtung Pförtner beziehungsweise kleiner Junge, wir sind nämlich unwahrscheinlich scharf auf sein Gummi-Entchen. Dafür geben wir ihm die Spritzpistole. (Wer sich eben eine zweite Spritzpistole hat geben lassen, kann jetzt ein zweites Gummi-Entchen vom kleinen Jungen bekommen.)

Wo sollen wir jetzt anderes hingehen als in Maske? Unsere Idee war richtig, den dort hält sich unser Nachwuchsspion auf, der vorhin bereits vor uns flüchtete. Wir drohen ihm mit der Polizei, woraufhin er klein beigibt und uns einen Schlüssel aushändigt. Der dürfte aller Wahrscheinlichkeit nach in der VIP-Lounge passen. Die Vermutung hat sich bestätigt, er paßt. Der lädierte "Stoppelfeld", den wir soeben befreit haben, präsentiert sich wenig später in Form einer Betriebsanleitung für das Pyrotool. Die müssen wir sofort lesen. Nachdem wir alles aufmerksam gelesen haben, machen wir uns auf den Weg in die Etage Nummer 6. Dort erwartet man uns bereits. Nach kurzer Vorbereitung wird die Explosion zum vollen Erfolg. Die Szene ist damit abgedreht, und nachdem sich alle entfernt haben, betreten wir den Raum wieder, um in den Nebenraum zu gelangen. Dort würde man auch gerne drehen, das fehlende Licht und der Mann, der dies in Ordnung bringen sollte, lassen dieses nicht zu. Dann müssen wir als Held der Story eben wieder 'ran. In der Mitte des Bildes, ein wenig versteckt, befindet sich eine Mulde, die wir uns näher anschauen. Zum Glück haben wir den Farbeimer mit, wir füllen die Farbe also vorsichtig ein. Voilà! Das Licht ist heller als sonst, man ist äußerst dankbar. Den Schurken, der jetzt auftaucht, lassen wir besser gehen, ebenso wie die Filmcrew. Stattdessen gehen wir zunächst in den Filmraum hinter der VIP-Lounge, wo wir die Kiste mit dem Wagenheber mühevoll aber erfolgreich stemmen und sogleich in den Geheimgang hinabsteigen. Unten angekommen folgen wir den auffällig roten Pfeilen. Nach einiger Zeit merken wir, daß der Schrumpfkopf uns gewaltig angesch... hat. Als kleinen Trost finden wir einen Stadtplan. Wer weiß, wo wir den je gebrauchen werden. Sobald wir wieder in der Oberwelt sind, stattdessen wir unserem kleinen Freund einen Besuch ab, der sich gewaschen hat. Die Stimmung gegen ihn wandelt sich doch ein wenig, als wir erfahren, daß es sich bei der Karte um ein Rätsel handelt. Wir geben ihm also das Gummi-Entchen, damit der Schlawiner 'was zum spielen hat. Seinen Spruch hören wir uns besser ein zweites Mal an oder schreiben ihn auf, damit wir ihn besser verstehen können.

Bei den zwei Elementen kann es sich nur um Feuer und Wasser handeln. Diese hatten wir bereits im 4. Stock am Rambowsky-Drehort zu Gesicht bekommen. Wir nehmen also den leeren Eimer und füllen ihn mit Wasser. Danach erhitzen wir das Wasser im Eimer, wir benutzen ihn also mit dem Feuerchen. Davon wird er selbstredend heiß, es kühlt jedoch sehr schnell wieder ab. Deshalb

müssen wir uns beeilen und die Karte in den Wasserdampf halten. Der Schrumpfkopf hat uns nicht zu viel versprochen, auf der Rückseite der Karte offenbart sich uns ein mit Geheimtinte geschriebene Geheimkarte für das Labyrinth. Wir bewegen uns also wieder in das Labyrinth unter der Erde und lassen uns von der Karte ans Ziel führen. Wir landen nach kurzer Zeit vor einer Gittertür. Das Schloß daneben bietet zwar so viele Lösungsmöglichkeiten, daß man locker mehrere Menschenleben damit zu tun hätte, aber wir kennen ja die richtige: Sie steht ebenfalls auf der Karte (benutze Karte). Das Tor öffnet sich uns. Dahinter ist Direktor Schlönstadt an einem Stuhl gefesselt, aber wir befreien ihn natürlich und folgen ihm dann. Über eine etwas eigenwillige Art des Personentransports gelangen wir an den Öliens-Drehort, von dort aus gehen wir aber gleich zum Direktor an den Drehort des Bifi-Spots. Jetzt können wir ihm endlich das Drehbuch überreichen, das wir schon so lange mit uns herumschleppen.

Damit und mit einer dicken Feier endet das Abenteuer, aber wer glaubt nicht daran, daß es noch einen dritten Teil geben könnte?

Autor: Unbekannt

1.107 RT

Das Erbe 1

In der heruntergewirtschafteten Villa angekommen, empfiehlt es sich, zunächst einen genauen Blick auf das Photo zu werfen, das im Wohnzimmer auf dem Regal steht. Lolita, eine Verwandte des verstorbenen Onkels, lächelt Ihnen freundlich entgegen und bittet um einen Anruf. Doch bevor Sie mit Erfolg Ihre Telefonnummer (690815) wählen dürfen, gibt es noch einige knifflige Aufgaben zu lösen.

So ist es beispielsweise ratsam, die Kommode zu durchwühlen und sich das Telefonbuch einzuverleiben. Wem dies bereits zu anstrengend war, findet durch die nähere Betrachtung des Aquariums Abwechslung.

In der Küche gilt es, die schmutzigen Teller abzuwaschen - natürlich per Hand, das heißt ohne Benutzung der Spülmaschine, die zuviel Wasser verbraucht. Ein Blick in den Keller verrät, daß der Feuerlöscher vollkommen veraltet ist und unbedingt ausgewechselt werden muß.

In der oberen Etage des Hauses erwartet Sie ein überhitztes Zimmer. Also: Heizung ausdrehen und Fenster aufmachen. Nun ist es notwendig, einige wichtige Telefongespräche zu führen: Beim Heizungs- und Isolationskundendienst (42031) eine Erdgas-Solar-Heizung und eine Mineralfaserdämmung ordern, bei der Abfallentsorgung (6070-0) die fachgerechte Entsorgung der alten Einrichtungsgegenstände, bei der Klempnerei (66381) die Reparatur des defekten Wasserhahns in der Küche und beim Maler (57512) einen Anstrich mit umweltfreundlichen Lack. Weiterhin erfahren Sie durch einen Blick auf die Pinnwand die Nummer des Fahrradschlösses (007), das vor der Tür einen Drahtesel sichert. Die Benutzung des Computers ("Benutze Tastaturkabel mit Computer", "Setze Dich auf Stuhl" und "Benutze Computer") sollten Sie für einen Rosengruß an Lolita nutzen. Übrigens: eine prallgefüllte Brieftasche liegt in der Schachtel über dem Schreibtisch.

Als nächstes sollten Sie sich mit Gartenarbeit beschäftigen. Ein Hausfenster

aus alten Laub gehört in den Kompost. Eine Erholung in Form eines ausgiebigen Sonnenbades ist bei dem heutigen Ozongehalt in der Luft nicht zu raten.

Fahren Sie stattdessen lieber mit dem Bus in die Stadt. Dort müssen Sie sich um eine neue Einrichtung für Ihre Villa kümmern. Kaufen Sie bei dem Geschäft "Göbel" eine Matraze (Modell "Federmat"), ein Eichenholz-Bett, den Sessel "Christoph Columbus", den Glastisch und den rechten Kühlschrank. Für spätere Zeiten empfiehlt es sich, einen Reklamekugelschreiber mitzunehmen. Weiter geht es zu Inge, der Besitzerin eines Mischwarenladens ("Gehe zu Straße" auf der rechten Seite des Bildschirms). Dort sollten Sie sich Briefpapier, Schlagsahne und einen CO²-Feuerlöscher besorgen. Benutzen Sie doch auch 'mal die Klingel auf dem Ladentisch (Sie erhalten eine Briefmarke). Die letzte Station Ihres Stadtbummels ist der Waschsalon. Reinigen Sie Ihr Hemd mit einer Waschmaschine - Lolita wird es Ihnen bei einem möglichen Rendezvous danken. Irgendwo liegt auch noch eine interessante Broschüre bezüglich Umweltschutz im Alltag.

Wieder in Ihrer ehemaligen Bruchbude angekommen, müssen Sie nun nochmals in den Garten, um frische Erdbeeren zu pflücken. Danach sollten Sie in der Küche Lolitas Leibgericht anrichten ("Benutze Erdbeeren mit Sahne mit Schneebesen") und ihr einen Brief schreiben ("Benutze Kugelschreiber mit Briefpapier mit Briefmarke"). Voller Tatendrang und Vorfreude auf das nette Mädchen, eilen Sie zum Fahrrad, pumpen dieses mit Hilfe der Luftpumpe, die auf der Fensterbank liegt auf, und radeln zum Briefkasten.

Von Ihrem Ausflug zurückgekehrt, erwartet Sie ein netter, gepflegter Mann vor der Tür. Sprechen Sie ihn an!

Autor: Unbekannt

1.108 RT

Das Erbe 2

Als erstes erhält man eine Bankvollmacht über seine Erbschaft, immerhin 3 Milliönchen Mark, und einen Schließfachschlüssel.

Einen Zettel mit Lolita's Telefonnummer hat man bereits.

Zuerst geht man in die Bank, dort öffnet man den Schrank unter dem Fotokopierer neben der Bankangestellten und nimmt das Kopierpapier heraus. Nun geht man zu dem Kopierer neben den Schließfächern dort benutzt man das Copypapier mit dem Fotokopierer. Von der Bankvollmacht wird nun eine Kopie gezogen. Das Original gibt man der Bankangestellten - diese rückt mit den drei Millionen in Bar heraus.

Das Schließfach läßt sich derzeit noch nicht öffnen da hierfür zwei Schlüssel benötigt werden.

Die Bank wird wieder verlassen. Dem Bettler vor der Tür drückt man einen Schein in die Hand (der Bettler kann wechseln) nun verfügt man auch über etwas Kleingeld.

Von der Eingangstür des Supermarktes entfernt man das Plakat weil es

wichtige Telefonnummern enthält. Anschließend wird im Supermarkt eingekauft. Zuerst nimmt man die Mehrzwecktasche, dann frischen Käse, lose Birnen, Mehrwegflaschen und Mehrweggeschirr. Abschließend gibt man die Tasche der Kassiererin und bezahlt.

Jetzt wird Lolita angerufen - doch die Freundin ist sauer - um sie zu versöhnen schickt man ihr eine Einladung per Fahrradkurier.

Nun gehts ab in den Autoshop. Dort wird das Fahrrad gekauft - nicht der Sportwagen !

Mit dem Rad fährt man zu seiner Wohnung, dort entnimmt man zuerst allen Schränken den Inhalt. Der Fleck auf dem Teppich wird mit dem Hausmittel umweltfreundlich entfernt. Im Badezimmer wird eine Energiesparlampe eingesetzt. Nun geht man unter die Dusche. Nun gehts wieder auf die Straße - hier trifft man Lolita, die sich wieder beruhigt hat. Lolita gibt eine wichtige Information. Mit dem Fahrrad fährt man zum Reisebüro, wo man sich ein Bahnticket nach Dödenstedt besorgt. Weiter geht es zum Bahnhof. Dort angekommen kauft man einen Cassettenspieler. Das Ticket bekommt der Schaffner und kurz darauf ist man in Dödenstedt. Auf der Suche nach der Freundin des Onkels schaut man sich die Stadt an. Zur Zeit läuft gerade eine Sperrmüllaktion, außerdem gibt es Container für Sondermüll. Den Heuwagen kann man als Transportmittel benutzen. Auf diese Weise landet man vor dem Haus der Tante. Die klapperige, alte Dame hat etwas Hilfe dringend nötig um das Haus wieder in Ordnung zu bekommen.

Zuerst das Badezimmer. Hier wird alles eingesammelt, auch das was sich im Schrank befindet. Mit der Spirale beseitigt man unfreundlich Verstopfungen in der Toilette. Mit dem Werkzeug und der Dichtung wird der Wasserhahn repariert. Jetzt zum Schuppen. Auf dem Weg dorthin nimmt man die Schaufel mit. Der Schuppen wird entrümpelt. Die Gegenstände müssen zur Entsorgung in die Stadt gebracht werden. Wenn alles erledigt wurde, werden mit der Tante noch ein paar Worte gewechselt - die Tante rückt nun mit dem zweiten Schlüssel für das Bankschließfach raus.

Heimfahrt - und ab zur Bank.

In der Bank wird das Schließfach geöffnet. Nun hat man ein Dokument das Unterlagen zu einem Bauprojekt beinhaltet.

Auf zum Bauprojekt. Dort redet man mit einem jungen Mann und verspricht die Umweltschäden, die der Onkel angerichtet hat, wieder in Ordnung zu bringen. Diese Nachricht macht Schlagzeilen. Mit diesem Schlagzeilen erobert man Lolitas Herz nun vollends.

Und wenn sie nicht gestorben sind, sind sie immer noch in Sachen Umwelt tätig.

Autor: Unbekannt

1.109 RT

Die Kathedrale

Tips:

In jeder Hauptsäule des Kirchenschiffes steht das Standbild eines heiligen. Jedem Standbild kann man einen Gegenstand abnehmen, man sollte sie sich jedoch noch einmal sehr genau betrachten. Hier sind alle Daten:

Säule 1: Isidor von Feingräber (1368-1415) – Stab. Säule 2: Sebastian von Rochustal (1393-1425) – Schlüsselchen Säule 3: Antonius von Sieberlein (1314-1400) – Spaten Säule 4: Jakobius Huisemann (1313-1350) – Kästchen Säule 5: Bartholomäus Dannenburg (1349-1380) – Hammer Säule 6: Korbinian von Ulbering (1328-1381) – Zepter Säule 7: Ottokar von Schloberg (1331-1394) – Büchlein Säule 8: Ullrich von Ettenheim (1391-1427) – Schwert

Weiterhin findet man im Kirchenschiff noch eine Blumenvase am Altar sowie eine Kerze und ein Talglicht am Ostportal. In der Sakristei kann man einige Bücher organisieren, dazu muß man allerdings die Scheibe der Vitrine einschlagen- die Scherben kann man auch gleich einsacken. Die Keller sind zwar düster, aber auch hier wird man fündig. unter dem Westturm findet man im Keller das Pergament und die Briefe, im Gewölbekeller beim Untersuchen des Bodens ein Häufchen Sand. In der Werkstatt unter dem Ostturm findet man eine Petroleumfunzel und im Werkzeugschrank einen Schraubenschlüssel und eine Eisenkette. Unter dem westlichen Seitenturm findet man auf der Ummauerung des Brunnenkellers ein Steinchen, im Kohlenkeller natürlich Kohlen, die man aber nur mit der Vase vom Altar transportieren kann. Im Glockenturm findet man auf der Westseite in den Ritzen des Sofas ein Monokel. Im Astrolabium befindet sich in der Schublade des Tisches ein recht interessantes Buch, im Schrank in der Küsterkammer steht ein Weihrauchschwenker. Im Glockenturm zieht man das Sofa unter das Geläut. Jetzt kann man das Seil hinaufklettern, das Seil lösen, in die große Glocke klettern und den Bolzen mit dem Schraubenschlüssel lösen. Der Klöppel fällt dann runter und dank des Sofas kann man unbeschadet wieder hinunterhüpfen. Das Seil sollte man mitnehmen. Die Wasserleitung am Ende der Krypta repariert man mit dem Talglicht. Jetzt läuft das Wasser wieder ordentlich in das Wasserbecken. Das Überlaufloch verstopft man mit der Kerze, die man anschließend wieder mitnimmt, und somit liegt plötzlich der Kerkerschlüssel im Heizofen. An der Kirchenorgel muß man ein bestimmtes Register ziehen (Teilt man 178.65 durch 19.85, so kommt die gesuchte Zahl heraus). man kann auch auf die Orgel steigen und eine bestimmte Pfeife abschrauben. Geht man auf die Ostbalustrade ganz bis ans Ende und untersucht die Baluster ganz genau, so findet man einen fünfeckigen Baluster. Dreht man diesen, so öffnet sich eine Geheime Tür. Mit einem sich in der Kardinalsgruft befindenden Gerät und einem Seil kann man schwere Lasten heben. Immer alles doppelt und dreifach anschauen! Unetsucht die Beichtstühle sehr genau- Auch wenn Ihr Euch die Finger dabei schmutzig macht. Achtet immer darauf, daß Kerze oder Funzel brennen-sind beide erst einmal aus, so kann man sie nirgends mehr anzünden. Im Chor hängt ein Gemälde, mit dem es etwas auf sich hat. Im Lexikon aus der Sakristei kann man viele wichtige Begriffe nachschlagen. Für alle die Orgel spielen wollen und die Antwort nicht wissen: Ein Sechszentel-Triole hat drei Töne, ein Bindebogen heißt Ligatur.

Autor: Unbekannt

1.110 RT

Elvira 1

Wenige Schritte vorwärts liegt Elviras Burg. Ein paar Bewegungen und es gibt kein Zurück-was bedeutet, daß der Spieler erstmal in einem finsternen Kerkerverlies landet. Kurze Zeit später erscheint glücklicherweise Madame Elvira und verwirrt den Spieler durch ihre mächtige Oberweite, während sie ihn verzweifelt um Hilfe anfleht. Natürlich geht es um besagte sechs Schlüssel, die der Held auftreiben soll.

Schon bald ist das finstere Verlis vergessen und der Schloßhof lädt zu einem Rundblick ein. Einige Mausklicks weiter bewegt sich der Held auch schon in Richtung Schloßbeingang. Rechter Hand liegt die Tür zum Wohnraum. Drinnen wartet ein Vorrat Holzscheite auf sein feuriges Ende im Kamin, und der Spieler zieht aus dem Starpel einen etwas längeren Holzpflock hervor. Auch die Pflanze nimmt er mit.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Gangs liegt die Bibliothek (oben links). Unter einer dicken Staubschicht langweilt sich ein uraltes Zauberbuch. Doch bessere Zeiten sind bereits gekommen, der moderige Schinken geht mit auf die Reise. In der Bar, wiederum ein paar Schritte weiter, gibt's zwar wenig geisthaltige Flüssigkeiten, dafür aber ein Bündel Kräuter, das die wachsende Utensiliensammlung unseres Helden umgehend erweitert.

Der erste Raum rechts in der Eingangshalle ist die Waffenkammer. Sobald der wachstehende Blechkamerad nach heftigen Schlag mit dem Holz zu Boden sinkt, bewaffnet sich der Held mit Schild, Langschwert, (beides umgehend benutzen) und Armbrust. Passende Bolzen, zwei an der Zahl, warten im Obergeschoß in den Schubladen der Nachttische. Bei der Erkundung der ersten Etage fällt dem einsamen Wanderer auch eine Bibel in die Hände. Aber Vorsicht! Der schlafenden Vampirdame sollte lebendes Fleisch vorsichtshalber nicht zu nahe treten!

In der Küche im Parterre erwartet derweil die Auftraggeberin nägel- kauend einen kurzen Zwischenbericht. Rechts neben ihr steht ein Glas mit Honig, das man ihr zusammen mit den Kräutern verehere. Hilfsbereit mixt die Hausherrin einen Zauberhonig daraus zusammen.

Anschließend geht es durch einen Nebenausgang hinaus in den Gemüse- garten, wo allerlei Kräuterlein wachsen, die zum brauen eines magischen Trankes mitgenommen werden. Es lohnt sich, Bäume und Sträucher mehrmals zu erkunden, um wirklich alle Zutaten zu ergattern.

Das Gartenhäuschen beherbergt einen grausigen Fund: Der Gärtner ist nämlich nicht der Mörder- diesmal hatÄs ihn selber erwischt. Er liegt mit aufgeschnittener Kehle am Boden und sieht reichlich tot aus. Um ihm herum freuen sich schon die ersten Krabbeltiere aufs Festessen. Leider ist keine Zeit für einen Rosenkranz, also steckt der Abenteurer die herrumliegenden Utensilien ein: Kreuz und Hammer. Die Maden werden hoffentlich nicht zum Festessen kommen, denn auch sie müssen mit in die Tasche.

Größere Beachtung verdient auch die Keksdose auf dem Tisch. Darin ligt- neben leckerem Gebeck - ein kleiner Schlüssel. Beides wandert ins eigene Inventar, ebenso Sieb, Samen und Zwiebeln. Der Schlüssel öffnet die kleine Tür gleich links hinter dem Ausgang. Dort trifft der Spieler auf zwei Mönche, die unglücklicherweise ihre kostbaren Gewächse um keinen Preis herausrücken wollen. Schlagende Argumente wie Schwert und Schild haben sie allerdings nichts entgegenzusetzen. Vor dem Gemüse- beeten wird es Zeit, die magisch Wirkung von Elviras Zauberhonig aus- zutesten. Wiederum gibt es allerlei Kräuterlein aufzusammeln.

Im Schloßhof bietet sich ein Besuch in der Schmiede an. In der Truhe liegt ein silbener Schlüssel. Er wandert in die glühende Esse, einer der Armbrustbolzen wird dabei ins Feuer gehalten und mit dem edlen Metall überzogen. Unerwartet sakrale Weihen erfährt die Prozedur, indem das Kreuz in die Schale gelegt wird.

Wie wichtig dieser Arbeitsgang war, erfährt der Spieler, wenn ihm wenige Augenblicke später ein Werwolf in der rechten Hälfte der Scheune auflauert. dang Armbrust und Spezialgeschuß haucht er jedoch schnell seine verfluchte Seele aus. Nun ist der Weg frei zum Roßhaar, das hinter dem Werwolfkadaver liegt. Eine Handvoll Heu ergänzt das Utensilienkabinett.

Auch für die Vampirlady aus dem Haupthaus hat nun des letzte Stündlein geschlagen. Unser Held schleicht sich mit Hammer und Pflock an ihr Lager und pfählt das Monster in bewärter Manier. Lohn der Gefahr ist ein weiterer Bolzen, der im Nachtkästchen des Vampirs ruht.

Daß eine richtige Burg auch des eine oder andere zünftige Verlies zu bieten hat, hat der Arbenteurer ja bereits zu Spielbeginn erfahren. In Elviras Domizil läßt sich das Kellergewölbe ohne viel Lauferei durchs Hauptgebäude erreichen. Drunten schmachten einige Kleintiere in düsteren Zellen. Mitleidig befreit sie der Held aus ihrer tristen Gefangenschaft. Am Ende seiner Erkundungen entdeckt er schließlich die Folterkammer. Das bleiche Sklett dort paßt ja durchaus in die Szenerie, doch was der Salzstreuer da unten verloren hat, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. Zumindest aber wird er nicht für immer liegenbleiben, denn er wandert schnurstracks ins Inventar.

Der zerfallene Knochenhaufen hält einen goldenen Schlüssel umklammert. Zum Dank für das Geschenk erhält das Gerippe eine letzte Ruhestätte in den Katakomben. Ein passender Sarg steht schon bereit. Durch diese ebenso schweißtreibende wie zeitraubende Aktion gelangt unser Toten- gräber in den besitz einer Zange.

Langsam füllt sich das Inventar mit allerlei Mist und es wird Zeit, sich in der Schloßküche etwas zu erleichtern und, wie besprochen, einen Teil des Krams zwischenzulagern. Leider geister dort eine alte Dame umher, die Besucher bevorzugt empfängt, indem sie ihnen ein Messer zwischen die Rippen rammt. Um das nicht am eigenem Leib erleben zu müssen, kommt der Salzstreuer zu einsatz. Nach der kleinen Schrecksekunde steht ein erneuter Abstecher in den Kräutergarten auf dem Plan. Von der Zielscheibe rechts neben dem Eingang pflückt man munter die Dartpfeilchen herunter. Unkundige Zeitgenossen haben außerdem Gelegenheit, ihre Waffenkünste ein wenig aufzupolieren.

Draußen trainiert ein Falkner gerade seinen äußerst angriffslustigen Vogel. Ein wenig zu aggressiv- schließlich hilft nur noch die Armbrust und ein gezielter Schuß. Für das erlegte Biest gibt es Schlüssel, Feder und Pfeil.

Links beim Haupteingang steht immer noch der Schlüsselmeister vom Anfang des Spiels. Mittlerweile hat unser Held auch genügend Kampf- erfahrung, um mit dem Kerl fertig zu werden. Hinter dem Zettel an der Pinnwand findet sich den auch der nächste Schlüssel.

Es wird Zeit, der Küche mal wieder einen Besuch abzustatten. Dort fischt sich der Mann mit den flotten Bolzen ein Stück Kohle aus dem Hert, das er

mit der Zange anpackt, um sich nicht zu verbrennen. Mit dem glühenden Stück steigt er anschließend hinauf in dem Turm und entzündet die Lunte am Kanonenrohr. Die Kugel durchschlägt den Zugang zum gegenüberliegenden Turm. Ohne diese Prozedur bleibt der Zugang zu Emeldas Schatzkästchen versperrt.

Zuvorr irrt man noch ein wenig durch ein Labyrinth, wo haufenweise Gnome und Ritter auf Zoff warten. Um nicht vor Erschöpfung in die Knie zu gehen, legt der wackere Held vorher alle Gegenstände seines Inventars mit Ausnahme der Waffen am Eingang ab. Bei sorgfältiger Erforschung der Umgebung stößt er im Gebüsch auf einen Ring. Am romantischen Teich sprießen seltene Gewächse. Genau das Richtige für Alchimisten.

Schließlich erreicht er die Burgkapelle und tritt vor bis zum Altar. Dort setzt er den Ring in das Kreuz ein. Schnarrend öffnet sich ein Geheimgang, in dem eine Krone auf bessere Zeiten wartet. Jetzt wird's schwierig, denn erst nach einigen Sätzen aus der Bibel öffnet sich die Wand. Dahinter verbirgt sich eine prächtige Statue, die erst dann ihr wertvolles Schwert fallen lassen will, wenn sie gekrönt wird.

Das gefährliche Steinmonster ist unseren Ausflügler bereits von seinem ersten Trip in die Unterwelt der Katakomben bekannt. Mit der neuen Bewaffnung kann er auch ihm unverdrossen zu Leibe rücken und ergattert schließlich Stein und Schlüssel aus dem Sarg.

Vom Südturm führt ein Brunnen hinab in den Burggraben. Der goldene Schlüssel öffnet zunächst das Gitter. Dann heißt es tief Luft hohlen, und es geht hinab in das eisige Wasser des Burggrabens. Jetzt ist Eile geboten, denn für Ewig hat der Schwimmer nicht Luft. Am Ende des Tauchgangs rostet eine Rüstung im Graben. Daneben liegt ein Schwert und in dessen Griff verbirgt sich ein weiterer Schlüssel.

Jetzt fehlen nur noch zwei der kostbaren Schlüssel. Der vorletzte hängt in der Scheune, ganz hinten rechts an der Wand. Das letzte Puzzle steckt in der Küche links hinter dem Speiseaufzug. Bei Problemen mit der Suche weiß Elvira immer wieder Rat nach einem Zauberspruch. Auf diese Weise erlangen auch die zahlreichen Kräuter endlich Bedeutung.

Emeldas letztes Stündlein hat geschlagen. Im Ostturm steckt der Held mit zitternden Fingern einen Schlüssel nach dem anderen in die Schlösser der Truhe, die endlich knarrend ihren Inhalt freigibt: Dolch und Zauberspruchrolle. Auf geht's zu Showdown in die Katakomben.

Der Stein paßt haargenau in das Loch im Boden. Emelda erscheint. Noch bevor sie ihre satanischen Kräfte spielen lassen kann, rammt der Befreier das Superschwert in den Altar und rezitiert die mächtigen Worte der Schriftrolle.

Emelda stockt entsetzt und sinkt geschwächt in die Knie. Ein beherzter Stoß mit dem Dolch und der Spuk ist vorbei. Elvira weiß sich standesgemäß beim Retter zu bedanken – das Abenteuer ist erfolgreich bestanden. Ach ja – angenehme Alpträume!!!

Autor: Unbekannt

1.111 RT

Das Erbe 2

Als erstes erhält man eine Bankvollmacht über seine Erbschaft, immerhin 3 Millionen Mark, und einen Schließfachschlüssel.

Einen Zettel mit Lolita's Telefonnummer hat man bereits.

Zuerst geht man in die Bank, dort öffnet man den Schrank unter dem Fotokopierer neben der Bankangestellten und nimmt das Kopierpapier heraus. Nun geht man zu dem Kopierer neben den Schließfächern dort benutzt man das Copypapier mit dem Fotokopierer. Von der Bankvollmacht wird nun eine Kopie gezogen. Das Original gibt man der Bankangestellten - diese rückt mit den drei Millionen in Bar heraus.

Das Schließfach läßt sich derzeit noch nicht öffnen da hierfür zwei Schlüssel benötigt werden.

Die Bank wird wieder verlassen. Dem Bettler vor der Tür drückt man einen Schein in die Hand (der Bettler kann wechseln) nun verfügt man auch über etwas Kleingeld.

Von der Eingangstür des Supermarktes entfernt man das Plakat weil es wichtige Telefonnummern enthält. Anschließend wird im Supermarkt eingekauft. Zuerst nimmt man die Mehrzwecktasche, dann frischen Käse, lose Birnen, Mehrwegflaschen und Mehrweggeschirr. Abschließend gibt man die Tasche der Kassierererin und bezahlt.

Jetzt wird Lolita angerufen - doch die Freundin ist sauer - um sie zu versöhnen schickt man ihr eine Einladung per Fahrradkurier.

Nun gehts ab in den Autoshop. Dort wird das Fahrrad gekauft - nicht der Sportwagen !

Mit dem Rad fährt man zu seiner Wohnung, dort entnimmt man zuerst allen Schränken den Inhalt. Der Fleck auf dem Teppich wird mit dem Hausmittel umweltfreundlich entfernt. Im Badezimmer wird eine Energiesparlampe eingesetzt. Nun geht man unter die Dusche. Nun gehts wieder auf die Straße - hier trifft man Lolita, die sich wieder beruhigt hat. Lolita gibt eine wichtige Information. Mit dem Fahrrad fährt man zum Reisebüro, wo man sich ein Bahnticket nach Dödenstedt besorgt. Weiter geht es zum Bahnhof. Dort angekommen kauft man einen Cassettenspieler. Das Ticket bekommt der Schaffner und kurz darauf ist man in Dödenstedt. Auf der Suche nach der Freundin des Onkels schaut man sich die Stadt an. Zur Zeit läuft gerade eine Sperrmüllaktion, außerdem gibt es Container für Sondermüll. Den Heuwagen kann man als Transportmittel benutzen. Auf diese Weise landet man vor dem Haus der Tante. Die klapperige, alte Dame hat etwas Hilfe dringend nötig um das Haus wieder in Ordnung zu bekommen.

Zuerst das Badezimmer. Hier wird alles eingesammelt, auch das was sich im Schrank befindet. Mit der Spirale beseitigt man unfreundlich Verstopfungen in der Toilette. Mit dem Werkzeug und der Dichtung wird der Wasserhahn repariert. Jetzt zum Schuppen. Auf dem Weg dorthin nimmt man die Schaufel mit. Der Schuppen wird entrümpelt. Die Gegenstände müssen zur Entsorgung in die Stadt gebracht werden. Wenn alles erledigt wurde, werden

mit der Tante noch ein paar Worte ge- wechselt - die Tante rückt nun mit dem zweiten Schlüssel für das Bank- schließfach raus.

Heimfahrt - und ab zur Bank.

In der Bank wird das Schließfach geöffnet. Nun hat man ein Dokument das Unterlagen zu einem Bauprojekt beinhaltet.

Auf zum Bauprojekt. Dort redet man mit einem jungen Mann und verspricht die Umweltschäden, die der Onkel angerichtet hat, wieder in Ordnung zu bringen. Diese Nachricht macht Schlagzeilen. Mit diesem Schlagzeilen erobert man Lolitas Herz nun vollends.

Und wenn sie nicht gestorben sind, sind sie immer noch in Sachen Um - welt tätig.

Autor: Unbekannt

1.112 RT

Gobliins 2

(F)= Fingus (W)= Winkle

VILLAGE

Stand (F) by BOTTLE and send (W) over to steal the Notable~s SAUSAGE. When the Old men are laughing get (F) to steal the BOTTLE. GO TO:

FOUNTAIN

(F) operates Fountain and (W) holds Bottle in JET OF WATER. He then uses Bottle on the Frog and picks up STONE. Before leaving this screen knock on DOOR and talk to Wizard. GO TO:

VILLAGE

Get (F) to use BOTTLE on FLOWERS and pick one. Stand (W) on mat to the left of the SWITCH. (F) activates the switch and (W) is catapulted onto the roof, he should then be positioned above the SAUSAGE. (F) gives the FLOWER to the Notable who falls asleep leaving (W) free to steal the SAUSAGE. GO TO:

FOUNTAIN

Get (F) to use STONE on MECHANISM and then use him on RUNG. While the ladder is down get (W) to climb into the chimney, he should then be thrown out and the DOOR is opened. (If the door isn't opened, annoy the Wizard again and repeat above.) GO TO:

HOUSE

Talk to the Wizard for information. Stand (W) on the TAIL of the Tiger rug and have (F) waiting by it~s head, when the jaws open get (F) to collect the MATCHES. Get (F) to use BOTTLE and MATCHES on KETTLE and wait for it to boil. Blow the KETTLE out and take the SPRING KEY. Stand (W) under the CUCKOO CLOCK and get (F) to wind it using the SPRING KEY twice. When the BIG KEY is re- vealed get (W) to use the stone on it and it will fall to the floor. Get BIG KEY and GO TO:

FOUNTAIN

Get (W) to open CELLAR DOOR and (F) to take the WINE. GO TO:

GIANT

Get (F) to stand behind the CHICKEN and (W) to grab it. While (W) has the chicken by the neck, (F) uses the SAUSAGE on it~s HEAD. Pick up the EGG. Stand (W) by the DOG and get (F) to use the SAUSAGE on the RUT, this will stun the Dog allowing (W) to walk past. Send (W) down the hole in the tree and then send both of them back up the newly revealed tunnel. (F) uses the MATCHES on the WOODPILE and then the EGG on the FIRE. When the GIANT wakes up this allows (F) to give him the WINE and the SAUSAGE. GO TO:

TRENCH

GET (F) to enter the TOWER and he will throw a bomb out, stand him by the BOMB. Get (F) to hold the bomb and (W) to light it, the BOMB will then be thrown at the GUARD, who will disintegrate. Repeat this process using (W) to get the BOMB and (F) to throw it, this should make the carpet fly into the air and be caught by the hand. Send (F) to get another BOMB and have (W) light the BOMB as before. The hand will now drop the CARPET and this will allow you to talk to SOKA. GO TO:

TOM

Get (W) to throw the STONE at the BALL which will fall to the ground and get taken by a small boy. This next part requires good timing! Send (W) through the house where the little boy is and at the same time send (F) through the top right hand door. If this is done right you should be able to snatch the BALL back. Stand (W) underneath the BASKET and get (F) to give the ball to the BASKETBALL PLAYER who will throw it. As the ball reaches the NET click (F) on it and he should head it and disturb the MAYOR who you should talk to. GO TO:

KAEL

Get (W) to use the BOTTLE on the NYMPH to wake her up. (F) uses the BOTTLE on KAEI and walk onto his hand when invited. Stand (F) on the rock under the BRANCH and get (F) to shake it. (W) should be hurled onto the tree next to (F). Get (F) to stand on the rock and (W) to shake the BRANCH. (F) should then catch the FLOWER which he should use on the STONE to collect the HONEY off the BEE. STAND (F) on the big rock to the left of the STONE and get (W) to lift the STONE. As soon as the BEE emerges click (F) on it and he should be airlifted next to the nymph. Give the HONEY to the NYMPH and she will indicate the MUSHROOM. Take the MUSHROOM and get (W) to knock on VIVALZART'S DOOR and show him the MUSHROOM. GO TO:

VIVALZART

Get (W) to put the MUSHROOM in the MACHINE and get (F) to switch it on. Get (W) to take a worm from the JAR and then stand him by the SWITCH under the KINDELIXIR. Stand (F) on the trapdoor underneath the VULTURE. Get (W) to activate the SWITCH and throw the WORM to the VULTURE. The VULTURE will drop (F) who should have nicked a PIECE OF MEAT. The MEAT should be given to the PIRANHA who will spit out a BONE. Stand (W) on the bin next to VIVALZART and get (F) to give him the BONE. (W) should now be able to collect the KINDELIXIR and remove the PEG from the tubing. Both goblins should now collect some of the dripping potion in

the BOTTLE and drink it. GO TO:

MUSICLAND

Get (W) to put his hand into the HEADLIGHT, he should then use the DRUMSTICK he got on the HOOD. Get (F) to jump on the spring (left of the screen), while this is going on (W) once again puts his hand into the HEADLIGHT and this time retrieves a BICYCLE PUMP. Stand both Goblins on the spring but only let one of them activate it. If this is done right a DOOR should open, send one of the Goblins through and get the other one to use the PEG on the base of the HOSE at the bottom left of the screen. Send (W) through the right hand HOLE and he should appear above the SAXOPHONIST. Get (F) to talk to the GUI-TARIST, when he plays a note it will float next to (W) who should use the BUTTERFLY NET on it. Get (F) up to where (W) was and get (W) to use the BICYCLE PUMP on the SAXOPHONIST. (F) should then be able to catch the MOSQUITO. Get (W) to use the MOSQUITO on the HEADLAMP allowing (F) to catch the last note needed for the MELODY. GO TO:

TOM

Put the MELODY in the DOOR at the bottom left and go up to the CLOCKMAKER'S who will give you an HOURGLASS. GO TO:

TRENCH

Use the HOURGLASS on the TRENCH and cross the magic bridge. GO TO:

GUARDS

Get (F) to pick up the MAYONNAISE and use it near GROMELON, the container should end up on the floor. Next get (W) to stand near GROM while (F) climbs up onto the ledge above, him click him onto the MAYONNAISE and he should jump on the tube allowing (W) to steal the SWORD. Get (W) to activate RUSTIK and while his mouth is open get (F) to pinch his CHEWING GUM which comes in very handy for taking an IMPRINT from the LOCK. GO TO:

FORGE

Give the BLACKSMITH the CHEWING GUM and SWORD. Get (W) to use the STOOL on OTO while (F) waits to grab hold of the LANCE which will throw him past allowing him to jump up and down on the BELLOWS. Go to the BLACKSMITH take the KEY and the ANVIL Get (W) to use the MAYONNAISE on FOCUS when he's done this (F) should be able to steal a piece of meat. GO TO:

GUARDS

Get (F) to use the MEAT on AMIDAL and pinch his FALSE TEETH. Use KEY on the CHEST and give each Goblin a DIVING SUIT. GO TO:

WELL

Get (W) to enter the TUNNEL and he will activate a door in the side of the monster. Get (W) to lift the HATCHET and (F) to quickly press the revealed BUTTON. This should now have opened the DOOR in the monster. Stand (W) by the newly opened Door and send (F) into the TUNNEL. As soon as the button is pressed send (W) into the DOOR. If you have done it in time it should appear as though the monster is talking. SCHWARZY will be so frightened that (F) will be able to use the STOOL on him and hook him up on the HOIST. Get (W) to use the FALSE TEETH on him and quickly throw

the ANVIL at him before he gains his footing. Enter the open well and GO TO:

MERMAID

Get (F) to go into the HOLE past the OCTOPUS and send (W) to stand by the SHELL. When they are in position get (W) to throw the SHELL up and if you're in time you should be able to get (F) to catch it and leave it on the ledge.. Send (W) up onto the ledge by the SHELL and get (F) to use the STOOL on the SEAHORSE. Get (F) to rummage in the CAVITY and a GLOVE should appear below (W) who should use this moment to drop the SHELL over the GLOVE. Jump (W) down off the ledge and pick up the GLOVE and STARFISH. GO TO:

WRECK

Send (W) through the DOOR. Get (F) to light the LAMP and go straight up the mast to collect the LAMPFISH which should be used on the area marked ????. Get (F) to stand on the big shell underneath the statue and send (W) to activate the LAMP and then the RUDDER. (F) will be thrown upwards next to the STATUE. Get (W) to use the STARFISH on the chest and whilst the CHEST is open get (F) to activate the STATUE and then take the SWORD which he can use on the SKULL to obtain a DIAMOND. GO TO:

MERMAID

Send both Goblins up on the SEAHORSE. Put the GLOVE over the BLOB~S head and send (F) to grab the BOTTLE which will reveal a parchment. Get (W) to do the same and he will get a PEARL from the BOTTLE. Give the PEARL and DIAMOND to the MERMAID and she will open half the DOOR. Give the PARCHMENT to the OCTOPUS and he will open the DOOR fully. Collect the GLOVE and the STOOL and GO TO:

STOREROOM

Get (F) to activate SWORDFISH and pick up the SALT. Get (F) to lift up the COVER and (W) to use SALT on FELLOW. Collect FILE from the POTS. stand (F) by the ROPE next to the pump and send (W) by the ROPE above the MEATBALLS. Quickly get (F) to grab hold of ROPE and (W) to grab his. If you timed it right (F) should be on the ledge next to COLIBRIUS. Use FILE on CHAIN and the bird should fly away leaving you free to take a THUMB TACK.

Stand (F) behind the COOK and get (W) to sprinkle SALT onto the MEATBALLS and move to the ledge above the COOK. When the COOK is hoisted into the air get (F) to use the TACK on the CRATE. When the COOK sits on the TACK one of the MEATBALLS flies into the air, Get (W) to use the KINDELIXIR on the MEATBALL. (you might need a few goes at this last section) GO TO:

THRONE

Take PEPPER. Get (W) to use the STOOL on the CORNICE click (F) on (W's) hands and he should get a bunk up onto the ledge. Stand (W) by the eyeball on the right and get (F) to activate the SWITCH. As soon as the hidden DOOR opens send (W) through it. Get (F) positioned right by the TONGUE and send (W) through the EAR. As soon as he enters the EAR activate the TONGUE. If your timing is right (W) should steal the CROWN.

Get (F) to walk through the other EAR and get (W) to pull the TONGUE. If this is done right a COCKROACH should appear. Get (W) to the ORIFICE on the left and get (F) to use the GLOVE on the HOLE on the right. All being well you should have a COCKROACH. Put the COCKROACH on the floor next to GLOTZIOK

and pour some KINDELIXIR over it.

Before you leave this screen you will need to catch another COCKROACH. GO TO:

ARMOUR

Collect FEATHER and use it on the PAINTPOT. Put COCKROACH by the HOLE and pour PEPPER and KINDELIXIR over it. Get (F) to activate STONE (By tower) and knock on the HELMET. Give the KING the CROWN, collect BUFFOON from the THRONE room and return. Get BUFFOON to stand by the MACHINE. Stand both Goblins under the MACHINE and get BUFFOON to activate it. Send BUFF. under MACHINE and GO TO:

PARCHMENT

Get (W) to use MATCH on the EYE. Get BUFF, to kick the EYE and let (F) pick it up. Position (F) by the HANDLE and (W) by the POINT of the knife. Activate them both quickly until they've moved the knife TWICE!! Pick up the BOOKMARK and get (F) to use it on the CANDLE as a wick. Get (F) to use the SHARD on the BEAM OF LIGHT and the CANDLE should ignite. Collect the WAX and use it on the SEAL the make an imprint which is used on the LOCK. Take out the SEED and plant it on the map where it says VILLAGE. GO TO:

PLANT

Get (W) to go through the HOLE in the PLANT. Get (W) to open the STONE and give the BEAN to the MOLE. While they are struggling get (F) to pinch the MOLE 'S HAT. Position (F) by the MUSHROOMS and send (W) up the tree to use the MATCH on the APPLES. when an APPLE falls off get (F) to use the HAT on the APPLE and he should catch it. Use the APPLE on the plant HOLE and when BUFF eats a MUSHROOM both Goblins should follow his example. GO TO:

TOYLAND

Get (F) to activate the SKITTLES. Get (W) to wait by the STAR and when the BALL is bouncing click him on the STAR and he will collect the BALL. Stand (W) on the COVER (left) and get him to put the BALL down on it. Get (F) to jump up and down on the loose flagstone (right). Collect another BALL and place it as before and get (W) to stand on the SEE-SAW. Get (F) to activate the FLAG again and (W) will end up on the rainbow. Press the LEFT FEELER and jump on the BUBBLE. Get (F) to activate the FLAG again and both BUBBLE and (W) will be blown across the screen. Collect PIN. Get (W) back up on rainbow (as before) get (W) to activate the top FLAG and press the SWITCH, get (F) to activate the FEELER. If you have timed this right BUFF will be trapped in a BUBBLE. Burst the BUBBLE with the PIN and GO TO:

PLANT

Put BUFF on the CATAPULT. Get (W) to press the SWITCH. When the KEY emerges from the statue get (F) to jump on the CATAPULT. If this is done right BUFF gets Birdnapped. GO TO:

MOUNTAIN

Take STONE to third level by passing it overhead from one Goblin to the next.. Place one Goblin on the LION and get the other one to throw the stone. Go through the HOLE and push off the HEAD. Come down and transport the Stone to the second level. Put (W) on the LION and get (F) to throw the STONE and walk onto the LION. Get (W) to push the

HEAD and (F) should be catapulted onto the floating ROCK. Move (F) to !!! and when the ROCK is at its lowest walk (W) onto it. (It would be advisable to save the game at this point because if you don't get the timing right you will have to start the whole screen over). Use (W) on the SMALL ROCK and get (F) to walk over him to the cage. Get (F) to use the FILE on the CAGE ; grab the KEY, go to the PLANT SCREEN , use the KEY on the DOOR and GO TO:

LABORATORY

Use MAGIC WATER on BUFF.GET (W) to take the PENCIL and use it three times on the BLACKBOARD. Pick up the SPONGE. Get (F) to use the PENCIL on the PORTRAIT. When the Wizard throws the BOOMERANG at him (W) has got to jump onto the CHAIR and catch it. Put (F) by the side of the chair and send (W) over to use the MUG on the Wizard. When the TOOTHPICK falls off the shelf by (F) get him to use the BOOMERANG on it and this should retrieve it. Get (W) to use the TOOTH- PICK on the SKELETON and then the sponge on the POOL that appears. Get (W) to blow on the PIPE and (F) to use the SPONGE on the SMOKE that appears GO TO:

KINGDOM OF DEATH

Stand (F) on eyeball (left) and get (W) to jump off platform !!! Collect the MOUSE and let (W) use it on the MUD. As soon as the CROCODILE appears jump on it . As (W) is airborne get (F) to use the BOOMERANG on TEETH ((F) should be positioned on platform !!!). If you timed it right AMONIAK will drop BUFF. Before BUFF can be grabbed by the little Devil get (F) to jump off the plat- form causing the eyeball to crush it.

Put the SPONGE on the ROCK (positioning is very important here!) Stand BUFF on the eyeball, get (W) to jump off platform !!! and BUFF should land on the SPONGE. While it is still dripping click (F) on the ROCK with his PENCIL. This DOOR will only last a short time. Get (W) to turn the HANDLE and (Fanfares and Fireworks) you've completed GOBLINS 2.

Autor: Unbekannt

1.113 RT

Goblins 3

SCENE 1 : FLOATING BOAT

Use the coin on the screw. Get the hook. Get the golf club. Go through the door. Look through the chest twice. (Three times for comedy relief) Go back through the door. Untie (Click on) the knot. Use the golf club on the parrot in the pot. He will fall in the hole. Use the plunger on him. Use the hook on the loop of rope hanging down. Make Blount stand next to the hook. Have Chump "Use" the weight. Have Blount grab the umbrella that comes up. Have Chump and Blount go through the door. Have Blount stand on the hand. Then have Chump "use" the flagstone. Blount will bounce up. Grab the tooth. Go to the barrel. Jump in. Use the umbrella on the hole. Use the tooth on the rope. Cinema time...

SCENE 2 : BATTLEFIELD OF FREAKS

Get the umbrella. Use it on the hot air hole that takes you up to the idol head. Look through the hole. Cinema of Wynonna. Go back down. Go up the

stairs and use the golf club on the eastermonst freak-thing (Hercules?) He will be defeated. Do the same to the one next to him. Grab the biscuit. Use the coin on the guy at the bottom. While he looks at the coin, whack him with the club. Use the biscuit on the hat. Use the golf club on the hat with the biscuit in it. Get the crumbs. Go around to the flagstone at the top. Use it with Chump and Blount, springing them to the other side. Have Blount stand to the rock. Use the crumbs on the guy you are now behind. Whack him with the club. Get the shield. Use the shield on the branch to the left. Use the hand on the guy blocking your way, NOT the guy in front of the branch to the left. Whack him while he's distracted. Now, go behind the guy in front of the branch. Use the pepper on him. He'll sneeze himself dead. Get the stick-thing. Go up to the next guy blocking your way. "Use" Chump on him. Pull his tongue. (Click on it) Go up and use the stick-thing on the ladder. Position Blount next to the rock. "Use" Chump on the guy near Wynonna. While he's reaching out, have Blount "Use" the rock. Cinema...

SCENE THREE : CAPTURED

Awaken with unknown red stuff..? Get the matches to your left. Use a match on the "Rough Area" above you. (You will automatically walk there) It should light the room. Get the ladle. Get the Scythe. Use the ladle on the bloody words. Use the blood in the ladle on the pirate-freak's bottle. Use the matches on the peg leg. Get the bottle. Use the scythe-piece on all the will-o-wisp hiding places. Go to the clown hanging. Use the scythe-piece on the syringe thing he has. Get the spectacles. Get the water that falls. Use the water on the peg leg. You'll get the yellow will o wisp. Put the bottle on the platform. Open the skull. Use the spectacles on it. Close the skull. You should grab the will o wisp inside. Mixing the will o wisp colors in the cauldron produces different screen colors, creatures, and items. try each combination. In the green screen, get the cork from the hand. In the yellow screen, push the button that emerges from the bloody letters. Get the mirror that falls, and put it on the hand of the green screen. Take back the spectacles from the skull. In one colored screen, a "Vampire walrus" (red) will appear. Use the scythe-piece on it. In another screen, a weird skull, (red & Blue) on a collumn will appear. Use the spectacles on it. Now put ALL the will o wisps in at once. Cinema...

SCENE FOUR : COUNTRYSIDE, INN, AND SWORD KNOB

COUNTRYSIDE : Get the two rocks next to you. Put Chump on the mouse trap. Have Blount use the hand on the meat in the mouse trap. Put Blount on the mouse trap. Have Chump jump down on to the meat. Blount will bounce up. Have Blount talk to the princess and the king. Jump down. Use the bigger of the two rocks you have on the thorn patch near the knight. Talk to the knight. (Get memorum) Go right. Get the millstone next to the burning house, and soak it in the basin near the big skull. The use the millstone (Now a sponge) on the burning house and get the fork behind it. Use the fork to get the meat in the mouse trap. Later, after getting the spiced meat (paprika) [See INN], use the coin on the hole in the skull.(The ear hole). Use the memorum on the water basin. Use the fork on the nostril of the skull, and put the meat on it. The dragon will regain memory, and join you. Get the coin back from the small hole. Go back to the captains place...

INN : Get the spoon. Use it on the rock at the entrance. Give the smaller rock you found to Korin. Go through the fissure. Get a suggar. Go back through the mug. Position Chump on the customers hand. Give the customer the sugar. Chump will fly up, and pull down a leash. get the leash. Use the

plunger on the platform under Othello. Use the leash on the plunger. Get the another sugar the same way as before. Put Chump on the spoon. Use the sugar on the spoon. Position Blount near the Captain's outstretched arm. Have Chump sneeze the paprika. Go back to the Countryside, and deal with the dragon. (See Countryside) Come back with the dragon, and climb the rope&plunger. Give your coin to Othello. Use the key on the tiny door. Use the dragon on the tiny door. Get the key back from the door, and trade it back for your coin. Give the BILL from the tiny door to the Captain after talking to him once. Take the letter. Look through Korin's Crystall Ball thing.

KORIN'S SWORD KNOB : Get gunpowder. Pluck hairs from little beast. Go through the door. Get the wand beneath the monk. Use it in the rock above the monk. Meet the ugly hoe, Ooya. Use the stick/wand on the conquistador skull. Get the helmet. Use the rock on the tree stump. Use the helmet to collect some birdlime. Use the rock on the Inca's flute. Take a tiny tube/ Use the rock on the tube. Position Ooya above where the little beast is. Give the flute to the Inca. Have Ooya jump on the vulture. (He'll get the magic bag) Have Ooya cast a spell on the conquistador skull. Have Wynonna pick up a little tube. Fill it with gunpowder. Use a wick (from the little beast) on it. Use the rock on the parrot next to the little tube. Throw the dynamite at the rock. Have Ooya cast a spell on the plant in the ground. Get a bamboo. Repeat the process used to make the other dynamite (with the bamboo,) but add birdlime at the end of the process. Light it. Throw it on part of the building that Fourbalus is on. Keep doing this until the tower that Fourbalus is on is utterly destroyed. Note : During the dynamite making process you will run out of wicks. Simply have Ooya cast magic on the conquis- tador's skull. You can use the haird as fuses. Have Wynonna talk to Fourbalus. Cinema... Back to Blount... have Blount go through the passage near the customer.

SCENE FIVE : TOWN, GROCERY STORE, ALCHEMIST'S LAB

TOWN : Use the umbrekka on the opening in the grandmother's roof. Talk to the grandmother, and get the hot water bottle. Use the hot water bottle on the egg. Ring the doorbell. Do it again. You now have access to the Alchemist's Lab. Use the Growixer [See Alchemist's Lab] on the bud, young plant, and baby bird. Have Fulbert [See Alchemist's climb the floriane stalk, and get the love letter when it falls. Have Fulbert climb the floriane stalk again, and (Quickly) catch the floriane flower. Hold the love letter up to the mirror to find out the formula for the last potion. Pull the lever. Jump on the cannonball. Have Fulvert push the lever. Make Fulbert climb the young plant. Use Fulbert as a bridge between rooftops, and get the Shoe Sole. Go down the chimney to get back down. Use Fulbert as a bridge between Grandma's house and the Bell. Blow the bird call [Grocery Store] on the bell. Drink the Speedelixer [Alchemist's Lab] Have Fulbert again make himself into a bridge, and cross over the tap the bird you hatched on the shoulder. Rush down and grab the feather before it goes down the drain. (You must be quick!!)

GROCERY STORE : Give the coin to the Grocer. Give him the Captain's letter. After he knocks out the rat, get the egg & the key. Unlock the Moon Lamp. Following your little transformation, pick up the cupboard. Jump off the edge of the cornice. Get the hammer out of the broken cupboard. Use the hammer on the Dresser. Get the Bird Whistle. Use the hammer on the Grocer. Get the coin. Pick up the Night Stand, and have Fulberts [See Alchemist's Lab] knock out the soap. Get the soap. Jump on the couch. Jump on the

spring. Hit the Gidoullie with the hammer. Get the horn. Have Fulbert press the button. After the Ham-Bone has lowered into the pit, use the hammer on the pit. Get the Bone. Get the spaghetti. Open the Kettle. Now, wasn't that fun??

ALCHEMIST'S LAB : (This part is really annoying. Most of the items you have to collect as you go about the town. If you lack any items, just check them above. I've gone over the different potions one at a time)

GROWIXER

Turn on the Tap. Get the water, and put it in the Kettle. Put the spaghetti in the kettle. Light the kettle with the lighter. Take out the cooked spaghetti. Put the egg on the hot water bottle. Puck up the egg shell, and put it in the pestle. Use the mortar on the pestle. Put the ground egg shell on the floor. Put the horn in the ashtray. Light the horn with the lighter. Get the horn. Put the burnt horn, cooked spaghetti, and ground eggshell into the mixer. Press the button on the mixer. Feed the growixer to the baby boa. Redo all the steps above for the Growixer, then put it into one of the bottles.

SPEEDELIX

Turn on the tap. Pick up the water, and put it in the kettle. Add the shoe sole into the kettle. Light the kettle with the lighter, and get the cooked shoe sole. Put the bone into the pestle. Grind it with the Pestle. Get the ground crocomouth bone. Put the floriane bud into the still. Light the still's burner. Put the floriane extract into the mixer. Add some ground crocomouth bone, and the cooked shoe sole. Press the mixer button and put the speedellixer into a bottle.

FLYIXER

Put the feather on the ashtray. Light the feather with the lighter. Get the burnt feather. Put it in the mixer. Turn on the tap. Get some water, and put it in the basin. Use the soap on the basin. Use the coin on the fan. Quickly, use the key on the soapy water, and use the soapy key on the fan. Use the memorum on the still. Then, use the lighter on the still burner. Now, pour the tears of joy in the mixer. Press the mixer button. Put the flyixer in a bottle.

SCENE SIX : THE SKY, COLOSSUS, BIZOO

THE SKY : Use the golf club on the fishing line. Get a bag. Get the knife. Put the bag on the nacelle of the balloon. Cut the ballast with the knife. Talk to Ooya. Use the pump next to the meteorogist. Have Ooya get on the alloon when it comes by, floating him down an island. Have him cast a spell on the tuft. Pump anoher balloon, and make Ooya cath it again, blowing you down another island, to the bottom. Cast a spell on the stone near you. Go back up the giant. Use the fishing pole you have on the corner of a cloud above the giant. (And a little to the left) Pump up a balloon. Fly as fast as possible to the cloud ove the giant and Ooya. Have Ooya get on, and stab the cloud QUICKLY with the knife. Have Ooya, from his new position, stand on the big, extint, geyser. Now have Blount cover up the southernmost gyeser. ooya should fly up to where the meteorogist is. Now, with the knife, cut off all the ballast on the balloon. Have Ooya get in it. Now put bags lowering it where Ooya can get off at the icy island. Use the telescope [See Colossus] on the stain on the icy island. Have Ooya cast a speel on the bug. She will join you. After attaching the worm [See Colossus] to the fishing pole, use it on the hole in the clouds, to obtain a swordfish.

COLOSSUS (THE COUNTRY OF FOLIANDER) : Use the fishing pole to get the telescope. Have Ooya stand on the shovel. Have Blount push the controls of the catapult once. Have Blount look through the other telescope, not the inventory one. Have Ooya cast a spell on the cheese. Now put Blount on the catapult. Position it in the same place again, with Ooya. Now have Ooya cast a spell on Colossus' trophy collection. Use the fishing pole on the worm. Put the catapult back in it's original position. Push the top of the two buttons. Now push the lower button twice. Look through the telescope (Not the inventory one). Use the sawfish on the column. Get the gear. Use the knife on the robot next to Fourbalus. Put the gear in. Get the pollen, and use it on Colossus.

BIZOO : Go through the tooth. Put the toothpick in the right eye. Look in the right eye. Go through the left ear. Pull the nose hair. Kick the grain of sand and then go after it. Whenn Buggy Jr. comes up, whack him with the toothpick. Repeat this with all the buggys. Sometimes Bizoo will talk while going after the two girls, if so, just start over whacking them. He won't do it twice. Now, pull the nose hair. Get the tear. Kick the grain again. [After getting the polln from shadow-Blount] Click on the nose. Get on immediately after being bounced off. Get the pollen. Put the toothpick in the nostril. Put the pollen in the right ear. Use the neck. (It's to the right of the right ear) Cinema...

SCENE SEVEN : QUEEN XINA, KING BODD

QUEEN XINA : Try to talk to Xina, which will make the man appear, with the gun. After he shoots you, use the hammer on him. Talk to Xina until she kisses you. QUICKLY grab the magic wand. Put Fulbert on the plate. Have Were-Blount "Use" the vegetables. Quickly have Were Blount run up and use the chandelier. Get the fennel. Use the axe [See King Bodd] on the pot. Position Blount near thhe fireplace. Use Fulbert on the candleholder near the queen twice, one to make the candle fall, another to make the skull start to dangle in the air there. While the skull is dangling, get into the fireplace. This is hard to time, I suggest saving first. You must time it so that the thrown axe cuts off the dangling skull. Get the skull. Go through the door. (Both Fulbert and Blount) Use Fulbert on the colonnade. Have Were Blount try to catch the spectacles. QUICKLY, you must have Fulbert RUSH down to the flagstone! There, he will catch the spectacles. Get them!! Use them on the onion to get the onion. Now, put the candle in one of the three candlestick holders. Light it with the wand. Each candleholder makes up part of the sentence. Figure out the order, and light them in that order. It's not hard. Go through the mouth to get to King Bodd's place. (After you get the slipper at king Bodd, give it to Xina.)

KING BODD : Give the hand to Bodd. If you hate it, then use the union you found [See Xina] on man the intrepid and take the axe. Use the fennel [See Xina] on Fil. Give the gun to Tibo. Have Blount stand near on the chair next to Bodd. Use Fulbert on the javelin. Have Blount jump on the chandelier, This may take some timing, or just luck. Redo this until you finally jumo with both of them. Talk to Wynonna. Get a plate. At this point you can go back to Xina and get the skull if you want...[See Xina] to get back to Xina, you must turn OFF the candles, and put together another sentence. It's pretty easy. Just use the wand on the candles. After the mouth grows, you must use the coin on the mouth so that Blount will go in. Give the skull t Bodd when you get it. Getting the slipper is hard, but here's how : Make sure you have a plate. Make sure Tibo has the gun. Make sure the Buffoon has

the wand. Now, put Fulbert near the hole full of cockroaches. Put Blount near the Buffoon. Use Fulbert on the hole of cockroaches. As soon as Bodd starts whacking, use the plate on the Buffoon. As soon as possible, use Blount with the chandelier, and grab the slipper. Having Tibo hit the slipper out of Bodd's hand may require some timing. I do suggest saving first, so you don't have to get another plate each time. Now, give the slipper to Xina. If you already gave the skull to Bodd, you are done. You must also have talked to Wynonna- Butterfly, though...CINEMA...

SCENE SEVEN : STORY BOOK, CHESSBOARD, CHESSBOARD GAME

Go to the Story Book place first, trough the telescope...

STORY BOOK : Bounce three times on the geometry book. Get the arrows. Use them on the book (The Tree). Get the bowman. Get the ink brush. Use Fulbert on the spider web. While the spider is distracted, have Were Blount walk by, and get the statue. The use the axe on the long wooden peg. Get a wood block. Distract the spider again the same way. Have Were Blount on the falling dust. The sneeze will blow stuff EXEPT THE ZERO. Then, click Were Blount on the spider. He'll do nothing, but leave him there. Now, use Fulbert on the midnight painting. Get the dropped number. Put it in the ink bottle. Go into the sculpting book, and get the compass. Use compass on the sheet of paper next to the book. Get the eight. Put it in the ink bottle. Use the ink brush on the ink bottle. Distract the spider with Fulbert again. Have Were Blount go past him. Use the brush on the wagon picture. Use the coin on the wagon. Get a block of marble. Get your coin back. Go into the drawing book, and get the chalk. Go down to the story book. Flip the page to page two. Use the ink brush on the page. Talk to the knight inside the castle. Give him the horse statue. Take him. Flip the page. Use the ink brush on this page twice. Get the mini-mandolin. Go back to the Chessboard screen.

CHESSBOARD : Use the chalk on the wood block. Use the compass on the block made of marble. Click the left hand on the wood chisel, then have the right hand use the hammer on the left hand holding the chisel. Pick up the carving, and drop it in paint. Use the ink brush on it. Pick it up and place it. Do the same thing for the block of marble, except instead of the wood chisel, use the plain chisel, that looks kinda a nail. Repeat the Paint and ink process, and place it. Yu are now ready to play. SAVE. Play by clicking on the board.

CHESSBOARD GAME : This is pretty easy. Have the two hands both use the balls. They should begin to juggle the balls. One will hit the pig, cracking it. Drop the coin in the pig. Play the big mandolin by picking it uo with the RIGHT hand, and playing it with the LEFT hand. This should freak out Othello. Leave him there. Now, move your lover and knight anywhere but where they are. Now move the bowman into their original positions. He should shoot the two lancers next to the chaperon. Move the killer around the Chaperon, to the lever, wich will be automatically pulled. Maneuver the knight into the two squares next to the King, but not the one with the axe in it. Put the bowman into the square two squares to the right of the southwesternmost square. Now Put the Killer in the axe square. The King should die. Now put the freaked out Othello on the blue square to the right of the Chaperon, scaring the Chaperon off. Now put the Lover on the square used to be on. Give him the small mandolin to play. Wynonna should come out. Now move the bowman to the square where he will shoot the key loose. you win!!!

SCENE EIGHT : THE MIRROR ROOM, AND THE BRAIN

THE MIRROR ROOM : Get the egg. Use the egg on the mirror of time. Put the baby chicken in the passage. Have Mirror-Blount get the baby chicken. Use the baby chicken on the thin mirror. Put the chicken back in the passage, and have Blount get it. Use the thin baby chicken on the small hand hole. Now use the baby chicken on the fat mirror twice. Give the Fat Baby Chicken to mirror Blount. Have Mirror Blount use the baby chicken on the Large Hand Hole. Put the fat baby chicken in the thin mirror (Only once). Give the baby chicken back to Blount. Use the baby chicken on the mirror of time. Use the Hen on the Fat Mirror. Use the Grain of Folly on the Old Demon. [See the Brain] have Mirror Blount get the ugly extract. Have Blount use the Beauty ointment [See the Brain] on the mirror of beauty. Then immediately have Mirror Blount use the ugly extract on the Mirror of Ugliness.

THE BRAIN : Have Were Blount hit the window of memories. Have Blount pull the switch until Colossus appears on the window. Have Were Blount hit Colossus. Pick up the grain of sand. Have Were Blount pull the lever. (NOT the switch) twice (Until it points the cart toward the lake of vision). Have Were Blount and Blount use the cart. Have Were Blount jump into the lake. Use the grain of sand on the lake. Have Were Blount jump on the flagstone, then ride the Cart again. Quickly, have Were Blount jump on the flagstone, pull on the lever once, and ride the cart. Hit the imprisoned dragon decoy. Jump down through the well. Repeat all that crap again with Blount this time, and get the dragon decoy. Use the Growixer on the bud. Use Fulbert on the plant. Use the dragon decoy on the auditory something. Use the Growixer on the dragon. Use the decoy on the fence of modesty. Then use the decoy on the pool of dreams. Get the key. Use the key on the locked chest. Get the beauty ointment from the chest. Use Blount on the dragon. Use the Fat Hen [See Mirror Room] on the grain. Get the grain of folly.

SCENE NINE : THE FINAL LEVEL OF THE GODS

GODS : This is simple, but it takes quick reflexes. Use the axe on the fence. Use the hammer on the brick wall. Ring one of the bells. As soon as the hand grabs the chain, run to ring the other bell. After the pool drains, click on the CHAIN. Get the score. Drop it back into the pool. Repeat the hand process, except this time, click on the BASIN not the CHAIN. You will get two scores. Put the red score on the demon's stand, and the yellow score on the angel's stand. Talk to the positive pole of divinity or whatever. Get the time yarn. Walk up to the fallen angel. SAVE! Use the coin on the halo. As soon as the musical note reaches the pool, click up your inventory, and use the hammer on the cloud next to the demon. As soon as the notes are together, click up your inventory and use the yarn on both notes. As soon as they are tied up, click on whatever bell you are closest to. Then, as fast as possible, rush to the other bell, and ring it, summoning the other hand. YOU WIN !

Autor: Unbekannt

1.114 RT

Ishar 2

Komplettlösung:

Das Abenteuer beginnt auf Irvans Insel. Wer hier damit anfängt, die vor ihm stehenden Gegner anzugreifen, ist selbst schuld. Ein frühzeitiges Ableben wäre dabei garantiert. Statt dessen geht man ein Stück nach Westen und dann nach Norden, bis man zu einem Dorf kommt. Am Brunnen hört man Stimmen, weshalb man flugs an der Kurbel drehen sollte. Im Eimer sitzt ein Dieb, der sich uns anschließen will. Wir nehmen ihn auf und ihm dann seine "Penunze" ab, um ihm danach auch gleich wieder zu entlassen, damit man absolut nichts mit ihm anfangen kann. Nun geht's ab Richtung Kneipen, von denen es zwei auf dieser Insel gibt. Bevor wir mit dem Rekrutieren anfangen, etwas Grundsätzliches zu den einzelnen Charakteren: Klickt man den Namen eines Partymitglieds an, erscheinen seine Statistiken. Auf der ersten Seite stehen sein Name und sein Beruf, auf der zweiten seine Fähigkeiten und auf der dritten seine Eigenschaften. Das einzige, was sich an diesen Werten im Laufe des Spiels verändert, ist die Vitalität auf der ersten Seite. Alle anderen Werte verändern sich nicht. Deshalb solltet Ihr besonders auf die Stärke und die anderen Werte der Seite "Eigenschaften" achten. Je stärker ein Charakter, desto besser. Der stärkste Magier ist nutzlos, wenn er beim ersten Luftzug eines Schlages gleich tot umfällt. Wir wählen unsere Genossen also folgendermaßen aus: zuerst die schwachen, mit denen man sowieso nichts anfangen kann. Wir nehmen ihnen die Kohle ab und schicken sie dann in die Wüste. Gehen sie nicht freiwillig, helfen wir eben etwas nach - man kann beliebig drauflosmorden, ohne daß dies Konsequenzen hätte. Auf diese Art und Weise arbeiten wir uns langsam bis zu den guten vor. Einen Priester oder Geistlichen sowie einen Magier sollte man unbedingt dabei haben. Der unbekannte Mönch wird immer gern genommen, da er zudem ziemlich stark ist und einiges aushält. Dringend gebraucht wird ein zielsicherer Bogenschütze, der Fünfte im Bunde sollte ein schlaggewaltiger Kämpfer sein. Übrigens gilt bei diesen Spiel nicht das Motto "Der Spieler verkörpert den Helden und somit einen ständigen Charakter" - im Gegenteil. Dieser Zubaran, mit dem man anfängt, ist ja nicht grade eine große Leuchte. Es spricht absolut nichts dagegen, auch diesen Herrn gegen einen besseren auszutauschen. Ist die Party schließlich komplett, sollte man an die Ausstattung denken. Schwert bzw. Dolch für die Gehirnakrobaten, Rüstung, Helm und Schild sowie einen Bogen für den Schützen und für jedes Mitglied 20 Pfeile. Weiterhin gilt es, genügend trockenes Brot mitzunehmen, etwas anderes gibt es leider nicht. Die Nahrung dient dazu, den Punkt "körperliche Fitneß" wieder aufzufrischen, wenn den Recken nach einem Kampf die Puste ausgegangen ist. Darauf sollte man ständig achten. Auch unterscheiden sich hier verschiedene Personen. Es gibt Typen, die sehen aus wie Tarzan, entwickeln aber einen Appetit wie fünf Gorillas - und nach dem dritten Schlag sind sie total am Ende. Solche Versager sollte man sofort wieder entlassen, denn sie fressen einem auf Dauer die Haare vom Kopf. Seile werden jetzt noch keine benötigt, genausowenig irgendwelche Getränke oder sonstige Zauberzutaten. Ist alles beisammen und gespeichert, wandern wir Richtung Osten. Bevor es in den Mangrovenwald geht, biegen wir aber erstmal Richtung Norden ab. Hier finden wir neben vielen schwarzen und weißen Pilzen, die wir natürlich einsacken, auch den einzigen Strauch Löwenzahn - ein wichtiges Gewächs! Nun sollten wir langsam in den Wald vordringen und Bekanntschaft mit leicht motierten Riesenwespen machen. Danach treffen wir auf einige Orks, die meist in Dreiergruppen angreifen. Die kleine Lichtung im Südosten unbedingt meiden, denn hier haust der Oberork, der noch zu stark für uns ist. Ganz im Osten an der Küste steht ein Magier im Sumpf und hat, außer nassen Füßen, auch noch den Wunsch, 10.000 Po's zu kassieren. Da wir noch nicht wissen, wofür, lassen wir ihn links liegen und begeben uns zum Startpunkt des Spiels, wo drei Typen grade dabei sind, ein Mädchen abzumurksen. Wir nähern den Killern soweit, daß wir sie mit Pfeilen beschießen können, sie aber nicht zu uns kommen. Nach einigen Treffern er-

ledigen wir den Rest mit den Nahkampfwaffen und heben uns die Restlichen Pfeile für den Oberkiller auf. Sollten die Gegner ihre Geldsäckchen verlieren, nehmen wir diese an uns. Ist der Obermottz besiegt, untersuchen wir das Girl. Leider liegt die Dame schon im Sterben - sie gibt uns noch schnell einen Anhänger, faselt wirres Zeug und gibt den Geist auf. Auf den Weg zurück ins Dorf gehen wir zum Anlegesteg, der sich im Südwesten befindet. Hier liegt zwar ein Boot, doch dummerweisen dürfen wir es nicht benutzen. Nach dem Motto "Frechheit siegt" greifen wir den Wächter an, um sofort verhaftet und dem Stammeshäuptling vorgeführt zu werden. Dieser ist großzügig und bittet uns, ihm das Medaillon seiner Freundin zurückzubringen. Wer den verschwundenen Anhänger hat, läßt sich leicht denken: der Oberork auf der Lichtung. Diesen beseitigen wir mit der alten Taktik: Nicht zu nahe herangehen und solange mit Pfeilen schießen, bis entweder diese verbraucht sind oder der Ork verblichen ist. Der Rest wird mit den Schwertern erledigt. Dem toten Ork nehmen wir seine Hinterlassenschaft sowie die gesuchte Halskette ab. Diese bringen wir dem Häuptling, der uns vor lauter Freude sein Schiff schenkt. Auf dem Weg zum Steg kommt man an zwei Steibrocken im Westen vorbei, zwischen denen eine Reliquie auf dem Boden liegt. Das Teil brauchen wir zwar, aber die Steinmonster, die es bewachen, würden zum jetzigen Zeitpunkt Hackfleisch aus uns machen - deshalb lassen wir es liegen und hohlen es uns eine wenig später. Statt dessen betreten wir unser Schiff und segeln zu Zachs Insel.

Die Stadt auf diesem Eiland ist eine Mischung aus Heidelberg im 12. Jahrhundert und Venedig, wie es heute ist. Die Typen, die hier in den Straßen herumstehen, kann man wegputzen, sie wachsen immer wieder nach. Zunächst gilt es wieder, schlaffe Partymitglieder durch bessere zu ersetzen. Besonders zu empfinden sind hier die beiden schwarzen Ritter und der Echsenmann. Da dieser schuppige Geselle auf wenig Gegenliebe bei den meisten Gruppenmitgliedern stößt, sollte man alle entlassen, die etwas gegen ihn haben. Die Ritter werden normalerweise problemlos akzeptiert. Vorsicht vor Spionen! Keinen Aufnehmen, denn nach der ersten Nacht im Gasthaus sind die Kerle meistens mitsamt dem Geld wieder verschwunden. Orks werden im allgemeinen als Reisebegleiter abgelehnt - wahrscheinlich, weil sie so häßlich sind. Auch hier sollte man jeden, den man nicht braucht, um seine Knete erleichtern und dann wegschicken. Auf diese Weise kann man schon zu einem kleinen Vermögen kommen. Das Geld ist übrigens dringend erforderlich, denn was man auf dieser Insel ausgeben muß, ist absolut phänomenal - genau wie die Preise für gute Ausrüstung. Deshalb gibt es hier auch besondere Möglichkeiten, die Reisekasse aufzubessern.

Autor: Unbekannt

1.115 RT

Leisure Suit Larry 5

PORN PROD CORP

You start off as Larry in Porn Prod Corp headquarters. When you hear a voice yell for coffee from behind the office door, click the HAND on the coffee pot, and take it in. You'll be given a camera. (Note: if you skipped the opening animation, you will not be asked to make the coffee). Back in the office click the HAND on the door on the back wall and go into the file room. Take the resumes from the file cabinet on the right by clicking the HAND on it. Once you have the resumes, click on each one of them in your inventory. Each contains an item you'll need later on. Take the AeroDork

card laying on the table, and leave the room. Now, go to the video tape room. Get the three tapes on the table by clicking the HAND on them. Before you can use them, they have to be degaussed. So, one by one, click them on the degausser on the top wall. Click on the drawer on the top left corner and get the camera charger. Select a tape from the inventory and click it into your camera. Now, go outside, you'll find a limo waiting for you. Get into the limo, and the driver will take you to the airport.

AIRPORT

You will visit several airports during the game, and they all look alike. At the airport go to the AeroDork machine and insert your card. You'll be presented with a list of places to which you may fly. You may play in any order you wish, but we'll start with New York. When the machine asks you for the code, click on the buttons as indicated in your manual. Take your boarding pass, and go into the airport. Go to the door in the middle of the far wall, which is locked. Hold your AeroDork card up to the camera, the door will open, and in you'll go. As soon as the "Now Boarding" light comes on, click your boarding pass into the slot to the right of the door, the door will open, and you'll go in. On the plane, take the magazine from the seat pocket, and read it. You must be tired because you drift off to sleep and dream of Patti...

FBI LAB

Well Patti, time for you to do some undercover work. Desmond will take you to the FBI Lab. First, explore the lab. Click the EYE on each person working there for a demonstration of their projects. Now, click the WALK icon and go to the right. Commander Twit will give you a contact number, and some codes: write these down. Now you'll get your, uh, "Safety First Field Locator Device ." Sit back and enjoy the animation. When you get back into the Lab, take the Dataman and the DataPaks by clicking the HAND on them. Click the HAND on the Hooter Shooter to take that, then go outside. Enter the Limo. To tell Bobbi where to take you, insert a DataPak into the Dataman, and then show the Data-Man to her. For now, insert the PC Hammer DataPak into the Dataman, and then click it on Bobbi. While you're traveling you fall asleep ...

NEW YORK

Welcome to New York, Larry. Before you go see Michelle in the Hard Disk Cafe, there are several things to do at the airport. First, if you haven't put a video tape into the camera, do so. Now, go the far West side of the terminal. Click the charger into the electrical outlet on the wall, and then click the camera onto the charger. Keep clicking the EYE on the camera until it's charged 100%, then click the HAND on it to retrieve it. Go back to the right. When you pass the Jerry's Kids collection box, click the HAND icon on it to get a quarter. Go to the phone on the right. On the way over read all the signs up top; one of the signs has a limo service phone number, write that number down. Go to the phone (only one works in New York or anywhere else for that matter) and call the limo service. Go outside to meet the limo. In the limo, click on the napkin in your inventory and show it to the driver, who'll take you to the Hard Disk Cafe. Before you leave the limo, take the Day Trotter laying on the seat, and look inside it. Enter the Hard Disk Cafe and talk to the Maitre d'. Keep talking to him, and talking to him, and talking to him (you get the idea). Eventually, he'll give you a ticket, and you can enter. But (there's always a but!) you

can't go all the way inside. Did you read the magazine on the plane? Good, then you'll know that you should rub your ticket on the music box to change the holes on it. Go back outside and click your ticket on the music box, go back in, and into the Herman Hollerith room. There she is! Click the TALK icon on Michelle several times, until she invites you to her table. Talk to her some more, and then give her the Day Trotter. Click the HAND icon on the camera in your inventory to turn it on. Now, give Michelle the credit cards. Then sit back and, er, well, enjoy! Once Michelle finishes with you, walk to the phone in the lobby and call the limo company; the limo will take you back to the airport. At the airport, buy a ticket to Atlantic City. Enter the airport and board the plane as is described in the AIRPORT section. On the plane you fall asleep again, and dream of Patti...

K-RAP

Well, it looks as if you've arrived at K-RAP, Patti. Click the HAND on the front door to go inside. On the left is Mr. Krapper's office, click the HAND on it to enter. Once in the office you have to peek into the desk. There are two ways you get the desk open. Either get the letter opener from the disk and pick the lock, or take the key from the base of the tall plant and open it. When you have the drawer open, click the HAND icon to find what is inside. First you'll find a blue stickum with a number, write the number down. (Note: each time you play you'll get a different number; remember this when restoring a different game). Click the HAND on the drawer again to get the folder. A-ha, here's the evidence you need! Click the folder on the copy machine to make copies. Oops! Looks like the machine is history, but before Mr. Krapper gets back, put everything back where it was. If you took the key, replace it. If you have the letter opener, put it back on the desk. Look at you, Patti, you're filthy! Click the HAND on the bathroom door, and then go into the shower to clean up. Oh, no! What a mess! Stark naked you descend in a see-through elevator. When you reach the bottom, click the HAND on the clothes to put them on, then go one screen to the right. You need to go into Control Room B. When you're asked for an access code, enter the number that was on the blue stickum. In the control room, click the HAND on the reel-to-reel tape on the back wall, then click the tape on the tape deck on the bottom left. Click the HAND icon six times on the control panel beneath the microphone. Now, click the HAND on the reel-to-reel tape recorder. Looks like you are recording the evidence you needed! When PC Hammer locks you in the control room, click the HAND on the tape three times to retrieve it. Now, click the HAND on the control panel to turn the volume up, click the TALK icon on the microphone, and shatter the glass! (And you thought you had a good voice!) Now to get to Des Rever Records. Back in the limo, insert the Reverse Biaz DataPak into the Dataman, and then click it on Bobbi. While you're traveling, you fall asleep.

ATLANTIC CITY

Welcome to Atlantic City. Before you go downtown, insert a new video tape into the camera. Go all the way to the west side of the terminal, click the charger into the electrical outlet on the wall, then click the camera onto the charger. Keep clicking the EYE on the camera until it is charged 100%, then click the HAND on it to retrieve it. Click the HAND on the slot machine to get a quarter for the phone, find the limo phone number by reading the signs at the top of the terminal, go to the only working phone on the east side of the airport, and call a limo. Go outside, and into the limo. Look at Lana's resume in your inventory, and get the matchbook. Click the matchbook on the driver, and she'll take you to Tramp Casino. At

the Casino talk to the girl to the left of the door. She'll play a guessing game with you and give you 10 coins. (You wish real life was that easy!) Go into the casino, and play video poker. You have to win about 700 coins. The only way to do this is to always bet the highest amount you can, save every time you win, and re-store every time you lose. When you have won enough money, take the cash. Now, go to the door on the rear wall. Inside, you can watch Jennifer Jiggle for 25 coins. When she finishes her show, go back into the casino, and then go outside to the boardwalk. Go right until you find Ivana's Skates and rent a pair of skates from her. Click on the money and give it to her for a deposit. Go outside and skate. When Lana Luscious appears, TALK to her. She'll invite you to her mud wrestling show. After she leaves, remove the skates, and return them to Ivana. Go back to the Casino Ballroom. In the Ballroom pay your 500 coins and take a seat up front. Click the hand on the camera to turn it on. Lana will invite you up onto the stage. When her body parts start appearing all over the screen, click the HAND on them to grab them. Oh well, this one didn't work out that well, did it Larry? Go outside, talk to the valet standing on the right of the door, and he'll call the limo for you. Back at the airport, buy a ticket to Miami. See the AIRPORT section above for complete instructions on buying a ticket and boarding the plane. On the plane you fall asleep, yet again ...

DES REVER RECORDS

Okay, Patti, you've arrived at des Rever Records. Go inside and walk over to the gold record. Click the HAND to take it and play it on the recorder. You have to play it forwards and backwards at 33 and 78 RPMs. A-ha! Looks like you have your evidence. Go into the studio by clicking the HAND on the studio door. Click the HAND on the synthesizer to play it. You'll have to make three recordings until Reverse Biaz is satisfied. Back in the control booth, click the ZIPPER icon in Reverse Biaz, and, well.... When you're done, the limo driver will take you back home.

MIAMI

Welcome to Miami, Larry. Before you leave the airport you must put a fresh tape in the camera, and recharge the camera battery. Go the far west side of the terminal. Click the charger into the electrical outlet on the wall, and then click the camera onto the charger. Keep clicking the EYE on the camera until it is charged 100%; click the HAND on it to retrieve it. Click the HAND icon on the vending machine to get two coins for the phone. Look at the signs on top of the terminal, get the limo phone number, and the phone number for Just Green Cards. Call Just Green Cards using the only working phone, then call the limo company. Outside the airport, click the HAND on the garbage can to get the green card, then enter the limo. Look at Chi Chi's resume in your inventory and get the business card. Show the card to the driver; she'll take you to Dr. Pulliam. When you get to the doctor's office, go inside. Take the doily from the table on the right and click it on yourself. Go TALK to the receptionist. She'll send you into see Chi Chi. TALK to Chi Chi. Then, turn the camera on by clicking the HAND on it, and give her the Green Card. She'll show her appreciation by taking you downstairs to the gym. Once you have finished with the gym, go back into the doctor's office and use the phone to call the limo company. The driver will take you back to the airport. At the airport buy a ticket back to Los Angeles.

FLIGHT HOME

When the plane starts to crash, the stewardess will ask for a volunteer to fly it home. Hey, you're game, Larry! You'll be led to the cockpit. Click the HAND all over the controls until you find the Auto Pilot. That's it! You saved innocent lives: you're a hero! (Hm, didn't you become a hero in one of your previous adventures?). Sit back and enjoy the animation.

THE WHITE HOUSE

Patti, you're about to perform at the White House, when in comes Larry! Watch the animation, and when Julius Bigg holds you at gun point, click on the Hooter Shooter in your inventory, and then click on Mr. Bigg. Now just sit back and enjoy the ending.

Autor: Unbekannt

1.116 RT

Legend of Kyrandia

Zuerst eine kurze Einfuehrung in die Geschichte: Kallack der Grossvater von Brandon, wird in seiner Baumhoehle vom boesen Malcolm ueberrascht, der aus seinem Gefaengnis ausbrach, und zu Stein verwandelt. Jetzt liegt es an dir mit Brandon den Fluch der auf Kallack und den anderen Mitgliedern der Familie liegt aufzuheben.

Die Karten zu den einzelnen Leveln habe ich am Ende dieser Komplettloesung angehaengt.

Als erstes solltest du die Gegenstaende die in der Baumhoehle herumliegen einsammeln: 1. die rote Garnet-Kugel 2. die Saege (liegt unter dem Schreibtisch). Die Schriftrolle die dir Kallack noch gab, unbedingt mitnehmen.

Jetzt musst du dir noch die huebsch gemachte Geschichte mit den sprechenden Wurzeln an der Wand der Baumhoehle anschauen, danach kannst du Sie mit "dem Lift" verlassen.

Wenn du unten bist, solltest du zuerst nach rechts gehen. An dem Wasserbecken faengst du die herabfallende Traene auf und laeufst zum alten vertrockneten Baum (zwei Felder nach links). Dort fuegst du den Wassertropfen in die Vertiefung in der Mitte des Baumes ein, und siehe da-er wird zum Leben erweckt. Jetzt kommt ein kleiner Bub angelaufen und will mit dir Fangen spielen. Die Murmel, die er dir fuer deinen Erfolg verspricht ist wichtig, also hinterher! Um ihn zu finden, laeufst du einfach nach rechts bist du Ihn nicht mehr siehst. An diesem Punkt einfach nach oben laufen, er steht hinter einem Baum und erwartet dich aus der anderen Richtung. Nachdem er dir die Murmel gegeben hat, musst du diese an dem Altar an die passende Stelle einfuegen. Der Altar glueht auf, aber dazu spaeter. Dann nimmst du noch eine Rose aus dem Rosenbusch mit. Du brauchst Sie spaeter noch.

Jetzt marschierst du zur Hoehle mit der Bruecke an der dir Hermann der Handwerker traurig erzaehlt, dass leider die Bruecke zusammengebrochen ist, und nur noch die starken Seile uebrig sind. Wenn er doch nur neue Planken einfuegen koennte! Da erinnerst du dich an die Saege, die du in der

Baumhoehle gefunden hast. Du gibst Sie ihm, und er macht sich an die Arbeit einen Baum zu faellen. Auf ihn zu warten hat keinen Sinn, er braucht wegen der nicht besonders scharfen Saege etwas laenger.

Also auf zu neuen Ufern und zur Kapelle wo Brynn dich erwartet. Du zeigst Ihr als erstes die Schriftrolle, die dir Kallack gab. Nachdem Sie eine kleine Geschichte erzaehlt hat, gibt Sie dir den Auftrag eine Rose zu besorgen. Welch ein Zufall- du hast ja eine dabei. Sie verwandelt die Rose in eine silberne Rose und beauftragt dich, diese Rose auf den Altar zu legen. Also ab zum Altar, und die Rose draufgelegt. Die Rose verwandelt sich zum Kristallamulett, was in deine untere Aktionsleiste rechts eingeblendet wird.

Nun laeufst du zur Hoehle zurueck und stellst fest, dass Hermann die Bruecke vollstaendig instand gesetzt hat. Jetzt laeufst du hinueber und landest nach der Sicherheitsabfrage in Timbermist Forest.

Hier triffst du nach einigen Schritten auf die Huette von Darm und seinem Drachen. Darm ist etwas harthoerig, wie du noch merken wirst, aber er moechte von dir einen Gaensekiel, um noch besser malen zu koennen.

Doch zuerst musst du die herumliegenden Nuesse einsammeln (Walnuss, Eichel vom Baum pfluecken usw.). Diese bringst du dann zu dem Loch im Boden, und wirfst Sie herein. Jetzt-Oh Wunder erscheint eine Pflanze und schenkt dir einen gelben Zauber, der in deinen Amulett aufleuchtet.

Diesen kannst du gleich anwenden, indem du den kranken Vogel heilst, den du ja sicherlich schon gefunden hast. Fuer die erfolgreiche Heilung gibts den Gaensekiel, auf den Darm schon wartet. Nachdem du Darm den Gaensekiel gegeben hast, gibt er dir den Rat dich um die Edelsteine zu kuemmern, und eine Schriftrolle die einen Zauberspruch enthaelt.

Also auf zur Edelsteinsuche. Diese liegen von nun an ueberall herum. Zuerst brauchst du den Sonnenstein, den du in der Quelle findest (gut absuchen). Dann findest du einen Diamanten, und einen Opal. Wichtig ist auch ein gelber Topaz und ein blauer Stein die du mitnehmen musst-fuer spaeter halt. Wie du an den Rubin vom Baum kommst, weisst du ja jetzt nach dem Erlebnis mit dem kranken Vogel. Jetzt noch die Edelsteine in der richtigen Reihenfolge in die Schale auf dem Altar legen (vorher unbedingt abspeichern!!). Nur ein Tip, du musst mit dem Sonnenstein beginnen, der Rest ist schnell herausgefunden. Fuer eure Muehe erhaelst du eine Panfloete, die du gleich benoetigst.

Doch zuerst solltest du noch mal zur Quelle tigern, und eine gelbe Tulpe mitnehmen. Jetzt auf zur Hoehle und hinein. Keine Angst, auch wenn du wieder herausgelaufen kommst, und der fuerchterliche Malcolm herauskommt, du wartest einfach, bis er seine Story erzaehlt, und sein Messerchen geworfen hat. Das Messer wird flink zurueckgeworfen, indem es angeklickt wird. Jetzt fluechtet Malcolm aber nicht ohne den Eingang der Hoehle zuzufrieren. Doch dafuer gibt es eine Loesung-die Panfloete. Kurz hineingeblasen, und weg ist das Eis.

Jetzt koennt Ihr die Hoehle betreten. Eine kurze Information zum Anfang: In der Hoehle ist es dunkel. Wenn du an einen Feuerbeerstrauch kommst, musst du unbedingt eine Beere mitnehmen, die schenkt dir Licht fuer 4 Felder. Also deine Laufrouete anhand der Karte so planen, dass nach 4 Feldern der naechste Strauch erreicht ist. (oefters in Feuerbeerraemen abspeichern!!!)

Ihr muesst das gesamte Labyrinth nach Steinen absuchen, um das Tor wieder zu oeffnen, das hinter dir zugefallen ist. Alles einsammeln!!

Wichtig: In Raum 5 findest du eine Goldmuenze, In Raum 3 zwei Waechter die etwas von dir wollen, aber nicht wissen was (kommt spaeter) und in Raum 2 einen Felsvorsprung den du (jetzt noch) nicht ueberwinden kannst. In Raum 6 kannst du jetzt noch nicht vordringen, da du ja nur 4 Felder gehen kannst.

Nachdem du alle 4 Steine hast, zurueck zum Eingang. Jetzt die 4 Steine irgendwohin geworfen, (wohin nur?) und das Tor oeffnet sich. Wieder raus aus der Hoehle und die Muenze in etwas geworfen wo man normalerweise Muenzen hineinwirft (in Rom gibst auch so ein Ding, heisst Trevi.....).

Du siehst wie der voll Wasser laeuft, und erhaelst einen Mondstein. Du ahnst wo der hineinpasst- in den Altar bei den Waechtern gell, also ab die Post, wieder in die Hoehle, zum Waechterraum. Aus Dankbarkeit fuer Ihre Befreiung bekommst du jetzt den zweiten Zauber fuer dein Amulett. Gleich ausprobieren, du verwandelst dich... und nun brauchst du keine Feuerbeeren mehr. Jetzt kannst du auch den Raum 6 (Lavaraum) erreichen, doch ist die ueberquerung der Bruecke nicht ohne einen Trick moeglich (zu heiss). Du wendest den Zauberspruch der Spruchrolle an, und der Lavasee gefriert. Jetzt holst du aus dem dahinterliegenden Raum den Schluessel und fliegst zum Raum 2, wo du jetzt den Felsenvorsprung ueberfliegen kannst. (Wie beim Beamen auf die zwei Punkte klicken) Dann raus aus dem Ausgang an die Frische Luft.

Unbedingt den Apfel mitnehmen-nicht essen-brauchst du noch. Jetzt ein bisschen geradeaus laufen- ein Knall, Peng, und wir finden uns in der Huette von Zynthia wieder. Zynthia fordert dich auf Ihr mit der Flasche Wasser von der Fontaene zu bringen. Du eilst hin, aber siehe da, der boese Malcolm ist schneller. Er stiehlt die vierte Kugel am Brunnen und der versiegt. Also geschwind die Kugel gesucht, du findest Sie in dem brennenden Busch. Wie man den loescht darauf kommst du sicher schnell (denk an die Hoehle). Die Kugel genommen und wieder sprudelt der Brunnen. Die Flasche fuellen und zurueck zu Zynthia. Die bedankt sich fuer das Wasser und schickt dich los frische Blaubeeren zu holen. Doch zuerst nochmal eine Flasche mitnehmen und an der Fontaene einen Schluck zu sich nehmen. Jetzt hast du an deinem Amulett ein drittes Feld gefuellt. Nachdem du die Blaubeeren besorgt hast, stellst du fest, dass Zynthia weg ist. Aber keine Panik, dann brodelst du dir deine Traenke selbst: Wirf zuerst die Blaubeeren und einen blauen Stein in den Kochtopf. Damit die erste Flasche fuellen. Diese kannst du am Kochtopf stehen lassen, wir kommen noch mal wieder. Du klickst den Teppich an, der da auf dem Boden liegt, und entdeckst einen geheimen Zugang zu einer anderen Welt. Du gehst die Treppe runter und landest auf einer Lichtung.

Hier holst du dir am Strand die rote Orchidee (Links in der Ecke) und gehst zurueck zur Treppe und wieder in Zynthias Huette.

Jetzt wirfst du die rote Kugel (Garnet) in den Kochtopf und die rote Orchidee hinterher. Davon zwei!!! Flaschen fuellen. Dann den gelben Stein (Topaz) und die gelbe Tulpe und eine Flasche fuellen.

Wieder die Treppe runter, und zu Zynthias Alchemiestein. Hier stellst du eine rote und die blaue Flasche in den Stein und erhaelst eine violette Potion.

Jetzt stellst du die gelbe und die andere rote Falsche in den Stein und erhaelst eine orange Potion.

Wieder zurueck in Zynthias Huette suchst du die goldene Schale und versuchst die Schale haltene Kraft mit deiner blauen Kraft auszuschalten. Das gelingt aber da kommt doch so ein Biest und stiehlt Sie dir... Wir gehen 1 Feld nach rechts und finden die Baumhoehle dieses "Tiers". Wie kommen wir nur in diese kleine Tuer rein? Also wir trinken die Violette Potion, und kommen jetzt rein. Doch dieses kleine Viech will von uns was haben, was ihm wertvoll erscheint. Was kann das nur sein? Richtig der Apfel. Wir verlassen den Baum und finden die Schale neben ihm.

Mitnehmen und ab zu Zynthias Huette, durch die Treppe und ab zum Strand. Du nimmst nochmal eine Orchidee mit, stellst dich in die Mitte des Kreises und trinkst die orangene Potion. Es passiert etwas, du verwandelst dich, und fliegst auf die Insel.

Am Grab deiner Mutter und deines Vaters legst du die Orchidee nieder, und dein Mutter stattet dich mit dem letzten Zauber deines Amulettes aus (rot). Du gelangst vor das Tor des Schlosses, machst dich mit dem roten Zauber unsichtbar, nimmst den Schluessel und oeffnest das Tor.

Im Schloss triffst du nochmal Malcolm der dich aber nicht behelligt. Im ersten Level findest du in der Kueche das koenigliche Zepter. Dann gehe zur Drehtuer laufe durch, verwandel dich in die fliegende Kugel (violett) und fliege bis zu dem Sternenhimmel. Ein Zauberspruch und deine Kraft laesst dich hindurchtreten. Hinter dem Sternenhimmel findest du einen goldenen Schluessel.

Jetzt zurueck zur Drehtuer und anhand der Buecher einen vierstelligen Code eingegeben. Nur soviel: Das Wort ist jenes, was man mit Tueren im allgemeinen so macht bevor man durchgeht. (englisch)

Jetzt findet Ihr die Krone im Kamin der Tuer. Ihr geht jetzt die Treppe hoch und findet im zweiten Level den mutierten Hermann. Vorsicht, eine falsche Bewegung und du bist zweiteilig!! Also den Zauberspruch (den richtigen natuerlich) und Hermann erstarrt. Ihr koennt jetzt durchlaufen, und im Raum mit den Gloeckchen den Schwengel nehmen, und dann die richtige Melodie spielen. (zuerst Do, den Rest selbst rausfinden) Das Bild faehrt hoch, und gibt den zweiten goldenen Schluessel frei.

Jetzt zurueck in Level 1 und die Tuer im Salon des Kyragemraumes oeffnen. (Zwei Schluessel) Jetzt die Krone, das Zepter und die goldene Schale richtig auf die roten Kissen legen, und die Tuer zum Kyragemraum oeffnet sich. Malcolm erscheint und schubst ein wenig. Ein Schlag und Malcolm liegt in der Ecke. Jetzt rein in den Raum, den roten Spruch, und den Kugeln von Malcolm ausweichen. Jetzt gibt es nur einen Trick um die Kugeln zu Malcolm zurueckzubringen. (kleiner Tip-in dem Raum gibt es drei davon, aber nur einer ist leer)

Nun hast du es geschafft und Malcolm ist Stein. Die Schlussequenz geniessen und wieder haben wir ein schoenes Adventure hinter uns.....

Karten:

1. Level

Leider habe ich es nach einem Plattencrash nicht mehr geschafft, dieses

Level zu kartieren. Ist aber kein Beinbruch-malt halt selbst!!!

 Timbermist Forest:

```

R   D-Eingang
!   !
E-A-S-V
!   ! !
0-0-T-B Q
!   ! ! !
0-0-0-0
!   !
L-0-H
  
```

Zeichenerklaerung:

```

R   = Rubinbaum
E   = Eiche
T   = aeltester Baum in Kyrandia
B   = Brunnen
L   = Loch
H   = Serattos's Hoehle
Q   = Quelle
S   = Statue
V   = Vogel
D   = Darm's Huette
! und - = Verbindungen der Raeume
A   = Edelsteinaltar
  
```

 Hoehlenlevel:

```

0-A 0-0-0-0-0-0
!   ! ! !   ! !
2 0-0-0-0-3-*0-0-0      R
! ! ! ! !   ! ! ! !   !
0-0 0-*0-0-R-0-0-0-*0
! ! ! ! !   !   ! ! ! !
0-R-0-0 0-0 0-0-0-4-0
! ! !   ! ! ! ! ! ! !
*-0 0 0-* 0 *-0 *-0 0-0
! ! ! ! ! ! !
0-0-0-0-0 0-0-0-0-0 *Key
! ! ! !   ! ! ! !
0-0-0-0-5-*0-0 0-6
!   !
0-0-0
  
```

Zeichenerklaerung:

```

0   = leere Raeume
! und - = Verbindungen der Raeume
*   = Raeume mit Feuerbeeren
R   = Raeume mit Steinen -1-*
1   = Eingang zum Labyrinth
2   = Felsvorspruege
3   = Waechterraum
4   = Edelsteinraum
5   = Mondraum (Stein)
6   = Lavaraum
  
```

 1. Level nach Hoehle

```

A-0-0-0-0
!   ! !
C-0   B 0-0-F-0-0-Z
! !   ! ! ! !
0-0-0-0 0-S-E
!   ! ! !
0-0-0-0
  
```

Zeichenerklaerung:

```

A   = Ausgang Hoehle
F   = Fontaene
Z   = Zynthias Huette
C   = Blaubeerstrauch
S   = goldene Schale
E   = Baumwohnung des Eichhorns
  
```

B = brennender Busch

Hinweis: Nach einem Plattencrash war es mir nicht mehr moeglich diese Karte auf Richtigkeit zu kontrollieren. Es gibt vielleicht ein paar geringfuegige Abweichungen.

2. Level nach Hoehle

<pre> S ! 0-0-0-0-0 ! ! ! ! 0-0 0-0 ! ! ! ! T-0-0-0-0 ! ! 0 0 ! ! 0-0-0-0-0 ! ! ! ! 0 Z 0-0-0 ! ! ! ! ! 0-0-0-0-0 </pre>	<p>Zeichenerklaerung:</p> <p>! und - = Verbindungen der Raeume</p> <p>S = Strand</p> <p>T = Treppe zu Zynthias Huette</p> <p>Z = Zynthias Alchemiestein</p>
--	---

1. Level Schloss

<pre> S-0-0 ! 0-P 0 ! ! 0-0-0-0 ! ! ! ! 0-0-0 0 1-B-K ! ! ! 0-0-0 A ! ! D-X X-0-Z ! ! 0-X X-0 ! ! 0- T -0 </pre>	<p>Zeichenerklaerung:</p> <p>S = Schluessel</p> <p>P = Sterne</p> <p>X = Saal</p> <p>D = Drehtuer</p> <p>Z = Zepter</p> <p>T = Treppe</p> <p>! und - = Verbindungen der Raeume</p> <p>A = Tuer zum Vorraum</p> <p>1 = Vorraum des Kyragem</p> <p>B = Tuer zum Kyragem</p> <p>K = Kyragem Raum</p>
--	---

Anhang zu Level 1: Beschreibung der Buchstabenkombination an der Drehtuer

linke Seite:

rechte Seite:

P G

R

A M O
E N

2. Level Schloss

S-X-X-0-S	Zeichenerklaerung:
H-X X-0-S	S = Schlafzimmer
! !	H = Hermann
0- 0 -0	T = Treppe
!	X = Saal
T	! und - = Verbindungen der Raeume

Hinweis: Nach einem Plattencrash war es mir nicht mehr moeglich diese Karte auf Richtigkeit zu kontrollieren. Es gibt vielleicht ein paar geringfuegige Abweichungen.

Autor: Unbekannt

1.117 RT

Might & Magic 2

General informations: You start at the inn of the town Middlegate with 6 prerolled or your own characters. I myself used the characters that came with the game and put them in this order: Sir Felgar (knight) - Terwin III (paladin) - Sure Valla (archer) - The Hermit (robber) - Gene Eric (cleric) - Cassandra (sorcerer). When I got hirelings I put them in slots 3 and 4 unless clerics and sorcerers which I put in slots 5 and 6. M&M2 contains 60 16x16 square mazes, which are divided in 5 towns and their caverns, 20 outdoor mazes, 4 castle mazes, 6 castle dungeon mazes, 16 caves and the 4 elemental mazes. To help you get around and raise your character's abilities, be sure to take advantage of the secondary skills. When you get hirelings, take notice of their skills, so you can change those of your characters if you want to. Remember to MAP everything and write down any hint you get during your progress plus the exact location of these. Also note, that drinks and food recipes can sometimes offer much help if you use them properly. Remember to check in at an inn to save your status if you get new vital information or complete a task and so on. Some hints are more important than others like hints on special battles, interleaves, keys and a few more.

1. Middlegate - the beginning. Start exploring Middlegate. Go to the blacksmith and equip your characters. Be sure to equip the fighters first. Find the locations of the tavern, Otto Mapper, Track and trail, Edmund's expeditions (the last three provide some vital secondary skills), Lock and key, the temple, the mage guild, the training hall and the Arena. Raise your characters up to level three by fighting and then visit Nordon at 10,2. Accept his quest and go to the cavern at 8,15. In this cavern are many clues and hints, but to solve Nordon's quest you need to go to 0,7. Return the goblet to Nordon and get your reward. Follow his advice and

visit his sister Nordonna at 1,2. Accept her quest as well and rescue Sir Hyron and Drog in the cavern at 0,15. Return to Nordonna to learn about your first hirelings and the secrets of the well at 15,15. Follow her advices. It is up to you if you want to take the hirelings before or after donating at each of the five temples (don't forget the temple at Middlegate) but note that if you rest with the hirelings you have to pay them. After getting the castle key (which is vital to get into the castles, give it to your robber) you are ready for next town. Of course you should finish exploring Middlegate and its cavern first.

2. Sandsobar Here you should begin finding the usual places - the blacksmith, the inn, the tavern, the training hall, the temple and the mage guild. Here are also good secondary skills for your robber. Explore the slums carefully and note hints about Nature's day (of course you can spare a dime for some poor beggars, don't you). Don't worry about the graffiti at 11,3. You can explore the cavern at this point if you like but perhaps you'll need more strength to finish it. When you have had enough of this town for now its time for Tundara.

3. Tundara Start as usual finding the same places as before. A little wall-bunching is needed to find all the locations. You can try your strength against the frozen animals if you like but don't go to the region between the inner and outer wall yet unless you are suicidal. Of course you can try your luck at the cavern.

4. Vulcania Here are some good secondary skills for your fighters. As before, this is mainly a exploratory trip but don't forget the statues at the town square. I wouldn't go to the cavern without the Levitation spell if I were you.

5. Atlantium Don't waste your hard earned money - this is an expensive town! Later, when you have earned so much that you don't know what to do with it you can take advantage of some fine secondary skills and so on but at this moment you should look at the statues located at the east and west walls. The cavern is not meant for beginners!

6. Your first trip to the outer world Now you are ready to start exploring the outer world. I strongly recommend you start from Middlegate with 2 characters equipped with the secondary skills Mountaineer and Pathfinder. A crusader and a navigator could also come handy. When you leave town you will first meet your guardian pegasus and hopefully will discover his name later (it is not vital but try to take a linguist to C3). If you have done as I told you and written down all hints you will be now know what you want to look for this time. (Later on as your party gets stronger, you will of course explore every single square in every single maze in the game). You will by now have heard about Castle Xabran, Lloyd's Beacon, Castle Pinehurst, Queen Lamanda and many more. So lets start heading north to find Corak's cave at C2-5,11. You can go there through the woods if you have 2 pathfinders but try to find the path. Enter the cave and get the spell Lloyd's Beacon. You should be able to finish off the northern half of the cave this time but unless you've got admit 8 pass found in the cavern below Sandsobar you cannot enter the southern part and its not to be bothered with this time anyway. Back to the surface, go back to the main road and walk north to Castle Woodhaven. Enter if you have a crusader and visit Lord Hoardall at 9,11. Accept one of his quests if you like but note that if you do, you must complete it to be offered other quests at Castle Woodhaven or Castle Hillstone. So, I wouldn'd bother with any other but the Lord's quest, which you have plenty of time to solve. Now leave the castle and find your way to Tundara. (This first outdoor tour is very much like the guided tour around the towns; you are learning your way around). Trail your way back to C1 and try visiting 1,1 to get another quest, which as most of the quests in this game, can be solved anytime you like. Go

back to Square Lake and take the trail that crosses the river below the lake. Follow the river southwards until you find a weird dude walking on the river. Here you should be able to get the spell Walk on water by now. Go back to the trail and head east until you see a sign pointing north to the Luxus Palace Royal (queen Lamanda). Don't go there yet. Instead backtrack to C2 and take the path that leads south at 14,4. Follow that path to the woods and turn east. Walk on to D3 and turn at 13,3 to the south. At the end of this road is Castle Hillstone where you find Lord Slayer at 5,2. If you accepted Lord Hoardall's quest you can do nothing here by now, else you can accept Lord Slayer's quest. Go back and turn east at 13,10 (D4), which will take you to Sandsobar. Now go back to the Square Lake and explore the east side of the lake. You will find castle ruins and later you should be able to determine which castle this is and how to get there. Now it is time to find the way to Vulcania (maybe you will have some nice fights on the way, I will wait meanwhile...) Ahh, back already? Now we will take the road that leads to castle Pinehurst on the west side of the lake (come on, you know which lake). Don't bother with the circus until between days 140 and 170 (see part 11 of this walkthrough). At 14,7 at A2 you will find some wagon tracks; this is the way to Sarakin's Mine, a good place to get rejuvenated - but only when you are a lot stronger than now. Go on to Castle Pinehurst and find Lord Peabody at 4,3. Accept his quest (and this is a vital one for the solution of the game).

7. Getting stronger If you think I forgot about the road to Atlantium you're wrong! I expect you to find your way to the island as you grow stronger. Now it is time for you to raise your characters. This you do by exploring the rest of the town caverns, the outside world and the three castles already located. Remember to take every hint and every location of anything you learn about. Battle in the Arena, The Monster Bowl and the Colosseum if you like using the appropriate tickets. As I told in the beginning, take special notice to hints on keys, queen Lamanda and the triple crown battles. If you stump upon new hirelings or informations about those, you should free them and change hirelings as they will almost certainly be stronger (and more expensive) than Nordonna's sons. Don't miss the location of Mount Farwiew at D2-7,0. Also, on your way you will find some encoded messages in three colors; green, yellow and red, and the three clues to these messages, the green, yellow and red interleaves, are located at three different places. If you have problems decoding these messages, the solution is written at the end of this walkthrough.

8. Lord Peabody's quest Worried about day 93? Well, there are two ways to get Natures Gate. To have your own clerics learn it go to C3-1,9. Note the old druid's food and let your cleric order it at the proper tavern. Go back - and you've got it! The other way is to free the two captives at Native's Cove at B4. Explore the area and don't give up until you succeed. These two hirelings will probably be your best so far (after I got much stronger and freed the prisoners at Sarakin's Mine, I used them mostly throughout the end of the game). Go back to Lord Peabody and get your reward, the license to use the time machine!

9. Queen Lamanda Now you should be ready for Queen Lamanda. Go to Luxus Palace Royal defeating Mandagaul on your way and visit the queen at 7,13. By now, you should know that you have to win the triple green key battle, the triple yellow, the triple red and the triple black. Start by buying three green tickets at Middlegate and the green key at Lock and Key Ltd. Win the three battles at the Arena, the Monster bowl and the Colosseum. Then go to castle Woodhaven and free the bishop of green battle from his imprisonment with the green key and collect your reward. Repeat this process for the other color battles. The bishop of yellow is in Castle Pinehurst, the bishop of red is in Castle Hillstone and the bishop of black

is in Luxus Palace Royale. Now go back to the queen to find out that she still demands some more deeds to be done before you can get an audience. Time for more strengthening.

10. Castle Xabran This is a good time for exploring this castle from the last century. You know now where it is and how to get there, don't you? In this castle, you should be able to find complete information about the locations of all spells and all hirelings. Here are also 4 vital objects for completing the game, the four elemental discs. Also, in each of the other four castles, is a vital object for your main quest.

11. The circus. By the way this is not a necessary task. Go to the circus, then to D3-7,13 with a cupie doll. Follow the old man's advices and then return to the circus to raise the ability you like.

12. The druid's cave and Murray's Resort Island. To get most out of the island, you should buy at least one guided tour from the agency at Middlegate. But go first to the Druid's cave to get a lot of information, much strenght and at least one spell. Don't forget to finish off Horvath and only then go to Murray's island. Explore the cave (if you have problems defeating the stone golems, then just skip them for now) to find the power oil and some information on your quest and then try to visit Murray. To do this, you must head the signs on the way to his room. He will offer you a quest, accept it and return after finishing it for your reward.

13. The plus quest. Now you should be ready for the long and somewhat tedious quest of the jurors on Mount Farwiew. If you, for instance, start out with the knight's quest, you go to Middlegate Inn and get rid of all other characters but knights and robbers (remember, robbers can help in all quests). Then go to all inns and collect all hirelings that are knights and robbers. Equip them and take off to defeat the dread knight. After that you go to the mountain to confirm your deed and then back to Middlegate to train your characters some 10 levels! Repeat this process for all the characters you plan to use in the final quest. If you are not using barbarians and ninjas, you don't have to finish their tasks. After you have had all your favorite characters gain their plus, you gather them together again and visit queen Lamanda. She will accept them as the stalwart band to rescue her father from the battle with the mega dragon, which happened last century. Remember, to get her goodwill, all your characters visiting her must have won the triple battles and finished their plus quests.

14. Some more training and money-making. Now you are almost ready for the elemental planes but I assume you are getting low on money. No problem anymore! Your characters are so strong by now that they will have an easy riding in the dragon's dominion at D1, where a lot of money can be collected (I'm talking millions of gold each time you visit the cave). Just don't bother with the ancient dragon until you have discovered the secrets of the desert at E2. Underways, don't forget to visit the nomad's cave at E3 for a lot of information. And the gemmaker's cave at E1 should also be visited at this time.

15. The elemental planes, the orb and king Kalohn. Now it is time to get the four elemental talons. To do this you must have the four discs from castle Xabran. I will not give you the exact locations of the talons but don't leave the elemental planes until you have found the red messages as well (3 of those at earth plane and 2 at the others). After collecting the 4 talons, you go for the elemental orb. It is located in Dawn's cave (D4 3,8) at 10,15. On the way you must defeat the orb guardians and to get the orb, you must possess the fluxer, the todilor, the radicon and the capitor. To escape from the cave with the orb, you must give it to a hireling and then dismiss that hireling. He will return to the inn you last checked into and wait for you there. Now you visit your friend, lord Peabody, and use his

time machine to get to era 8. Go one step north and voops! You are watching king Kalohn the vanguard preparing for the battle with the mega dragon. The king will ask you for the talons and the orb. Accept his request and you have changed history! The dragon is defeated and the king thanks you and asks you to see him at Luxus Palace Royale. Go there and get information on your final quest.

16. The final quest. The Square Lake Cavern is a very difficult one and you should by all means have finished off the dragon's dominion first to get a BIG raise on your hit points (defeat the ancient dragons, then explore the upper right half and then the lower right half of the cavern). When you at last after a great effort have killed the evil threat, you'll have to solve a cryptogram in 15 minutes. This changes each time you get there but the solution is always the same.

Autor: Unbekannt

1.118 RT

MYST

Most devices on the island are there for a purpose. If you see a switch, flip it. If you see a button, press it. Take note of what happens. Did something change on the screen? Did you hear anything? Usually this triggers an event somewhere else on the island.

Several devices require a combination of symbols, letters, or numbers to be entered in. If you have not discovered the combination, don't waste time guessing. Find the combinations first.

Maps to each Age can be found in the library. You may want to copy them down in your Myst journal before transporting. You can hold only one red or blue page at a time. Clicking on a new page will cause the page you are holding to return to its original location. Similarly, only one red or blue page can be returned to Myst at a time. You may have to revisit various Ages to get additional pages.

It is impossible to get permanently trapped; there is always a way out. Remember to save your game. You may want to use multiple saves, especially towards the end, as there is no telling what might happen.

Either Sirrus or Achenar will give you the key to the vault behind the fireplace. If not, you need to return more pages to them.

Discovering Myst Find the note from Atrus and go to the chamber by the dock. Use the dimensional imager to discover what marker switches look like. Travel around the island and count the number of marker switches (this should be eight). Enter that number into the dimensional imager to receive the message from Atrus. You may listen to the message as often as you like.

Exploring the library Red and blue Books. Place the pages in the books to receive messages. Select the book again to replay messages.

Paintings. The left painting opens a secret passageway to the observatory tower. The right painting opens the door to the outside.

Bookcase. Most of the books have been destroyed apart for a few which are still legible. Each book describes a different age which the author has created. Write down any information that you feel will be valuable later on.

Island Map. This controls the observatory tower rotation. The marker switches allow the island structures to become visible on the map.

Observatory tower. The access keys to each Age can be found here. Click on the observatory icon until the rotation line turns red. The red line will lock onto structures that contain transport books to different Ages.

Observatory tower Click on the bookcase picture to open a secret passageway to the tower. Inside you will find two ladders marked by book and key icons. Climb the book ladder to view the structure that contains the transport book. Climb the key ladder to find the access key for that Age.

>From Myst to the Selenitic Age The access key is a voltage number. To open the spaceship, the proper voltage must be generated by the power station. The voltage required is 59 volts.

Inside the power station is a panel that controls ten generators. Click on each one and mark down the voltage that is generated. By pressing the right combination of buttons, the voltages will add up to the target voltage. If too much power is generated, one of two circuit breakers will trip, causing the right gauge to fall to zero. You must then go outside to check which breaker tower has the thrown switch. There is a tower just outside the power station, and one close to the ship. The switch will be down if the breaker is thrown. Push the switch up to reset. The power station generators to start (from the top down) are: left row, one and three; right row: three and four or one, two, four, and five.

Go inside the spaceship and play the keyboard notes according to the sequence found in the Selenitic Age book. Listen to each tone and match it with the tuner sliders on the opposite end of the ship. Select the animation to be transported to the Selenitic Age. Following are the keys to play on the spaceship keyboard, simply follow the numbers for the correct sequence (W -- white key, B -- black key):

W B W B W B W W B W B W W B W B W B W W B W B W W

Selenitic Age You will first discover an elevator. To gain access, you must enter the proper combination of sounds into the activation panel.

There are five transmission antennas and one receiving station on the island. At each antenna you will hear distinct sounds. The red buttons activate microphones that will transmit these sounds to the receiving station. Take note of the symbols that illuminate at each station. You may come across a red or blue page. Click on the page to pick it up, but remember, only one page can be brought back to Myst at a time.

The receiving station degrees rotation are: Water, 153.4; Fire, 130.3; Clock, 55.6; Tones, 15.0; Wind, 212.2.

After all five antennas have been activated, go through the wind tunnel to the receiving station. Here, you must aim each camera at the transmission antennas. When done, press the sum button. This will give you the proper

order of sounds to enter into the elevator activation panel. The elevator sound sequence is: Tones, Water, Wind, Fire, Clock.

Take the elevator to the MazeRunner vehicle and get in. The speaker panel sounds indicate which direction to take. Combinations of sounds indicate in-between directions (Northeast, for example). If you get lost, the backtrack button will move you back towards the correct path. MazeRunner controls are North (bell sound or ting), West (bird sound or chirp), East (air brake sound or sproing), South (bell or clunk). The MazeRunner path is N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE.

At the end of the tunnel is a book that will transport you back to the Myst library. Once inside, place the red or blue page into its corresponding book and listen to the message.

>From Myst to the Stoneship Age The access keys are dates which must be entered into the Planetarium Star Plotter. Turn out the lights, enter the dates, and copy down the constellation formations. Go to the library, look up the constellations in the Stoneship book, and find the symbols associated with each constellation. The dates are October 11th 1984, 10:04 am; January 17th 1207, 5:46 am; November 23rd 9791, 6:57 pm.

Now go to the fountain just outside the library. Click on the marker pillars that display the constellation symbols you have found. (They are green when on and red when off.) Pillar switches: Leaf, Snake, Insect. The ship model will rise in the fountain, as will the ship at the dock. Inside the ship at the dock is a book that will transport you to the Stoneship Age.

Stoneship Age At the umbrella crow's nest are three buttons that pump water from different areas on the island or ship. Left pumps out the book room, middle pumps out the Stoneship tunnels and right pumps out the lighthouse.

Pump water out of the lighthouse. You will find a key bolted to the floor and a chest down below. Drain the water from the chest and close the spigot. Pump water back into the lighthouse. The chest will now be floating close enough to the key to open. Inside the chest is another key which will unlock the trap door to the lighthouse tower.

Once inside, you will find a generator with a battery pack. Crank the generator until the light bar indicates full (red). This will give you ten minutes to explore the island or ship.

Take the elevated wooden path to the telescope and look around. You will see a flashing beacon (but only if the generator is fired up). Take note of the compass degree of the beacon.

Pump water out of the Stoneship tunnels. Look for the red and blue pages in each of the brothers' rooms. (You may also find a half page.)

Hidden in the tunnels is a secret passageway that leads to a giant compass. The compass activates the lights in the ship's aft. Push the button that corresponds to the degree angle of the flashing beacon. Press the button at 135; (twelfth button clockwise from the North). If you press the wrong one, the lights will go out, and you will have to recharge the generator again.

Pump water from the ship's aft. Downstairs is a book that will transport you back to Myst.

>From Myst to the Mechanical Age Go to the clock tower on the opposite end of island from the library. Use the wheels to set the time to the observatory clue. The large wheel advances the minutes hand, the small wheel advances the hour hand. Set the clock to 2:40.

Once inside the clock tower, use the levers to set the combination to the observatory clue (set the combination to 2-2-1). Pull and release the left lever to rotate the bottom two gears. If you pull and hold the lever down, both gears will turn once, but only the middle gear will continue to turn. The right lever operates the same way for the top two gears. On the far right is a lever that resets the puzzle.

When completed, go to the giant gears near the dock. Inside the gear is the book that will transport you to the Mechanical Age.

Mechanical Age You will first discover a metal platform. To gain access, you must enter the proper combination of symbols into its activation panel. First symbol -- horseshoe; second symbol -- triangle rectangle triangle; third symbol -- circle over three triangles; fourth symbol -- half circle.

The centre of this island is a mechanical fortress which can rotate on its axis. To get to the other islands, you must rotate the fortress using the controls inside. Practice with the fortress rotation simulator in Achenar's room to get your timing right.

In-between the two brothers' rooms is a passageway. Press the red button to lower the staircase to get to the elevator control panel. Use the handle to align the circles until there is an opening (circles will turn red). Go back up and raise the staircase. Enter the elevator and press the up button. When the door opens, press the middle button and step outside.

Use the controls to rotate the fortress. Go outside and search the islands for clues that will help you get back to Myst. Remember to bring back a red or blue page. Look carefully by each throne.

Autor: Unbekannt

1.119 RT

Solve:

On Xenon:

Problem: What do I do with pink rabbit? You need to snare the hare -- you'll need his battery later. You'll find a rope one screen east of the starting screen. Pick it up and walk between the two large red columns in the upper right side of the screen. Choose the rope from the inventory window, and click the ROPE icon on the ground to use it. When the bunny walks into the noose, click the HAND on the rope to catch him.

Problem: What am I supposed to do with the rope? Use the rope to catch the rabbit. Pick it up and walk between the two large red columns in the upper right side of the screen. Choose the rope from the inventory window, and click the ROPE icon on the ground to use it. When the bunny walks into the

noose, click the HAND on the rope to catch him.

Problem: What do I do with the skimmer? Search the skimmer by clicking the HAND icon on it. Open the glove box and click the EYE on the object inside. It's a Pocket Pal terminal! Click the HAND to take it.

Problem: What should I do with the tank and the unstable ordnance? You can't do anything with the tank itself, but you can take the "unstable ordnance" from inside. I don't suggest it, though, it is unstable!

Problem: How do I avoid the cyborg and the Security Droid? The cyborg is really fairly harmless, and blind as a bat. Just stay out of his way, and he'll leave you alone. If he gets near you, he'll shriek to alert the Security Droid. There's no escape from the Security Droid.

Problem: What about this Dome? The dome is Sequel Police headquarters, among other things. You can't get to the dome on foot. Later a ship will land, and you can catch a ride up there.

Problem: Where else can I go? You can't get into any of the buildings on the street. If you've done everything you can on the street, it's time to go underground. On the northeast corner of the intersection is a sewer grate. Click the HAND icon on the grate to open it.

In the Sewers:

Problem: What do I need from the Sanitation office? Click the HAND icon on the desk blotter for an important message. Don't forget to take the empty jar from the desktop!

Problem: How do I get out of the Sanitation office? On the left side of the room is a door with a wheel on it. Click the HAND icon on the wheel to open the door, then click the WALK icon on the doorway to walk out.

Problem: What should I do in the sewer? If you took the jar from the Sanitation office, use it to scoop up some of the green slime. Choose the jar from the inventory window, and walk around the sewer until the slime oozes out of one of the grates. Quickly click the JAR icon on the slime, then get away fast!

Problem: How do I get out of the sewer? There's a ladder halfway down the west side of the sewer. Click the hand on it to climb up. When you're looking out at the street from under the manhole cover, wait for the spaceship to land and the Sequel Police to disperse before clicking the WALK icon on the street to exit your hiding place.

Problem: What about this spaceship? The spaceship is the Sequel Police shuttle to and from the dome. If you're quick, you can sneak aboard and get a ride up there. Wait in the manhole until the Sequel Police disperse, then walk to the ship. Click the HAND icon on the open area just below the leg of the ship to get inside the landing gear compartment.

Problem: How can I open the door in the landing bay? You can open the lock by pouring the green slime on it, but you won't be able to get any further until later in the game.

Problem: How do I avoid getting shot by the Sequel Police? You need to steal

a timepod from this area, but you're going to have to be sneaky about it. Wait for the second pod to land, and for the pilot to get out and walk up-screen. Quickly click the HAND icon on the pod to get in.

Problem: I'm in the timepod, but I don't know what to do! The first thing you'll need is the User Identity Verification Pirate Protection Program code. The U.I.V.P.P.P. is located in Space Piston Magazine, in the Timebuster 2000SUX Road Test article by Y. Hugh Iotta. Next, make a note of the symbols on the little screen above the keypad -- those are the Xenon coordinates, and you'll have to come back here later. Now punch in six digits and press ENTER. Punch in six more and you're on your way.

Estros:

Problem: How do I avoid the Sequel Police? The best way to avoid the Sequel Police is to exit your pod and walk immediately to the far West side of the butte. After a large, formidable shadow passes over the ground, walk back to the pod and take the stairway down. There's a pterodactyl just waiting to give you a lift.

Problem: What should I do in the nest? You need to search the Sequel Policeman's body. Click the HAND icon on the body.

Problem: How can I escape the nest? To escape, click the WALK icon on the hole in the bottom right side of the nest.

Problem: Help! I've been captured by the Latex Babes! These are the famed Latex Babes of Estros. You leave one of them at the altar in a future game, and they never forget a grudge. I'm afraid there's no way out of this one, you'll have to go with them. Click the WALK icon on the hatch to get in the sub.

Problem: How can I get rid of the Sea Slug? When the slug's slimy tentacles are wrapped around your legs, click the HAND icon on the button on the arm of the chair. See those air tanks to the right of your chair? lick the HAND icon on the air tank nearest you. As quickly as you can, choose the air tank from your inventory window, and click the TANK icon on the slug's mouth.

The Galaxy Galleria Mall:

Problem: I just arrived at the mall. What do I do? First pick up the AutoBucks card the Latex Babes dropped. Next, you'll need some new clothes. From the top of the escalator, go West on the walkway. Stop at the Big and Tall Alien store and talk to the clerk. He's got just what you need.

Problem: I need some more money. If you're dressed properly, go to Monolith Burger and talk to the manager. He'll give you a job. Save your game at this point, and earn as much money as you can. If you get fired, don't restore, just go back in and get hired again. You need to earn at least \$26.00.

Problem: How can I use the AutoBucks card? You'll need a clever disguise. Visit the Women's Clothing Store, and talk to the clerk -- if you have enough money, he can help you. When you're all dressed up, go back to the AutoBucks machine and Clean House.

Problem: What should I do at the woman's clothing store? If you have enough money, you can buy a clever disguise here to fool the AutoBucks machine.

Talk to the clerk, and he'll give you everything you need.

Problem: What should I buy at the software store? Look in the bargain bin. There are lots of fun things to see here, but the only thing you need is the Space Quest IV hint book.

Problem: What hints do I need from the hint book? There are two hints you'll need to complete the game. One is under the question about the "stupid timepod", the other is under the question about the Super Computer.

Problem: What do I do in the arcade? Until you're finished at the mall, I don't advise wandering around the arcade. You can play Ms. Astro Chicken, it's the first game on the left side of the room. Be sure to approach it from the left, and click the HAND icon on it. When you've done everything you can here, come back and have a look around. Walk to the right, rear of the arcade, and wait for the Sequel Police. When they come, get out as fast as you can.

Problem: What should I buy at Radio Shock? The item you need to buy from Radio Shock is the PocketPal terminal adaptor plug. There are several different plugs available, so before you buy one, you should know which one you'll need. To find out, you have to get inside the dome on Xenon and look carefully at the Super Computer terminal.

Problem: What can I do at Monolith Burger? The manager at Monolith Burger would just love to give you a job. To earn a few extra Buckazoids, take him up on his offer. You'll need to earn at least \$26.00. If you get fired, don't restore, just go back in and get hired again.

Problem: What do I need to do before leaving the Galaxy Galleria Mall? Before you leave the Galaxy Galleria mall, you should buy a new Generic Space Hero suit from the Big & Tall men's clothing store, get a job at Monolith Burger and earn \$26.00, buy the Space Quest IV hint book from the bargain bin at the software store, buy a clever disguise from the women's clothing store, and use the AutoBucks card to clean out Zondra's account.

Problem: I've done everything at the mall, but I can't get any further! If you've done all you can at the mall, it's time to visit the arcade. Walk to the right, rear of the arcade, and wait for the Sequel Police to arrive. When they come, get out as fast as you can by clicking the WALK icon on the bottom right side of the screen.

Problem: How do I escape the Sequel Police? Go to Skate-O-Rama and "swim" in the zero-gravity area, being careful to avoid laser blasts from Sequel Police weapons. The best way to ditch them is to start at the East entrance of Skate-O-Rama, swim up, across the top, and down to exit on the West side.

Problem: I've ditched the Sequel Police, what do I do next? The next thing you need to do is swipe the timepod the Sequel Police came in. When you exit Skate-O-Rama, head for the arcade. Click the HAND icon on the timepod to enter it. Your next stop is Ulence Flats; use the code found in the Space Quest IV hint book to get you there. It's under the question about the Stupid Timepod.

Ulence Flats:

Problem: I've just arrived at Ulence Flats. What do I do? Gee, isn't this place familiar? Well, Droids-B-Us is closed, and so is Tiny's. The only place you need to go is the bar. Be careful though, the place has really gone downhill since you were here last.

Problem: How do I deal with the Monochrome Boys? There's nothing you can do about the Monochrome Boys, except to get back at them for what they did to you, and get them out of the way for a few minutes. When they throw you outside, click the HAND icon on their motorcycles. If you've already done this, go about your business quickly and get off this planet. You're in big trouble if they catch you now.

Problem: I've dealt with the Monochrome Boys. What do I do next? Now that the Monochrome Boys are out of the way for a while, go back into the bar and get the book of matches off the counter. That's all you need from here.

Problem: How can I leave Ulence Flats? Get back in your timepod and enter the coordinates for Xenon. They were on the screen when you first stole the pod -- I hope you wrote them down!

The Second Trip to Xenon:

Problem: How do I open the locked door? Pour the jar of slime on the lock to dissolve it, then click the HAND icon on the door to open it.

Problem: I keep getting zapped by lasers in tunnel! How can I get through? The items you'll need to get through this tunnel are a book of matches, and an old cigar butt. choose the matches from your inventory window. Click the MATCHES icon on the cigar butt. Now select the cigar butt from the window. Click on OK. Click the EYE icon on the keypad to get a close up view. Now look at the angles of each set of laser beams. The object is to enter the correct rotation angle for each set, in order to place each in a straight up and down position. With this accomplished, you can walk through the tunnel unmolested.

Problem: What are the correct rotation angles for the lasers? With the beams in the initial position (before you made any attempts to adjust them), and the flashing bar in the top window, press 156 on the keypad, and press ENTER. The second set of beams can be adjusted from the initial position by entering 024 into the keypad. To adjust the last set of beams from the initial position, enter 108 into the keypad.

Problem: What do I do once I have made it through the tunnel? Now you're inside the Super Computer. If this is your first visit to this location, you need to get in and get out as fast as you can. You should be on a walkway. At intervals along this walkway are little boxes. These are terminals for the Super Computer. Click the EYE icon on the first terminal you see, and take a good look at the close-up view. You'll need to buy the PocketPal adaptor plug from Radio Shock that looks like the plug you see here. If you've already been here once, and have the correct plug, proceed to the hint section titled "Inside the Super Computer".

Problem: How do I avoid the droid? If this is your first visit to this location, you can only avoid the Security Droids by getting in and out of this area as fast as you can. If you've already looked at the terminal, exit the area the way you came in. If you haven't, return to the previous menu and press 4 for a hint.

Problem: Where do I go from Xenon? If you've been inside the Super Computer and taken note of the shape of the terminal plug, you need to return to the Galaxy Galleria Mall, and buy the correct adaptor from Radio Shock. The correct coordinates were on the timepod screen before you left the arcade.

Inside The Super Computer:

Problem: What is my objective here? Once inside the Super Computer, you need to use your PocketPal to access the Super Computer. This way, you can monitor the movements of the Security Droids and avoid them as you explore. Your goals are to get to the Programming Chamber and start the formatting sequence that will erase Vohaul from the Super Computer, and to rescue your son, Roger Jr.

Problem: How do I use the Pocket Pal? Choose the Pocket Pal terminal from the inventory window, then click the POCKETPAL icon on one of the terminals along the walkway. You should now see an overhead view of the area. The flashing grey rectangle represents you, the flashing blue or green octagon represents a Security Droid. Click on the POWER button to exit this view, and continue along the walkway, avoiding the path of the droid.

Problem: My Pocket Pal won't work! You may have one of two problems. First, you need the battery from the bunny. From the inventory window, click the EYE icon on the bunny, then click the HAND icon on the battery. Now select the battery, and click the BATTERY icon on the PocketPal. If you've done this, and the PocketPal still won't work, you either need to get an adaptor plug from Radio Shock, or to exchange the plug you have for the correct one.

Problem: Where is the programming chamber? From the tunnel door, walk one screen North, then one screen West. Take the left stairway down to the next screen, wait for the droid to appear on the right, then walk North again to the top of the stairway. From here walk one screen East, one South, and then proceed West to the programming chamber.

Problem: How do I get inside the programming chamber? The correct code can be found in the Space Quest IV hint book, under the question "I'm in a room outside the Programming Chamber. . ."

Problem: What should I do in the programming chamber? There are several icons on the screen, but only two are useful to you; the DROID icon, and the BRAIN icon. First, point the icon at the DROID icon, click the mouse button, drag the icon to the toilet, and release the mouse button. This will disable the Security Droids and make it easier for you to get around inside the Super Computer. Next, point the icon at the BRAIN icon, click the mouse button, drag the icon to the toilet, and release the mouse button. This will initiate the formatting sequence that will destroy Vohaul. The counter at the bottom left side of the screen tells you how much time you have to rescue Roger Jr. Whatever you do, DON'T put the SQ4 icon into the toilet!!

Problem: Where is Roger Jr.? From the Programming Chamber, walk three screens East, one screen North, then one screen West to the stairway. Take either stairway down, and proceed West to the glass elevator. Arriving at level 3, walk one screen North, one screen East, then North into Vohaul's chamber.

Problem: How do I rescue Roger Jr.? You can only rescue Roger Jr. if you have initiated the formatting sequence. If you have done this, walk toward the edge of the platform, and a bridge will extend to Roger Jr.'s platform. Walk across the bridge. Use the mouse or Arrow keys to fight Roger Jr, and force him back into the beam. When he's caught in the beam again, climb down the ladder on the left side of the platform. When you come back up, the disk will be in your inventory. Click the DISK icon on the disk drive, and a menu will appear. Click on BEAM UPLOAD to upload Vohaul into the Super Computer. Click on DISK UPLOAD to upload Roger Jr. into the Super Computer. Click on Roger Jr.'s name, then on BEAM DOWNLOAD. Roger Jr. will be downloaded into his body, and Vohaul will be formatted.

Complete Solution:

For the first section of the game, look in pages 8 and 9 of your Space Piston book and follow the walk-through provided. When you have followed the walk-through successfully you will find yourself in the sewers. From here:

Sewer Room: Go to the table and get the jar. Look under the pad on the table and press the button that is there. When the picture show has finished, go to the large contraption to the left of you and turn the handle. The door will open, enabling you to go inside. Do so now. You are now in the sewers underneath Xenon. Move to the left hand side of the sewers and move down. A little thingie will start to follow you. Let it follow you until the bottom screen, wait until it gets near you and use the jar to scoop it up. Now quickly get out of the way and wait until the slime has gone. Go from here to the ladder and climb up. Go to the screen to the left and here you will find a spaceship. Climb into the landing gear.

Main Computer: Save the game now, in case you muck the next couple of commands up. Go to the right hand screen and a time pod should appear. Quickly get into it. When you are inside, enter any combination you like, but note down what you entered. You might like to try different combinations.

Space Quest 10: When you land, get out of the pod and walk around a bit. Go left - you will see something down the path, so go back to the time pod and take the path near it. A large bird comes along and picks you up. Oh dear! When your in its nest, wait until one of the evil guards drops in, then search him and you'll find a piece of paper. Go to the hole in the nest and click on it with the Hand icon to go through it. In the next screen you will meet some nice young ladies. Get into the sub. When you get to the hideout, wait until a slug turns up. When the slug tries to eat you, press the button that activates the lasers on either side of the chair. Now get one of the oxygen tanks and shove it into the slugs mouth.

Shopping Centre: Pick up the card that the girl has dropped, then get on the walkway. Go to the Men's clothing shop and talk to the droid there. When you have your new clothes, pay the man. Next, go to the Mamolith burgers and ask the Pig there for a job. You can do the arcade bit if you want to, but it isn't compulsory.

From here, go back to the place where you came into the shopping centre and get the cigar. Now go to the cash machine, which stands next to the software shop. Use the card you picked up in the machine. It won't work. Now go to the ladies clothes shop and talk to the droid at the desk - she should give you some clothes. Pay for the clothes and go back to the cash machine. Now

you can use the card and get some money out. Go into the software shop and look in the bargain bin to get the Space Quest hint book, which should be underneath the other software. Pay for the book and then look at it. Use the stick icon to reveal the answers.

Go from here to Radio Shock and look at the catalogue. Look at the electrical gadgets and go through them until you come to the adaptor for the Pocket pal. Get the adaptor which is at the bottom right of the screen. Now go back to the ladie's clothes store and into the changing rooms. Get dressed. When you have finished, go to the arcade. Go over to the Ms Astro Chicken and insert a buckazoid. Play the game as many times as you want. After a while the game will blow up. A time pod should appear. When a soldier comes after you, just leave the screen and go to the zero gravity skate place. Go to the top of this and wait for the guard to come after you. From here, dodge the guard and go back to the arcade. Get into the time pod.

To work out where to go, take the codes that are in the hint book and type them out. Then type in the code that is written on the piece of paper you found.

Space Quest One: Go to the bar, where you'll find some nice people. When you've been thrown out, kick over the bikes. Now go back to the bar, but on the way there, jump out of the way of the biker. In the bar, get the matches from the bar table. Now go back to the Time Pod - but you'll have to jump out of the way of the bikers again. When you're in the time pod, go back to the start of the game.

Start of the Game: Go to the far right-hand side screen. Use the acid on the door lock. When you're in the tunnel, use the matches on the cigar. This should show you where the lasers are. Now go to the Bunny, look at it and take the battery out of it. Put the battery in the computer. Look at the panel on the wall and type in any number you like. The best way to get the lasers in line is to experiment. I found that using 100 each time sometimes works.

When you've managed this, go to the room to the north. You'll now be in the main computer. Wait till the droid appears from the left, then go back to the previous screen. Go back to the main computer. By now, you should have given the droid the slip. Go from here down the left-hand path until you come to another room with a control panel. Now use the numbers given in the hint book to open the door.

Go into the next room. You should now be given a screen with lots of objects on it. Move all the objects onto the toilet, but not the SQ4 one. Now leave here and goto the main computer. If you can't find your way back, use your computer with the sockets that are around the place.

When you get to the main computer to fight with Vohal, Move your man with the cursor keys or joystick. Move to the middle of the platform to fight, and after a while, you should be able to get him into the middle of the screen. When you've done this, go down the ladder. When you come back up, a disc will be in your inventory. Click the disc icon on the disc drive. When the picture of the screen appears, click on Upload beam, then Upload disc, then use the arrows to change the arrow to Roger Jnr and click on Download beam.

Autor: Unbekannt

1.120 RT

Telekommando

Nach dem Laden des Spiels befindet sich unser Telekom-Azubi in einem Fahrstuhl.

Erst durchsucht er mal alle Büros nach Dingen die er vielleicht gebrauchen kann. Diese Dinge legt er in "seinem" Büro ab. (Schubladen des Schreibtisches)

In irgendeinem Büro hängt ein kleiner Zettel an der Wand mit der Inschrift: EutelSat B=(4Codezahlen) (2Codes unlesbar) H=(" ") (" " ")

>> Der Zettel hängt nach jedem Neustart in einem anderen Raum.<< >> Die Codezahlen wechseln ebenfalls nach einem Neustart!!!<<

Wenn der 'INFORUF'-Empfänger gefunden wurde sollte man diesen immer bei sich tragen. (Er gibt im Spiel wichtige Telefonnummern durch, die notiert werden sollten, damit die betreffenden Personen angerufen werden können - hierzu ist eine Telefonkarte wichtig.

>> Wenn das INFORUF-Gerät durch ein dickes, rotes Kreuz verschandelt ist >> muss nach dem Saboteur gesucht werden, denn so ist das Gerät unbrauchbar.

In seinem eigenen Büro schaltet der Jungtechniker den Computer an, in dem der rechte, rote Knopf gedrückt wird. Nachdem der Compi gebootet ist wird nach dem Namen verlangt (Spieler)

Nun folgt die Passwortabfrage. (Ändert sich nach dem Neustart)

Hier schon mal 5 Passwörter von insgesamt acht:

a) Welche Anschlüsse richten Kommunikationselektroniker am häufigsten ein ? :-----> TELEFON

b) Welchen Schulabschluss muss man für die Ausbildung zum Elektromechaniker/in haben ? :-----> HAUPTSCHULE

c) Wieviele Jahre dauert die Ausbildung der Kaufleute für Büro - kommunikation ? :-----> 3

d) Wie heisst einer der grössten Arbeitgeber Deutschlands ? : -----> TELEKOM

e) Was bietet Telekom jungen Leuten als Einstieg in ihre Zukunft ? : -----> AUSBILDUNG

Im Hauptmenue können die diversen Telefonläden mit Waren bestückt werden.

Z.B.:Auflegewerkzeug 08-15.....braucht man zusammen mit den Kabelrollen Peilgerät.....braucht man um Störsender zu finden

Feineinsteller.....braucht man zum Sateliten justieren

Zu der Karte im Spielfeld (Unten,rechts):

----- Anklicken. Diese Karte informiert uns über unseren Standplatz. Arbeiten die unerledigt sind werden durch einen blinkenden Rahmen signal- isiert.Diese Orte müssen angefahren werden.

>> Alle Orte sollten gründlich nach dem 'Zugangs-Code' untersucht werden <<
>> Auch dieser wechselt bei einem Neustart.<<

Wenn der Zugangs-Code gefunden wurde fährt man in einen Telefonladen und benutzt dort das BTX-Gerät.

Wenn dieses Gerät richtig benutzt worden ist,erhält der Spieler einen Schaltplan für die Verteilerkästen. (Auch diese Codes verändern sich.)

Benutzung des Peilgerätes: ----- Das Gerät lässt sich nur einschalten wenn der Techniker im Büro,im Telefonladen oder in der Satelitenanlage ist.Das Gerät funktioniert nicht auf der Strasse.

Nach Aktivierung des Peilers genau den Peilstrahl verfolgen und sich den Standort des Störers merken.So schnell wie möglich zu diesem Ort fahren,weil sonst der Störsender den Platz verlassen hat.

Wenn der Übeltäter gestellt wurde funktioniert auch das INFORUF-Gerät wieder.

Telefon-Läden ----- In den Regalen findet man die wichtigen Werkzeuge und Geräte die für die Reparaturen gebraucht werden.

Sateliten-Feineinstellung: (Gerät dabei ? Codezahlen notiert ?)

Grüne Anzeige-----> korrekt Gelbe Anzeige-----> fast korrekt Rote Anzeige -----> unkorrekt

Alle Lampen müssen GRÜN anzeigen!

Wenn der Spieler meint seine Einstellung wäre o.k. kann der "TEST"-Knopf betätigt werden. (Jeder Test kostet Energie ! Falls keine Energie mehr vorhanden ist - Ort verlassen und später wiederkommen.Gerät läd sich zwischenzeitig auf)

Benutzen einer Telefonzelle !? (Telefonkarte dabei ?)
----- (Telefonnummer notiert ?)

1. Hörer abnehmen
2. Telefonkarte in Telefonkartenschlitz einführen
3. LCD-Display prüfen ob die Karte noch gültig ist
4. Telefontasten anklicken (werden nun grösser)
5. Telefonnummer eingeben
6. Tüüt,Tüüt,Tüüt
7. Information lesen
8. Gespräch beenden ---> rechte Maustaste
9. Rückgabeknopf drücken ---> Karte kommt zurück 10. Hörer auflegen (Logisch)

Wenn alle Aufgaben gelöst wurden bekommt der Spieler einen Gesellenbrief mit seinem Namen und der erreichten Punktzahl. Dieser wird sogar gespeichert.

Die Aufgaben des zweiten und dritten Levels sind identisch - nur die Aufträge steigen und das Zeitlimit ist geringer.

Autor: Unbekannt

1.121 RT

Valhalla II
Level 1

In the room where you begin the level notice the Wizard, look at him and he speaks to you. Take the book and the piece of paper with "I am infinity" written on it. Operate the floor tile in the bottom right hand corner of the room, take the potion of faith. Notice the passageway is the only exit out of this room, the Wizard blocks the exit out of the level, your task for this level is to destroy the Wizard so you can progress into level 2. The passageway is filled with hot coals, if you stand on them your stamina begins to drop, drink the potion of faith and travel down the passageway. There are quite a few rooms open to you but the one you need is infinity's own bedroom, this is the one with the racing track in it. Operate the floor tile in this room and take the potion of strength. Neardy is the oracle, look at him and he asks you to bring him luck. Take the left hand exit out of this room into the Carpenters workshop, take the chest key then pull the lever to gain access to a large rock that stops you from reaching a four leaf clover. Drink the strength potion, remove the rock and pick up the clover. Put the clover on the oracle and he opens the door into the maids bedroom, at the same time he asks you for a sign. In the maids room operate the floor tile near the suitcase to find a playing card, another floor tile in this room reveals a compass. Take the door key from beside the bed. Back in the Carpenters workshop put the playing card on the Gambler's tomb, take his snail. Put the compass on the map near to where you found the clover and take St. Christopher. Travel back to infinity's bedroom and put the snail on the race track, two other snails appear and they all have a race. George's snail losses every time and you gain nothing. Hunt around till you find some vaseline on the floor and put the snail on top of it. George's snail is transformed into a racing snail. Put it back on the track, this time it's a dead heat and the two caskets open. Take a rusty object and the diary that contains strange ramblings that don't make alot of sense. Put the rusty object on the sanding machine in the carpenter's workshop and take the door key. Put the diary on the madman's tomb in the kitchen and take the confusion spell. The first key you found opens the locked door near to the vaseline. Inside is an altar with nothing on it, each time you walk towards it a pearl appears, each time you get close enough to take it, it disappears again. Take the picture out of this room. Nearby is the maid's room, put the St. Christopher on the suitcase and take the safe travel potion. In the kitchen notice the duplication stones, the book nearby warns you of the passegeway beyond the locked door, put the safe travel potion on the duplication stone, take both potions. Open the door with the silver key and travel down to the electrical device. Drink the safe travel potion and pass through unharmed. Pick up the sugar, the potion of lies and the door key to

get back out. Pick up the note from the Goblin informing you that if you give him a gift for a king he will disarm the passegway. The Goblin sits on his sofa. Travel back the way you came before your potion runs out . Each time you look at the Carpenter he tells you he has a gift for the king. Put the confusion spell in front of him and in his confused state he asks who you are. Stand and face him, drink the potion of lies then look at the piece of paper in your rucksack that says "I am Infinity". Lying through your teeth you tell him that you are the King and in his confused state he hands over a jewelled box, a gift for a king. Drink the second safe travel potion and travel back down to the Goblin, give him the box, he disarms the passegway and opens the door into the Wizards room. Operate the floor tile and take infinity's teddy bear, read the spell book that tells how to destroy the Wizard. Travel through the door opened by a lever noticing three tombs as you pass, open another door with a lever that provides you with a shortcut back to the kitchen. Take the section of pipe, take the snooker chalk and put it on the tomb of the hustler. Take the snooker cue in the wall behind the pearl that keeps disappearing, notice a small hole, insert the snooker cue in here and the pearl is knocked to the floor allowing you to pick it up. This is for the spell. By now you will have found the objects you need to make a cake. Put the cake tin on the stove in the kitchen, then drop inside the egg the flour and the sugar, take the cake for use later on. Put Infinity's teddy bear on his bed and take the sleeping pills. Put these on the tomb of the insomniac near to the Wizards room. Take the nightmare spell and put this in front of the cook who up until now has told you to leave her alone because she's sleeping. Put the cake in front of her and she ices it for you. In the Carpenter's workshop put the picture onto the saw, take the piece of jigsaw that fits into the incomplete puzzle nearby. The chests open allowing you to take a heavy bell and a door key. Put the piece of pipe next to the glass in the Carpenter's workshop, travel to the other end of the pipe that it fits onto, then put the heavy ball onto it. The ball rolls down the length of pipe and smashes the glass that was hiding a potion of faith. Save this for use later. Take the iced birthday cake and give it to the maid who has been telling you it's her birthday and now informs you she was only joking. She gives you a sapphire for your trouble, the book of birthstones will inform you that it is the birthstone of Libra, put the Sapphire in the scales near to the vaseline, take the sign of Libra and give it to the Oracle who gives you a vase. The key from the jigsaw chest opens the door into a room where there is an identical vase on one side of a locked door, place your vase opposite and the door opens, before you walk inside it would be a good idea to save your game as this is the maze. Pull the lever to open a door elsewhere then travel past the electrical device, once you have done so your potion timer goes up and begins to descend informing you how long you have before the door into the maze locks itself, the book at the entrance to the maze explains all about it. Somewhere inside here is a chest for which you have the key and inside the chest is the Wizards staff which you need for your spell. The lever in the maze opened the door below the Carpenters workshop and inside is an old man who tells you he is hungry. Notice also the potters wheel on which you place the clay that you would of found by now. Operate the button on the potters wheel and take the soggy clay bowl. Put this on the kiln in the Wizards room and take the fired bowl. Fill this with stew from the kitchen and deliver it to the old man, he rewards you with a coin for the piggy bank in the maid's room, take the fan and the sword from inside the chests. Back in the Wizard's room put the fan on the left hand altar that prevents you reaching the love letter, the fan blows the letter off it's perch so you can take it. Put the sword on the tomb of the duelist nearby and take the jewels, put these on the tomb of the jeweller and take the pound note. You now have all the

ingredients for your spell. The pearl, the love letter, the pound note and the Wizard's staff, put all of these objects into the Wizard's cauldron and take the banish spell, travel back to the passegeway of hot coals, drink the potion of faith and travel down it, place the banish spell in front of the Wizard who disappears into the floor leaving the way clear.

Level 2

Pick up the tankard, operate the floor tile and take the chest key. Travel south and pick up a second tankard then take your first left and head into the room where four hungry and thirsty soldiers are sitting. Take the third tankard and operate the floor tile, underneath is some stamina. If you look at the soldier on your left he will demand that you supply him and his three buddies with some ale. Travel out of the room and head south again, pull the lever and enter the room where the ale is. Take the tankard off the stool and fill all four tankards with the soldiers favourite brew. Before you leave open the chest with your key and take the piece of paper with the cryptic phrase on it and operate the floor tile, underneath is a door key. Deliver the ale to the soldiers who empty the tankards and open a door as a reward for your efforts. Look at the most talkative soldier and he will demand that you bring them food. Travel out of the room and straight down into the door they have opened. Inside take a stick and two chicken legs, deliver these two chicken legs to two of the soldiers as you will need the room, then travel back to the ale room where it would be a good idea to leave the tankards. In here you can pull a lever for a shortcut into a room where a soldier is sat in between two chests. He asks you for the password. Insert the stick in the hole in the wall then pull the lever. Travel up and round the u-bend operating all the floor tiles. Take the sapphires for use later on. The white pattern on the floor tile is a teleport square, stand on this to be transported to another section of the map where you come across more floor tiles, operate these and take the chicken legs, you only need two more as you have already given two to the soldiers. Check out the room where the Norse Warlords lie. Look at their tombs to read the cryptic inscriptions. Deliver the two remaining chicken legs to the soldiers who reward you with a second chest key, look at the left hand soldier once more he will demand more ale. The key is for the chest in the Norse Warriors room, take the translation potion then head back to the soldier who demands the password. Face him and drink the potion then look at the cryptic piece of paper, the letters change into the words "Herman's Home", having said this the two chests open and you can take the protection potion and a cross. Travel up to the locked door near where you found the second tankard, open the door with the key from the ale room and take the bone off the stool. Travel south once more to where the green river of poison breaks. Notice a small piece of poison lying on the floor, you loose stamina if you try to take it so drink the protection potion. Put this in the ale and then fill up the tankards once more, it is time to rid yourself of the demandind soldiers. Deliver the poisonous ale which they dispose of in one gulp, they are now quietened for ever. This action results in the locked door of this room opening. Travel up the passageway then take a left onto a teleport square. You find yourself in a room with a series of altars with blue diamonds engraved on them. Drop the sapphires you are carrying which will rid you of three of the altars and also allow you to pick up a will and a chain. Teleport back the way you came and walk straight onto the second teleport square. Pick up the 'No' from the altar then travel down into the torture chamber. One of the soldiers is hoarding a clock but he allows you to take it. You now have all four objects to give to the Norse Warlords back in their private chamber. Before you leave search till you find the altar

with the combination written on it, take the piece of paper that says what's the combination' off here. The Norse Warlords reward you with a chess piece each which you will know the relevance of if you have peeked into the chess board room near to the torture chamber. Travel to the chess board room and position your Rook and your Bishop in order to checkmate the King. The Rook goes on the square by the door on the same line of tiles as the King chess piece. The Bishop chess piece goes on the square near to the bottom of your screen with the King chess piece in a diagonal line but not on the diagonal lines of the other Bishops. When your two pieces have been positioned. The King chess piece disappears to give you access to a cigar, another sapphire and a teleport square. This transports you to a room where you find a "Bee tray" and the front page of a newspaper. Return to the room where the sapphire altars are and drop your new sapphire, this allows you to take a piece of paper with the words "let him have it" written on it. Back in the torture chamber you can now order the awake soldier to "let him have it", this results in the poor prisoner being stretched beyond all recognition. He instantly dies and the soldier accuses you of killing him, then he informs you he is going to tell. Take the key that has appeared on the prisoner and travel back to the throne room of the sapphire altars. You will have noticed a bottle of stamina over the river. Take this as you will need it, then set off south walking in the poison itself, stop and drink the stamina when yours ticks down too far. At the end of the river is a door which you can unlock. There is a joke here which you can take, then take a shortcut back to the torture room via a door opened by a lever and a teleport square. Back in the torture room the King has appeared. Look at him and he asks if you killed him, look at your "No" piece of paper to deny the whole thing and ignore the jeering soldiers. The King asks you to prove it at which point you can produce your newspaper which describes your whereabouts the day before, he laughs and asks you to prove it. Take the stick from the prisoner and travel back to the room where you found the joke via the shortcut. Insert the stick in the hole, pull the lever and enter the photocopying room. Pick up today's newspaper which has not yet been printed, then put yesterday's newspaper on the photocopier. This disappears which is your cue to drop today's unwritten newspaper onto the photocopier. Take your evidence and go back to face the King. Drop your newspaper on the floor and the King disappears leaving behind his crown, tell the second soldier to let his prisoner have it who screams and when asked "what's the combination" replies "I will betray". Travel back to the photocopying room and head south till you reach a crown by a locked door. Drop the crown and enter the room where you will find an eye at the end of a small river. In this room you will also find another sapphire and an orange. Put the eye, the will and the 'Bee tray' on the combination stone in that order to open the door into a new part of the level. Before you leave take the shoes from the torture room. Stand on the teleport square just beyond the now open door to discover a door key. Return straight away and progress into unknown territory where you will find a corresponding locked door. Inside this room you will find Herman. Herman tells you he's bored so look at the piece of paper that says 'let him have it'. Herman asks you who but you can't answer him yet. Operate the floor tile and take the musical note then travel back to the tuning fork which is near the photocopier (left out of Herman's room). Take the musical sharp then deposit this and the cigar on the Norse Warlord tomb of Hamlet Sharp in the same room as Herman. You receive a stick in return which you can use on the hole just outside to give you access to another piece of paper with 'crumbly wally' written on it and a teleport square. This teleports you into a square with walls all around you, look at the 'crumbly wally' piece of paper to get rid of the walls. Pick up the comedian potion which is near the family album. You will notice a teleport maze which you

could get lost in forever and a room with five star filled altars in it. The teleport square in this room transports you to a room where you find the genesis device and a amplifier. Travel back to the room where you found the eye and face the soldier who asks why the chicken crossed the road. If you reply by looking at your joke without having drunk the comedian potion first the soldier won't even smirk, so drink the potion first to raise a hearty guffaw and gain access to the two chests beside him. Take the map for the teleport maze and a thermometer. Put your shoes on the Norse Warlord's tomb in the same room as the soldier as he is called Robin Sole. You need another object for this tomb before you are rewarded. Pick up the sapphire from beside the tomb then head back to the teleport maze. Use your map to survive the experience then prepare to eat the cookie monster. You will have found cookies by now so put one in his bowl to see him slurp his way across the room, devour the cookie and return to his place by the door he is blocking. To get past him you are going to have to poison him by placing a cookie beneath the spout of the same poisoned ale barrel you used to kill the soldiers then operating the tap to take a poisoned cookie. In the same room as the cookie monster are some rings which you can take and another locked door, opened by a lever. This gives you access to a shortcut round the maze and Grumbleweed, the burping cider drinker. He is still convinced he won the 'who can burp the loudest' competition. Take the camera film and head back to the camera which is near the photocopier. Insert the film and then operate the camera to be provided with a picture of you which you then put on the family album. It changes into a picture of the King which you use to tell Herman who you want to 'let him have it'. Herman then asks for his prophecy and provides you with a chest key for the chest in the same room. In here you find the Book of Icarus. After poisoning the cookie monster you have access to another teleport square and an altar with a sapphire on it. Stand on the teleport square and you find yourself at the top of the sapphire altar room. Get past the altar that is blocking your way by dropping a sapphire on it, you now have access to a pear and nearby you will find a banana and some earth. Down the left hand passageway you will find a soldier who informs you it will cost you. Take the arrow that's on his table. Travel back the way you came and turn right, down a short passageway there is another teleport square. This transports you to a small room where you will notice a cider press. Travel back to the room where the joking soldier is and put the arrow on the tomb of the Norse Warloed Robin Sole. He rewards you with a potion of extreme luck. Return to the fruit machine and put your three pieces of fruit on the rollers, operate the lever under the influence of the potion and the three pieces of fruit turn into apples which you can take. At the same time a pile of gold coins appears in the small room beside the fruit machine, but a locked door prevents you from reaching them. Put all three apples on the cider press and take the bottle of cider. Your task now is to beat Grumbleweed in your own 'who can burp the loudest' competition. Fill up one of the tankards in Herman's room with ale then travel back to Grumbleweed. Give him the cider so he can produce one of his most excellent burps then put the amplifier on the square beside him, stand on the amplifier then drink your ale. You win the competition and Grumbleweed hands over the flytrap plant. You now have all the objects you need to create the planets from the genesis device. Insert the thermometer which will provide you with the planet Mercury, the rings to give you Saturn, the flytrap to give you Venus and the earth to give you Earth. Place the planets in the correct order on the cosmos altars (Mercury, Earth, Venus, Saturn) and the last altar lights up to represent the sun. Put the Book of Icarus on here and you are rewarded with Herman's prophecy. Dutifully deliver this to Herman and he will give you the key for the room where the coins are lurking. Give these to the soldier who says 'It will

cost you', the last door opens and you're on your way to level three. the Haunted Gallery.

Level 3

You start the level standing by a door, nearby is a key and the logical thing to do is insert the key in the door. If you do this you will meet the first ghost of level three who appears as you unlock the door, sails over to a lever nearby, locks the door you've just opened, then disappears back down it's hole. Nothing will cover this hole properly to prevent the spectre getting out and foiling your plans. Explore the room you are in instead and meet the mummy who won't talk to you and a vampire that wants his well done, whatever that means. Operate three floor tiles to find some stamina, a box of matches and a chest key, take the bag of cement and the piece of paper that says 'please will you move'. Put one of the toy blocks that are lying around in the toy box to meet another spectre. This one prevents you getting in the door from which he materialises. Pull the lever by another locked door and head into the room where you can dispose of your cement in the cement mixer, pick up some pebbles which you can change to sand on the grinding machine in the first room. Put the sand in the cement mixer and travel down to the second room where you will notice the ghost trap, a conveyor belt operated by a lever and a floor tile which you can operate, beneath it is a stick. Beyond the trap is a slimy river which takes away your stamina, travel down here to reach a chest that opens with your key. Inside is a piece of guttering. On the way back don't forget to pick up the binoculars and extra stamina. Put the guttering between the cement mixer and the water barrel, operate the tap on the barrel, then operate the cement mixer. Grab the cement that appears next to it then return triumphantly to the hole in the first room which you can now plug up for eternity. Finally you can leave this room and meet the zombie that refuses to get out of your way even when you ask him nicely. Insert the stick in the hole and operate the lever to gain access to a room with a Hoover in it. Operate the floor tile to take a piece of paper that says 'Where is M'. Take the portable ghost trap and the stick that looks slightly different to the sticks you find to open doors with. You are now equipped out to dispose of the playful ghost in the first room. Put the trap down between the toy box and the door, then put a toy block in the toy box. The ghost appears then promptly disappears into your trap. It would be a good idea now to empty your trap in the permanent ghost trap near the conveyor belt so you can use it again. Return to the room you have just gained access to and speak to the vampire who tells you to find his wife. Operate the floor tiles and take the chicken egg and a fly then return to the first room where you can put the fly in the cobweb to take a tempermental spider that turns into a chest key each time you put him down. He obviously needs a stabilising treatment of some kind so put him in the molecular stabiliser next to the mummy nearby. He changes permanently into a chest key and the mummy informs you he's in shock. Obviously got a weak stomach. Open the chest near to where you found the pebbles and take a second stick. Travel back to the river of slime that crosses your path near to the exit out of the room where you began the level. Make sure you have plenty of stamina then set off down the right hand fork of the river. (This is your right not Infinity's). At the end of the river insert the stick into the hole and pull the lever, this opens the door into another room. Inside you can drop your 'different looking' stick onto the lathe and fashion yourself something which resembles a stake. Pull the lever in this room for a shortcut to avoid the slime river, then return to the unsuspecting vampire in the room where you began the level. Drop the stake on his coffin and take the teeth which you get in return. Put the

teeth and the box of matches on the tomb of Arson Molar in the room where the conveyor belt is and take the angry potion. Go and face the stubborn zombie who blocks the passageway, drink the angry potion and look at the piece of paper that says 'Please will you move'. Being timid he disappears at the hint of a raised voice so you can progress into a small courtyard where yet another zombie blocks your way. There's a vampire here also who takes your stamina each time you try and take the calendar day that's sat on his coffin. Take the bell and the music sheet then return to the room where the wifeless vampire lives and put the binoculars and the sheet music on the tomb of 'Brahms Seeformiles'. Take the door key you receive in return. Travel back to the locked door in the small courtyard and open it with your key. In here notice another ghost. Put the ghost trap down between the spectre and the telephone then operate the telephone that is nearest to the door. He obediently dashes over to answer it and in the process disappears inside your trap. In this room you can put your 'Where is M' piece of paper onto the book of names and take the new piece of paper which says 'Where is Mestophiles'. Take the tape which is also in this room and Cupid's bow. Go and face the zombie in the small courtyard then ask him where Mestophiles is. So scared by the mention of the great one's name he vanishes into thin air allowing you to pick up a second bell, a piece of paper which says 'Is anybody there' and get into another room. In here you will notice three altars with hammers attached to them and a mummy who says 'play me a tune'. If you put the two bells on the altars then operate the lever the hammers will tap out a tune on the bells, as you are missing one, nothing will happen yet. Pick up the Santa hat and operate the lever allowing you access to a strange room where the two objects inside it constantly evade your grasp. From here you can reach another room where another ghost lurks near a television, take the tennis racket nearby. Return to the room where the cement mixer is and put chicken egg in the nest, the chicken wanders over and sits down. Put the tape in the tape recorder and operate it, the sound of the barking dog alarms the chicken who makes a sharp exit, leaving behind dome of it's feathers. Put these beneath the conveyor belt so when you pull the lever, the object that sails along it doesn't smash on the floor but lands safely on the feathers. The object is an upturned glass. Travel to the room where you may have noticed a ouija board, put the upturned glass on the top of it then look at the piece of paper that says "is there anybody there'. The glass slides over to the word 'yes' and the chests open allowing you to take the Hoover bag and the stethoscope. Put the stethoscope and cupid's bow on the tomb of Doctor Love in the small courtyard, you are rewarded with the third bell. Put this on the last altar and operate the lever, you here a short tune and the mummy rewards you with a key for the door next to him. Unlock this to discover a maze filled with rivers of slime. All you need to get through the maze is plenty of stamina. At the end find a key which fits the locked door in the room with the bells in it. This is the door to Mestophiles chamber. Stand on the pentagram and look at the piece of paper that says 'Where is Mestophiles' the evil one dutifully appears, look at him and he asks you to find his ring. Take the chalice from this room, the flower and the piece of paper which says 'I wish I was in Kansas'. You may have read about Susan the Zombie with hay fever who only materialises when she sneezes. The room she is hiding in is the room where the telephones are so put your flower in the vase in this room and she will appear with a violent sneeze. Look at the Zombie and she will inform you that she wants to look like you. travel back to the room with the ouija board in it and fill up the chalice with brandy from the barrel. Deliver this to the mummy who is in shock and he will give you a potion of thieves. Drink this in order to take the calendar day from the stubborn vampire in the small courtyard then take your prize to the room with the Hoover in it.

Put the hoover bag in the Hoover then put the calendar day on the altar where you found the book about the vampire's wife. When she has appeared operate the Hoover and she is sucked inside the hoover bag which you can remove. Deliver the full Hoover bag to the love lost vampire who asked you to find his wife, he rewards you with a mirror spell. Take this down to the zombie who wants to look like you and drop it in the square in front of her. She transforms into your double and returns Mestophiles ring. Take this to Mestophiles who rewards you with some mistletoe and tells you to prove that you are evil. Put the mistletoe and the Santa hat on the tomb of Nicholas Kiss, take the invisible potion. Drink this so you can creep up to the two objects that keep jumping out of your grasp in the room near the bells. The objects are a piece of paper with the word 'Innocent' written on it, and a telekinesis potion. In the small courtyard you may have noticed a potion that is too far away for you to pick up. Drink the telekinesis potion and look at the piece of paper that says 'Will you move please', the potion that sails towards you is a potion of evil. Go and stand on the pentagram nearby and look at the piece of paper that says 'I wish I were in Kansas', you are magically transported to a room where a zombie sits on trial for stealing some pebbles. Look at the zombie and the two mummies inform you of his charge and then ask you what your verdict is. Look at the piece of paper with the word 'Innocent' written on it under the influence of the potion of evil. Instead of saying innocent you say guilty and the poor zombie is instantly executed, nothing remains of him but a piece of zombie face which you can take. Deliver this to Mestophiles to prove how evil you are, he rewards you with a book 'Wuthering Heights' then asks you to give him your soul. Put the book and the tennis racket on the tomb of Martina Bronte and take the TV aerial. Make sure your ghost trap is empty then head back to the room where the ghost and the television are located. Put the ghost trap on the floor between the ghost and the television then put the TV aerial on top of the television. The ghost will be swallowed whole by your trap allowing you to reach the key that was behind him. Deposit him in the ghost trap in the conveyor belt room, this results in the trap exploding, move out of the way and you will notice a drop of your blood on the floor. Return to Mestophiles chamber where you can now unlock the door and view for the first time the imposing soul stealer. Put your blood on here to bring the machine to life then hold your breath as you are stripped of your soul. After the soul stealer has done its worst you can pick up your soul and deliver it to the evil Mestophiles who informs you that you now have the power of evil, enough in fact to murder your beloved brother. On to level four.

Level 4

Pick up the light bulb and walk into the next room, speak to the monk sitting between two chests, he says 'The Lord be with you'. Operate the floor tile nearby, underneath you will find a laurel wreath. Walk to the left and operate a second floor tile near to the lamp, take the apple that was underneath it. Pull the lever and go through the door and operate a third floor tile that's hidden beneath a book, under here is a vanish spell. Take this and return to the lamp where you would have seen a Knight, each time you put the light bulb in the lamp the light bulb lights up and the Knight travels over to the lamp and removes the bulb before returning to his original position. Put the vanish spell on the floor between the Knight and the lamp before putting the light bulb in the lamp. The Knight stands on the spell and vanishes giving you access to the piece of paper that says 'and also with you'. Go and stand opposite the monk and look at your piece of paper, the chests open allowing you to take some stamina and a flower. Travel back to the place where you found the vanish spell and begin to walk

down the river nearby, top up your stamina when it gets low. At the end of the river is the 'Tomb of the King's Knight Caesar Petal', put your laurel wreath and flower on here and take the stamina that appears in their place. Near to the monk is a locked door, insert the door key and enter a room where you will notice a courtier who has got hiccups, operate the floor tiles near to the pianola, take the rosary beads and firework. Return to previous room and drop the rosary beads into the fountain of confusion and take the prayer book. Drop the book and the apple on the 'Tomb of the King's Knight Eve Holywords'. Take the stick that appears and return to the place where you found the rosary beads, travel down the passageway until you find a hole in the wall, insert the stick, pull the lever and open the door. When you walk in this room the door locks behind you, operate the two floor tiles in this room and take Excalibur and the deflated balloon. Drop Excalibur onto the hand that's sticking out of the water, it disappears allowing you to reach a vanish spell and the lever that opens the door to get back out. Drop the vanish spell between the Knight and the sweetie jar then take one of the sweets that are lying around on the floor and put in the jar, the knight vanishes as he moves to take it allowing you to reach a piece of paper that says "I've found your watch' and the King's watch". Leave the room and travel back to the fountain where you put the rosary beads, next to this is the wind stone, put the deflated balloon on here to change it to an inflated balloon. Put this down in front of the courtier with hiccups, the balloon bursts which gives the courtier enough of a fright to rid him of his hiccups. He gives you a picture of twins in return. Put the picture in the fountain of Gemini situated in the room where you found Excalibur and take the double action potion. This potion allows you to open the troublesome door controlled by two levers near to the pianola, this allows you to enter the room where the baby prince lies peacefully in his cot, until you try to take the sun symbol that is, he screams violently each time you try to remove it, take the piece of paper which says 'the baby is crying'. Leave this room and travel further down the passageway, the room at the end is the King's chamber. The monk in this room asks if you repent your sins which of course you don't. The king asks you to tell her he loves her and allows you take a rose so you can say it with flowers. If you give the king his watch he puts it on his watch stand but doesn't reward you in any way. To take back his watch you have to tell him the baby is crying and he will go and stand beside the child. When he is stood beside the child you can't give him any of the items he asks for, to make him return to his place by the watch stand you have to tell him the tannoy is broken. Take the door key and the nightingale before you leave this room. Travel back up the passageway and find the locked door that fits the key you are carrying. Inside this room is a courtier who seems to be slightly deaf and another Knight who is preventing your reaching some altars, nearby is a jewellery box. Operate the floor tile and take the cream cake then travel back to the baby's room, nearby is a lever that opens a door into a room where you notice another monk who wants to be your friend even though you don't want to be his, also in here is a machine gun and the 'Tomb of the King's Fawkes Eclair'. Put the firework and the cream cake on here, take the slimfast potion. Travel back to the room where the weighing scales are and drink the potion before standing between the two chests, They open allowing you to take a stick and a piece of paper with 'I love you' written on it. Go and find the second hole in the wall which is situated beyond the room where you found Excalibur. Insert the stick, operate the lever and enter the previously unexplored territory. In here is a nurses bag, it would be a good idea to put the nightingale on here so you can take the throat lozenge that appears in it's place. Operate the floor tile and take the vanish spell. A shortcut out of this room allows you access to the room where the courtier is that

can't seem to hear you. In the passageway between the two rooms is a protection potion which allows you to take the flux capacitor. Deliver the throat lozenge to the courtier who has lost his voice near to the river, he rewards you with a music sheet. Down a short passage you will find an interesting looking room with four lightening altars inside it, a watch stand and a laser. Drop the flux capacitor inside the laser then put the singular prismatic orb you find in this room onto the nearest altar to the laser. Operate the laser to see the results of your actions. If you put the King's watch on the watch stand then tell the King through the tannoy in his room that you have found his watch, the king comes searching for it, if the watch is there he retrieves it. If the watch is missing he just walks away. Take the music sheet and put it on the bed of nails in the room where you've met the friendless monk. Take the music sheet full of holes and put it on the pianola, this opens a chest in the room next door which has been hiding a soprano potion. You can now sing the password to the courtier in the king's chambers, he opens a door for you allowing you into the queen's chambers. The queen gives you a note for the king in return for the rose but she appears to want nothing more out of life than an endless supply of chocolate. Operate the floor tile and take the chest key and pick up the jewellery from the queen's table. The key fits the chest in the same room as the nurses bag, inside is a paintbrush. Put the vanish spell down between the knight and the jewellery box then put the jewellery in the box. The knight vanishes as he moves over to take it. You now have access to the first emerald altar and the potion of repentance which is perched on top of it. Return to the monk who wants you to repent your sins, drink the potion and look at him, he asks you once again but this time you lie through your teeth telling him of course you will repent. He lets you have the white rabbit from the chest beside him. Put the white rabbit in the hat in the same room to open a further two chests, take the prismatic orb and the marksman potion. Before you leave give the note to the king who rewards you with a hearing aid and asks you to bring him his sceptre. Go and stand behind the machine gun, drink the potion and operate the gun. This time you hit the lever which opens the door below you. In here is another knight who prevents you reaching a chest key and a railway track with a train on it that doesn't seem to be working. Operate the floor tile and take the umbrella. Deliver the hearing aid to the deaf courtier and take the quiet potion. Drink this whilst facing the courtier who asks you to whisper the password, then look at your piece of paper which says 'I love you'. He opens the locked door besides him as a reward. Inside notice the battery charger and take the picture of night and day off the floor. Put this in the fountain of opposites in the room where the nurses's bag is and take the emerald that appears in it's place. Put this in the emerald altar which disappears allowing you to reach the next altar which has an alter ego potion sat on top of it. Drink this potion whilst facing the monk who wants you to be his friend then look at him. Instead of saying no you say yes and he allows you to take the king's sceptre from out of the chest beside him. Deliver the sceptre to the king who rewards you a sovereign. Put this in the fountain of King's near the weighing scales and take the ankh that appears. Put this in the fountain of Egypt next to the queen and take the third emerald. Put this on the next emerald altar and take the picture of Notre Dame which you can place on the 'Tomb of the King's Quasi Da Vinci' along with the paint brush. You now have another vanish spell so proceed back into the queen's chamber and find the door bell, nearby is a locked door. Place the spell in position just outside the door then operate the door bell. The knight that was lurking on the other side of the door pokes his head out to see who it is and vanishes, you can now explore the room he was guarding. Inside is a barometer where you can put the umbrella, take the emerald that

appears. You are probably fed up feeding the queen chocolate by now so put one of the bars into the cyanide, give it to the queen who doesn't ask for any more chocolate and instead gives you the combination to the chests guarded by the monk nearby. Stand in front of him and look at the numbers in your rucksack to open the chests. Take the prismatic orb and the picture of the Holy Ghost. Drop the emerald onto the last altar, take the battery, the vanish spell and the numerical potion that are lying behind it. Return to the battery charger and charge the battery before putting it in the power pack that drives the train. The train steams off down the track and pushes the paternal potion that was lying out of reach into a place where you can take it. Drink the paternal potion and take the sun symbol from the prince's cot, this time he doesn't scream. Travel to the room where you charged your battery and locate the fountain of the father which controls two doors that prevent you reaching a monk. Put the sun symbol and the picture of the Holy Ghost into the fountain and the doors unlock allowing you to look at the monk. He asks you for the combination so drink the numerical potion, look at the original four numbers that made up the first combination so you can recite them in a different order. The chests beside the monk open allowing you to take the last prismatic orb and a drinking vessel. Return to the last remaining knight and put the vanish spell between him and the barrel. Put the drinking vessel down under the spout of the barrel and operate the tap. The thirsty knight meets his fate on your cunning spell allowing you to take the chest key he was guarding. Open the chest in the baby's room and take the theory of relativity which you can put in the fountain of Einstein. This can be found near the barometer. Take the genius potion you receive in return which makes you clever enough to operate the IQ test, the chest beside it opens and you can take the super glue. You now have everything you need to carry out your dastardly plan so retrace your footsteps back to the room where the laser and the lightning altars are positioned. Put all remaining prismatic orbs on the altars, put the watch on its stand and the glue on the floor. Summon the king by telling him you have found his watch through the tannoy then wait for him to appear. When he walks over to his watch he finds himself stuck on the glue, this allows you to sneak over and operate the laser. The electrical beam bounces off each prismatic orb until it hits the poor king and fries him to a cinder.

Autor: Unbekannt

1.122 RT

Valhalla III

LEVEL 1 Firstly you need to pick up the dog collar, the seed, the combination note and the piece of cheese Find the level door and gain access to the tomb of reverend Squint. Put the dog collar on the tomb (nothing's going to happen immediately, so don't worry). Search this area and take the honeycomb, the pins and needles and the nursery rhyme.

Find the levered door that gives access to the area with the slug. Take the bread, bowl of sea water and the shoe. Put the sea water on the stand over the camp fire. The water disappears and you're left with the salt, so take that. Put the salt on the slug. Take the key that is revealed. Find the chest that the key opens and take the spectacles. Put the spectacles on the tomb of reverend Squint. Take the rose petals and put them in the tub of distilled water. Take the potion of perfume.

Drink the perfume to allow you to put the seed on the compost heap. Take the opium poppy and put the poppy on the stone of autumn. Take the seed head. Give the seed head to the chemist and then take the morphine that's left. Give the morphine to the goblin and he gives you a key for the locked door. In here you will notice a mouse hole. Put the cheese outside the hole and take the mouse. Take the wine and read the book of druids. Open the locked door and put the pins and needles on the altar of discomfort and take the numb potion.

Take the piece of paper with NOITNETNOC FO ENOB and take the piece of paper that says you're beautiful. Put the bread and wine on the Eucharist altar. Take the silk worm. Put the silk worm on the mulberry bush and take the silk. Put the shoe and the silk on the tomb of Cobbler Cloth. Take the invisible potion and drink it so that you can take the sapphire from the tomb that shouted "I can see you!". Drink the numb potion as this allows you to get close enough to the beehive to put the honeycomb on top of it. Take the honey and give it to the peasant woman with the sweet tooth. She will give you a clock key. Use the clock key on the clock so that the hands move and then put the mouse on the altar in front of the clock where the mouse will be exchanged for an hourglass.

Put the hourglass on the altar with the weight suspended over it, operate the lever and take the grain of sand. Put the grain of sand in the oyster and take the pearl. Put the pearl in front of the peasant who can't speak then look at it - the curse is lifted and he gives you a quiet potion. Drink the potion and take the sapphire from the tomb that shouted "I can hear you". Put both of the sapphires in place on either side of the chest. Take the backwards potion. Stand and face one of the arguing peasants, drink the backwards potion and look at the piece of paper with the odd phrase written on it. The words say 'Bone of contention'. The peasants say "Ah-ha", the bone disappears and is replaced by a door key that fits the locked door.

Take the mistletoe and read the book about Pan. Put the mistletoe on the oak tree stump, take the large empty carrier and fill the water carrier with water from the water tub. Put the filled water carrier on the stone of Aquarius and take the birth chart. Give the chart to the astrologer and he'll give you a fish. Put the fish on the pool of pieces and take the staff covered in seaweed. Put the staff on Poseidon's statue. The statue disappears and the staff is exchanged for some Earth. Put the earth on the hole that blocks the exit. Take the beetle and the piece of iron. Open the door with the lever and take the milk bottle. Put the empty milk bottle behind the maid and tell her she's beautiful. The maid giggles and sloshes her milk about which fills up your milk bottle. Take the full bottle and put it in the butter churner. Operate the button and take the resulting butter. Put the butter on the bread in front of the peasant man and take the cold potion. Drink the cold potion and operate the levers as outlined in the combination note (If the first card is two, then the first lever should be up to denote higher than two. If it's a king then that lever should be down to denote lower than a king.) When the safe opens, take the corn.

Put the corn on Demeter's statue and the statue disappears and the corn is exchanged for a dafodil. Put the dafodil and horseshoe on the tomb of the blacksmith Spring and take the fleece. Put the fleece on the spinning wheel and take the wool. Give the wool to the peasant woman and she'll give you a white scarf. Put the beetle on the altar with weights suspended over it and operate the lever so that the beetle gets crushed. Take the cochineal and

put it in the clothes washing tub. The water turns red (as it would). Put the white scarf in the tub and take it out when it has turned red.

Give the scarf to the fortune teller and she'll give you a broken mirror. Give the broken mirror to the suspicious peasant woman whereby she screams and disappears enabling you to operate the lever. Take Pan's birth certificate and place it on the map of arcady. Take the reed pipes and put the pipes on Pan's throne. The last lock opens.

LEVEL 2 Take the hat, jigsaw piece, coin and the bucket with something inside it. Put the bucket to the left of the barrel of water and operate the tap. Take the door key and open the door and take the strength potion . Drink the strength potion and lift up the log and give it to the woodcutter who'll give you a plank. Use this plank to cross the bridge. Take the pepper, the bowling ball, the gas lamp and the orange. Put the orange on the Florence Nightingale monument and take the oil of cloves.

Give the oil to the boy with toothache and take the homework. Give the homework to the teacher who won't accept it and says "That's wrong". Go back to the boy again and you'll find a door key. Open the correct door and take the sieve, jigsaw piece and sheet music. Put the sieve on the prospector's pool and take the gold nugget. Put the nugget on the stone engraved with the AU symbol.

Take the gold trinket and put it on the magpie's nest where it's exchanged for the key for the first gargoyle. Put the pepper on the key on the table where the village idiot says you can't have it and he'll sneeze it into the bush. Get the key and find the correct door and put the orange on the orange juice squeezer and take the orange juice. Take the chest key and the piece of paper that says "Er, yes". Find the correct chest and open it and take the bilingual pill - when you take the pill you say "Bonjour mon amie" once. You want to say this to the French tourist and he wakes up. Take the love letter and give it to the journalist who will give you a newspaper.

Speak to the librarian and when she says "Do you want to join?" you can say "Yes". She replies "You'll need some ID". Give the newspaper to the groom and he'll give you his wedding ring. Put the ring on Henry VIII's monument and take the clever pill. When you eat the pill you'll say "I love quantum physics" once. You want to say this to the mathematician and he wakes up and you can give him the homework so he can correct the mistakes. Give the homework to the teacher and take the door key. Find the correct door and give the bat to the boy who asks for it.

Take the map of Avalon, the jigsaw piece and the door key. Put the map of Avalon on the monument of king Arthur and take the fishing rod. Now put the fishing rod on the angling pool and take the fish. Give the fish to the fishmonger and take the chest key. Open the right chest and take the bottle of cyanide. Put the cyanide on the altar with the poison sign and take the fearless potion.

Drink the potion and the prince will go near the altar with the treble sign, guarded by the dog. Put the sheet music on the altar and take the key for the second gargoyle. Open the locked door with the door key and take the jacket and piece of paper with $E=MC^2$ and another door key. Put the paper on the monument to Einstein and take the cube. Put the cube on the altar with the square root sign and take the chest key. Open the chest and take the stone deaf potion. Drink the potion and you'll be able to get near the

busker. Put the coin in and take the tankard. Fill the tankard with ale from the barrel and give the full tankard to the jailer - he'll drink the ale leaving an empty tankard but nothing else will appear to happen. Open the correct door with the key and take the nightcap, jigsaw piece and sunflower seed.

Put the nightcap on the monument to Wee Willie Winkie and take the sleeping powder. Put the sleeping powder in the barrel of ale and refill your tankard. Give the drugged ale to the jailer and he'll fall asleep this time. You can now take the key from the table and unlock the chain to allow the prisoner to escape. Notice a note on the floor. Go to the tree stump by the angling pool and take the forged passport. Give the librarian your ID and she gives you a book called Professional bowling. Put the sunflower seed in the plant pot and take the sunflower. Put the sunflower on the monument to Van Gough and take the shoes. Give the jacket and shoes to the small boy and take the 'guy'. Put the guy on the bonfire and light it with the lit match. Take the resulting ashes. Put all four jigsaw pieces on altars and take the playing card. Put the playing card, orange juice, ashes and recipe book in the magic cooking pot and take the bowl better potion.

Drink the potion, the drop your bowling ball on the bowling table and take the silver trophy. Put the silver trophy on the altar inscribed with the Ag symbol and take the key for the third gargoyle outside Eve's door. When you insert the key to the third gargoyle a truffle appears. Put the truffle in the trough by the pig and take the door key.

Take the stamped addressed envelope and insert the envelope into the letter box. The chest beside it will now begin to open so take the book of nonsense. Put the book on the monument to Edward Leer and take the strait jacket. Put this on the monument to Houdini and take the 1984 calendar. Put the calendar on the monument to George Orwell and take the key for the fourth gargoyle. Insert the key.

LEVEL 3 Pick up the book about the great war of Evesland. Take the bath sponge, the flower with three blue petals and the one with seven yellow petals and the book about Eve's immediate family. Put the flower with blue petals on the stone of Kesland and put the flower with yellow petals on the stone of Weyland and then take the axe.

Put the axe on the shrine to Lizzy Borden and take the note which you can read - It has a nursery rhyme 'Ring o ring o roses' on it. Put the note on the altar next to Aunt Maud. Take the tablet which has the ending of the proverb '...run deep' on it. Take the door key and put the door key on the cutting machine and then find the correct door. Take the kiss me quick cookie, the proverb end '...gathers no moss' and stand in front of the Blarney stone.

Eat the kiss me quick cookie and take the shamrock. Give the shamrock to the witch that knew St.Patrick and she'll give you a wax doll. Put the wax doll on the altar beside the terrible ancestor Mordred. Look at queen Eve and she says "Bring me something old". Take the proverb end '...saves nine'. Take the silver plate and the potion of stealth. Drink the potion and take the butterfly.

Put the butterfly on the bug collection. Take the Czar's crown and put it on the shrine to Ivan the terrible. Take the chest key and open the relevant chest to find the new penny. Put this on the flame of antiquity and take the

old penny. Give the old penny to Queen Eve and she'll give you a door key and say "Bring me something new". Open the relevant door and take the silver plate, the proverb end '...spoil the broth', the valentine's card and the bar of soap. Put the valentine's card on the flame of cupid and take the 'Gone with the wind' book. Give it to the witch who likes romance and take the map of whitechapel. Put the map on the shrine to Jack the Ripper and take the song cookie.

Stand next to the gramophone and take the song cookie, the chest by the gramophone will open, so take the rubber duck. Put the duck, the sponge and the bar of soap in Eve's bath and take the book you can't read - 'Mein Kampf'. Put the book on Hitler's shrine and take the picture of the old person. Put the picture in the fountain of youth and take the picture of the baby. Give the picture to Eve and she'll give you a pair of pyjamas and tell you to 'Bring me something borrowed'. Put the pyjamas on grandfather's bed and take the vanity cookie.

Eat the vanity cookie whilst stood in front of the mirror. The locked chest beside the mirror opens so take the key. Find and open the correct door and take the cocktail glass, the third silver plate, the chest key and the head. Give the head to the witch who says she's a phrenologist and she'll give you a pumpkin. Put the pumpkin on the flame of Halloween and take the snake (asp.) Put the asp on Cleopatra's flame and take the miniature sphinx.

Put the sphinx on the Egyptian tomb and take the clock. Give the clock to Eve and she now says 'bring me something blue' and gives you some dough. Open the relevant chest with the key and take the anti-heat potion. Drink the anti-heat potion so the king will go near the oven. Take the pudding lane street sign and give it to Aunt Mavis. Take the last silver plate and fill up the cocktail glass with Galliano, orange juice and Vodka. You end up with a Harvey Wallbanger. Put all four silver places in place and a secret passage appears. Take the piece of paper with 'Er no' on it. Take Great uncle Adonis' autobiography on the bed covered with roses and take the pillow. Put the pillow on the shrine to Burke and Hare and take the chemistry set.

Put the chemistry set on Grandma's bed, and take the gambling potion. Drink the potion and operate the lever next to the roulette wheel - when the wheel spins the chest opens so you can take the second symbol. Put the two symbols in place and the chest should open so you can take the noose. Put this on the shrine to Ruth Ellis and take the happy spider. Put the spider on the flame of sorrow and take the resulting sad spider and give it to Eve. You'll be given a note that you can read about killing babies in Bethlehem. Now Eve will ask if "You want to marry Esmerelda?", look at the 'Er, no' piece of paper and Eve then says "Well, who then?". Put the note on king Herod's shrine and take the seaweed. Put the seaweed on the flame of oceans and take the toy boat. Put the boat in Percival's bath and take the piece of driftwood with Titanic engraved on it.

Put the driftwood on the altar by Percival. Take the bar of chocolate and put it on Esmerelda's bed. Now take the saucer of cream. Put the cream on the cat's cushion and take the helmet and put it on the suit of armour. The chest opens so you can take the slipper which you should then give to Cinderella who says "I love you" and gives you a fairy. put the fairy on the Xmas tree and the chest opens. Take the knitting and put it on Great-aunt Violet's bed and take the chest key. Find and open the chest and take the mother's day card. Put this on the altar next to Augustus. Take the lacy

night gown and put it on Eve's bed. Now take the box with something inside it. Put the box on the X-ray machine and take the note that you can read (It lists a selection of lies). Put the lies on the lie detector and take the picture of Cinderella.

Give the picture to Eve and she'll give you a wedding ring. Eve now says "Oh well, if you must" so give the wedding ring to Cinderella and it's exchanged for a marriage certificate. Cinderella now changes into her ugly self and when you look at her the king says "It's Esmerelda my wife". Give the registrar the marriage certificate and it's exchanged for a note which says "The only way to be rid of the unwanted marriage is to murder the mother of the bride. The first step is to burn this note". Put it on the furnace, take the dice and put them on the board game. The chest beside it opens. Take the very heavy ball.

Put the ball on the altar beneath the crane and operate the crane so it smashes the glass nearby. Take the light of valhalla that was hidden inside. Put the light on the tub of poison and you're left with a poisoned light. Insert this into Eve and she screams and disappears allowing you access to terrible ancestor Henry. Who you thought was Esmerelda now deflates and in place where she was is a note informing the king how much Esmerelda hates him. Put the note on Henry's altar and he'll disappear.

LEVEL 4 Read the books and take the tarnished object and the big boot. Put the tarnished object in the acid and take the sparkly jewels. Put the big boot on the shrinking stone and you're left with a tiny boot. Put this on the monopoly board and a chest opens allowing you to take the coffee beans. Put the sparkling jewels on the altar beside Sir David. Take the lump of metal, violin and note about the cursed princess. Put the coffee beans in the grinding machine and take the coffee powder. Put the lump of metal in the alchemist's bowl and take the gold.

Put the violin on the shrine to Sherlock Homes and take the chest key. Put the coffee powder in the percolator and take the cup of Joe (that's coffee that is.) Give this to the guard and take the frying pan. Open the chest and take the Doctor's bag and put it on the altar beside the ghost of Sir Francis. Take the carrot, ice and violet. Put the carrot on the rabbit hutch, take the white rabbit and put it on the shrine to Alice in wonderland. Now take the frankincense. Put the ice on the opposite stone to the one engraved with 'fire' and take the playing cards. Put the cards on the altar beside the ghost of Lady Valentine and take the flower (the flowers are the same as the lady's names - when you give the right flower to the right lady you get a gem) and the myrrh. Put the frying pan in the washing up bowl. Then take the resulting clean frying pan and put it on the stove.

Put the gold frankincense and myrrh in the manger and take the chest key. Open the chest, take the raw sausages and put them on the frying pan. Take the now-cooked sausages and give them to the guard who says he's hungry. He'll give you a rattle so put it on the cradle and take the teddy bear. Put this on the shrine to Christopher Robin and take the blank sheet of paper. Put the sheet of paper in the typewriter. Take the note with instructions for one of the guards. Put this on the fax machine and it disappears. - It actually re-appears on the fax machine you don't have access to. The guard also disappears, replaced by a telescope. Put the telescope on the altar by the ghost of Lady Mavis and take the blunt razor and put it on the sharpening stone. Take the sharp razor and put it on the barber's chair.

Take the comb and give it to the guard who's hair's a mess and take the tortoise. Put the tortoise on the 'fast' altar and take the paintbrush - give this to the ghost of Sir Bradley. Take the chest key, open the relevant chest and take the bullet. Put the bullet in the liquid silver to make and then give it to the guard who says he's a werewolf. Take the moon dust.

Put the moon dust on the stone opposite to the one with 'Sun' marked on it and take the piece of paper that says 'Go for lunch'. Stand by the telephone and say 'Go for lunch'. The guard disappears and you can take the cross. Give it to the ghost of Lady Mary and take the grey sock and the infinity symbol. Put the symbol on infinity's tomb. Now you've released the spirit of infinity. Take the lit match and put the sock on the bleach and take the white sock. Put this on the stone opposite the one marked 'Black'.

Take the letter you can't read and give it to the guard who says he's a graphologist. Take the rags and put them on the stone opposite the one marked 'Rich'. Take the coins and put them on the shrine to Scrooge. Take the thimble and put it on the sowing box. Take the pin and burst the balloon. Give the medal revealed to the brave guard. Take the sword.

Put the sword on Don Quixote's shrine and take the sand. Put all six gems in place on their altars beside the locked chest and when it opens take the piece of paper that say's 'will you marry me?'. When you're bored of asking all the girls if they want to marry you put the stand on the stone opposite to the one marked 'Wet' and take the dynamite.

Put the dynamite in the hole in the boulder and light it with the lit match. When the boulder explodes you can take the piece of paper with 'Kiss' on it (You can kiss all the girls if you feel like it). Finally, face the frog and kiss it. The frog turns into princess Lisa who you should ask to marry you. Obviously she says yes. That's the end of the game folks.

Autor: Unbekannt

1.123 RT

The Adventures of Willy Beamish

INTRODUCTION

The first thing the player should know about WILLY BEAMISH is that although it appears to be a child's game, it is more for the adult who wants to regress. While a youngster may enjoy the graphics and humorous situations, some of the puzzles may be beyond his ability to solve. However, it still could make for an enjoyable shared experience, allowing the kid to play as much as possible while the adult helps him over the rough spots.

The game begins in Carbuncle Elementary school on the last day of the school year, and during the non interactive opening Willy is seen dozing off in the assembly hall while Principal Frick makes his farewell address. Horny, Willy's pet frog, jumps out of his backpack and steals Frick's toupee, causing Willy to be sent to Ms. Glass's last day of after school detention.

There are two goals in the game, one which is evident from the start, and the other one becomes apparent as the game progresses. Willy wants to compete in

the National Nintari Championship, and needs \$2,500 to enter. It becomes clear very soon that his father won't be able to scrape up the cash, so Willy's only chance is to enter Horny in the Tootsweet Frog Jump Contest and win 1st or 2nd prize.

Meanwhile, the player is privy to the plot developing behind the scenes thanks to a series of "intermissions." Leona Frumpton, owner of the Tootsweet company, and Louis Stooles, president of Plumber's Union Local 409, have joined together to take over Frumpton. For reasons unknown at first, Louis has gotten his plumbers to go on strike, causing toilets to back up all over the city, and Leona hires a spokesman for Tootsweet to "take the heat."

The game can be lost in several ways: Willy can get into too much trouble (as indicated by the Troublemeter) and be sent to Cadet School for the summer or he can lose the Frog Jump contest and be unable to compete in the Nintari Championships. A wrong move can get him sent to the hospital, or he can fail to stop the big plot and Frumpton will be sludged.

There are multiple paths to victory, and I'll try to detail the ones I found. It isn't necessary to solve every puzzle, and Willy can even get in a reasonable amount of trouble without losing the game. At several points the player must make a moral decision which may affect how a puzzle is solved, and it may also endanger Willy's trouble rating. How Willy acts is in the hands of the player, and I may not have discovered all the options available nor all the consequences that result.

One thing the player might want to do in order to get his money's worth is to always use the Look feature (magnifying glass) to survey each screen in the game. There are many funny descriptions to be read whenever the icon is positioned over an object and is transparent.

CARBUNCLE ELEMENTARY SCHOOL (PRELUDE)

Willy is sitting in Ms. Glass's afternoon detention class, a result of the mischief caused in assembly earlier. He discovers that his report card is on its way to his house, and the "C" he received in Music Appreciation won't make his father very likely to give him the \$2,500 to enter the Nintari contest. So, should he try to go home early and intercept the mail or just face the consequences when Dad sees his grade?

His first chance to escape detention comes when Horny makes an unexpected outburst and Ms. Glass asks him for an explanation. "Oh, that was just my frog, Horny" will be taken as an insult, and Willy is then sent to see Mr. Frick. The player still has the principal's toupee that Horny took during assembly, and the only safe way out of this situation is not to get smart and to return the hairpiece. Willy could try to hold the toupee as a bargaining chip to improve his grade in Music Appreciation, but that won't work. After this, Willy returns to detention and can choose to stay or try and sneak out.

"Musta been something I ate" will earn Willy a trip to see the new school nurse, who is rather well-endowed. From here, he can persist in feigning his illness which will result in being sent to the hospital, or stop the charade and return to class. Choose number three, "Nothing, Ms. Glass" and Willy just continues to sit in detention.

Now, the "old prune" asks Willy and his classmates, Chubby and Carmine, to

write a composition on how they plan to spend their summer vacation. A good student would stay put and do the assignment, but a chance to escape early presents itself shortly afterwards as the teacher dozes off at her desk. Carmine and Chubby begin a spitball fight, and Willy may choose to sneak out of the classroom. The hall is guarded by Coach Beltz, so if the player wants to get by he will need a hall pass - or a reasonable facsimile.

If the player behaves and sits through detention, Ms. Glass awakens and the students read their compositions before being sent home. Willy's piece is, of course, about his ambition to practice for and compete in the all-important video game challenge. Of course, playing it safe this way means the boy will have no chance to intercept the incriminating report card from the mail box.

To forge the pass to freedom, click open Willy's desk, then use the white crayon on the wooden block. Put the pass in Willy's backpack, wait for the teacher to doze off, then sneak out into the hall. Either click on the door to the restroom or the front door of the school, and the alert coach will stop the player and ask where he's headed. Any of the three choices will get him sent to the restroom, either by his own choosing or by Beltz's order to wash his hands after doing some mandatory pushups. If he had tried to write the pass using the other crayon in his desk, Beltz would have detected the blatant forgery and sent Willy to Frick's office.

In the bathroom, Willy has his first encounter with Spider, the bully. This is the price he pays for sneaking out early, and some quick thinking is required in order to avoid making a permanent impression in the wall. There is no "wrong" answer here, although if Willy answers "None of your business" or doesn't give the bully his hand-held Game Buddy he'll have to make a detour to the nurse's office and then return to class. He can then try to sneak out again, which will either result in success or a trip to Frick's office.

Eventually, Willy either gets out of class before detention ends, or he stays until it is too late to get his report card. After a short graphic scene, Willy glides home on his skateboard and arrives at his front porch. School's out, now let the fun begin!

WILLIE'S HOME - FRIDAY AFTERNOON (DAY ONE)

If Willy got out of detention early, he has a moral choice to make. He can take the report card that he sees in the mail slot, and he then has the choice of whether to hide it from his father or to show it to him at supper. The first choice will really tick Dad off, probably sending Willie to cadet school, the second will elevate the Troublemeter a few notches. It's best for him just to leave it alone, even if he went to the trouble of getting home early to have the option. Seeing it and not taking may actually have the effect of keeping the trouble level down, resisting temptation and all.

Since he is home, he really should check in with Mom (referred to by the game informally as Sheila). Failure to do so will elevate the Troublemeter, and the player will also miss out on some other fun stuff. As Willy approaches the front door for whatever reason, the ghost of his Grandpa appears and warns him that something weird is going on in Frumpton. Ghost Beamish also appears from time to time throughout the game, serving as Willy's conscience.

Inside, Willy greets his faithful canine companion, Duffy. He really should

take every opportunity to be kind to his pet, otherwise Duffy will make trouble for him. If Willy neglects him enough times, he runs away, is caught by the dogcatcher and the game is over. Other things the dog might do if not given enough attention is digging in the back yard or chewing up something, both of which won't be good for Willy. The player should start off right by taking the dog for a walk, pacifying the pooch.

Willy can listen to the messages on the answering machine in the foyer, two of which deal with him. I'm not certain if this erases them so that Dad doesn't hear them, but they are humorous and the player may want to play them back. Entering the kitchen, he is greeted by Sheila, and if he leaves right away he won't have to deal with his kid sister Brianna nor will he be asked to help cut veggies for supper. Duffy is here, and if the player clicks on him he can eavesdrop on the dog's thoughts and gauge how he feels about his master.

If Willy stays in the kitchen and either waits a few minutes or clicks on Mom or Brianna to talk, he'll have another choice to make. He can make his mother happy and keep his sister's noise level down by agreeing to push her on the swings, or refuse and help slice carrots for the evening meal. Pushing Brianna on the swings presents Willy with another temptation, as she keeps asking him to push her higher. Save the game here and keep pushing the little brat in order to watch a humorous scene, which may satisfy Willy's mischievous nature, but will also end the game.

After either refusing to play with Brianna or after pushing her on the swings, Willy has to wield a ginsu knife to julienne the vegetables. Despite his mother's warning, the knife slips and cuts Willy's thumb. This could be a major catastrophe for the aspiring video champ, so he should treat it right away. The bathroom is through the door in the top center of the upstairs screen, and the player can easily find the medicine cabinet using the TAB key. Click on the "Germ Away" then the band-aid, and disaster will be averted with a minimum amount of pain.

While upstairs, there are a few things Willy can do, but he should be sure to return to the dining room by 6:00 (click on Willy to get the inventory and time screen) so he won't be late for dinner. If he goes to the attic he can play with Dad's model railroad set, and Ghost Beamish will warn him to be very careful with the expensive set. It is possible to wreck it, thus elevating the Troublemeter again.

Willy might also go into big sister Tiffany's room and add 30 pounds to her scale, and watch the results sometime later in the game. Her diary can be used as a solution to two of the puzzles in the game, but when Willy picks it up Ghost Beamish will appear to appeal to his conscience. The puzzles can be solved other ways, but using the diary can be funnier.

Everyone gets together for supper in the dining room, and after Sheila breaks up the kids' bickering, she reminds them to keep mum about Gordon's surprise party to celebrate his 40th birthday and anticipated promotion to vice-president. Surely this is the way Willy will get the money to go to the championships, and Tiffany will get a new car, and the whole family will be happy! Unfortunately, Dad tells them that he was fired, and that the budget will be real tight for a while.

A short while later, Dad asks where the mail is, and now Willy is going to feel the heat. How much heat depends on how he handled the report card. If he

took the card, Grandpa will appear and urge him to show it to Gordon, and if he doesn't do so Brianna will squeal on him resulting in Cadet school. No matter what else happens, the one certainty is that Dad will take the key to his Nintari and tell Tiffany to keep it for a week, and she is only too glad to oblige. If Willy doesn't recover it, he won't get the practice he needs to win the championship - assuming he gets the money to make it there.

The evening news with Stan Lather comes on next, and the family learns that the Frumpton Plumber's Union, led by Louis Stoodle, has gone on strike. During the next few days of the game, signs of this work stoppage will become apparent in the tap water, park fountain, and river. After hearing this, Dad is even more depressed, and Sheila tries to cheer him up by serving dessert. Tonight's special is chocolate mousse, sweetened with that modern miracle Tootsweet - made from recycled sludge and containing only two calories per serving.

Duffy can't resist this treat, and Willy must decide whether to slip some to his dog and risk Mom's wrath, or to turn a deaf ear to Duffy. He'll get into trouble either way, if he gives the dog a treat he'll do better than if Duffy jumps up and serves himself. Either way, Sheila orders him to get the mutt out of the room, and as soon as Willy exits the screen the player gets the first behind-the-scene look at Leona Humpford and Louis Stoodle.

Together in a hot tub, they laugh about the Plumber's strike, and Leona tells of her plan to hire a fall guy to take the heat. At this point, that's all the player finds out, and the story returns to Willy after supper.

Willy has a chance to earn a couple bucks here, and he may need it to help him win the frog jump contest. Dad is in the living room, if Willy talks to him he will be asked to cut the grass, and he should agree, for which he will receive \$2.00. After this chore, Willy's next goal is to recover his Nintari key from Tiffany. At about this time, Sheila should call for him, asking him to take a bottle of conditioner to sister Tiffany in the bathroom.

Returning upstairs, Willy may have a chance to actually lower his trouble rating. Entering Brianna's bedroom, he may see his little sister fallen on the floor "Willie, I've fallen and I can't get up!" Assist her into bed and the player actually gets to watch the Troublemeter go down.

Inside the bathroom, Willy sees Tiffany in the bathtub. The Nintari key is sitting by the sink, but if Willy reaches for it his sister will eject him from the bathroom forcibly. If he either throws the conditioner to her or starts to talk to her, he will enter a dialogue where he can ask for the key, but he'll find that it's not that easy. Now he has two options to get the key back, he can terrorize her by using Horny on her or he can offer her the diary if he took it from her bedroom. Either option should allow Willy to recover his key, mission accomplished!

Willy should still have some time before his 8:00 pm bedtime to hone up on his Nintari skills. In his bedroom, he can use the key on the game, and the "Monster Squad" non-interactive sequence follows. If he cut his thumb earlier and treated it properly he should do well, otherwise it will begin to throb and remind him to tend to it. Have him take the jar of flies from the shelf in his room, it will be very helpful during the contest on Monday.

Willy's had a busy day, and if he's still going it means he hasn't gotten into too much trouble. He should have \$2.00 from mowing the lawn, his Nintari

key and perhaps Tiffany's diary if he didn't use it to recover the key. Time to turn in and prepare for another fun day tomorrow.

WILLIE'S HOME, TREE FORT, PIZZA PARLOR - DAY TWO (SATURDAY)

The first day of summer vacation, and Willy has to start setting things up for Monday's Frog Jump contest. If he hasn't recovered the Nintari key by now, I'm not certain it's possible. If he didn't mow the lawn on Friday afternoon, he can do it this morning. First, he goes down to join the family at breakfast.

As soon as he sits down, Brianna "requests" some Honey-Roasted Kookie Klowns for her breakfast, and Willy can serve her or take the consequences. Duffy is next, asking his master for a morning meal. Finally, Willy returns to the table where Dad is busy looking through the paper for a job. He finds an unbelievable opportunity for employment with the Tootsweet company, and he calls Leona right away. This is just the fall guy Ms. Humpford is looking for, and he gets an interview for the next day - what luck!

The Saturday morning cartoons are on the dining room television, and a commercial on the Magnabox television should come on next, advertising the competition to be held Monday afternoon. Willy also gets a look at Horny's competition, the Amazing Turbofrog! It doesn't look like his Horny is any match for that monster, as Brianna is quick to point out. There are a few ways Willy can better his frog's chances, but as long as he is able to place second the game is won.

Dad's attention is drawn to the tube next by a commercial for Tootsweet, as he is going to apply for their public relations position on Sunday. Now Willy asks for his allowance, and Gordon will give him \$5.00 to wash the Grange Rover. This cash combined with the \$2.00 from mowing the lawn will make winning the Frog Jump contest easier, but isn't necessary to finish the game.

After Willy washes the car (or not), he should go and meet the gang who are lounging in the neighborhood tree fort. His friends, Perry and Dana are here, and so is Dana's girl frog Gigi. Gigi can help Horny win the contest if Willy can convince Dana to enter her, but this requires some finesse on the boy's part. As Willy enters, Dana returns a "Biffo-Man" comic book she borrowed from him. If he wants to survive the trip to the Pizza Parlor he should take it before the gang goes there.

Willy should talk to Perry first, and if he still has Tiffany's diary Perry will suddenly discover a rare Mickey Morris baseball card in his pack of gum. Willy wants this card, and he may trade the diary for it, but this will not go well with Dana.

Horny suddenly takes notice of Gigi, and the gang is astonished by how the lusty boy frog jumps after Dana's pet. The conversation turns to the contest, and although Dana states that her frog is simply for show, if Willy isn't too chauvinistic she will say she'll consider entering Gigi. Now she suggests they use her coupon to have some pizza at the Slice 'o Life pizza place, and exiting the tree fort takes the player directly there.

Things go smoothly once at the parlor for a few minutes for Willy and the gang as they dig into their free pizza. A photographer stops by and offers to take a picture of the threesome for a dollar, and if Willy did his chores he

should have enough to pop for it. A little later, the food has an undesired side effect on Willy, and his friends have a laugh as he tries to avoid the blame for the following incident.

Not as amused is the Spiderman, who immediately calls Willy out. Now Willy feels another attack coming, and he'd better get to the bathroom quickly by telling the bully, "Lemme go... I'm warning ya." In the bathroom a painter is working, and informs Willy that he poured turpentine into the toilet in the far stall. He put up a "No Smoking" sign, and Willy should immediately take it and put it in the trash.

In comes Spider, and this time if Willy doesn't give the proper item to the extortionist he will suffer some major damage, ending the game. Hopefully, he picked up the "Biffo-Man" comic from the tree fort, and it just happens to be Spider's favorite - I suppose he likes the pictures. After Willy gives this to the punk, the rest of this scene is non-interactive, just watch the action as Willy suggests Spider peruse the pulp in the turpentine-loaded toilet.

Back in the tree fort, the conversation turns to practicing frog-jumping. Leaving this scene takes the gang to the park, where Willy can gauge Horny's ability against Turbofrog's 25-foot record. Putting the amphibian down on the mark then giving him a push, Willy notices to his dismay that at best Horny can only do 15-20 feet, even with Gigi there to inspire him.

Two things can be discovered here, one that will boost Horny to great new heights, and the other reveals a way to cripple the competition. The vendor here sells the famed "Slam-Dunk" cola for a buck, and Willy should have enough to buy a bottle, and get a timely message about recycling as well. Giving Horny a dose of this will cause him to jump well over the mark, but in keeping with the theme of a "kid's game" the player will find out much later that to use this method during the contest will lead to disaster. However, it is a funny scene to watch, and it doesn't hurt to do it now.

The other thing Willy can discover that he will be able to do during the contest is that frogs take leisurely naps after a good meal. Willy can give Horny some of the flies from the jar in his room, and the frog will promptly fall asleep. Ah, if he slips this to Turbofrog during the Frog Jump it may put him out of commission!

It's about time for Willy to say so long to his friends and head home. When he watched the contest commercial this morning, he discovered that he must go to the west side of town tomorrow to get an entry blank for the contest. First, he must survive the evening with (insert appropriate organ music) The Babysitter from HELL!

Before going home, Willy should return to Olde Towne. If he bought the photo of he and his chums, and if he has \$5.00 from washing the Grange Rover, he can have a T-shirt made at the stand near the fountain. Click on the photo and give it to the vendor, who will transfer it to the shirt. Willy should check out the lottery machine next to the vendor's stand, and pick up the ticket he finds when he looks in the slot. This item is crucial, but won't be used until much later in the game.

As he heads home, Willy sees Tiffany's first driving lesson with boyfriend Cliff. It will probably be her last one, at least in that car, as she has a little trouble with the proper use of the clutch. Oh, well, it's nice to see

that Willy isn't the only one of the Beamish children to get in hot water!

ALICIA, THE BABYSITTER FROM HELL - DAY TWO (SATURDAY EVENING)

Dealing with Spider at the Slice 'o Life Pizzeria was (excuse the term) child's play compared to Willy's next challenge. Shortly after arriving home, his parents should introduce him to Alicia, who is going to watch the children while they attend a barbecue. Sure, she's ugly, thinks Willy, but he probably hasn't met a sitter he couldn't handle.

Shortly afterwards, Alicia calls the children to the dinner table, where the meal is that old quick and easy to make, nutritious dish - macaroni and cheese. Despite the Kraft commercials with the little girl spokesperson, I don't believe it's any more popular with the kids than before. Willy and his sister are no exception, and promptly express their displeasure with the menu. Alicia, an imaginative type, encourages the children to look again at their meal, and this time it's moving - WORMS!

Willy and Brianna simultaneously expectorate the cuisine on poor Alicia, and in a startling transformation she turns into a large, frightening bat! I don't know how much she charges for her services, but I might know some folks who would like to hire this child-snatching sitter... Willy, brave soul that he is, tells Brianna to hide, then dashes out of the room himself.

Wherever he goes, Alicia flies right behind him, and if he stays still too long he'll be carried away. First, to slow the demon down, Willy should run to the bathroom and get the can of Aqua-Jet hairspray from the cabinet. If the player takes time to look at the label, he'll see this is industrial-strength stuff! Now change the cursor to cross-hairs, then aim the spray near the ceiling. After Alicia flies into the cloud, she'll be slowed down, but Willy still must find a way to capture her.

Next stop is Brianna's bedroom, where Willy will find a mouse in the chair cushion. After grabbing that, he should dash downstairs to the living room, click on the vacuum cleaner and dive behind the couch. If he looks at the device that he was to use to vacuum Duffy's shedding hairs, he'll note that it can suck up a three-pound object from up to eight feet away! If he can only get the old bat to sit still long enough....

Willy should now throw the poor rodent from Brianna's room onto the living room endtable. Alicia should descend upon it to consume for an appetizer, and Willy should switch to the cross-hair indicator to target her. Click the button, and that sitter's history. Exhausted, the next scene shows the hero safe in bed with Gordon and Sheila telling him it was just a nightmare...

WEST FRUMPTON, THE CRIPES GANG - DAY THREE (SUNDAY)

Sunday, day of rest, day for the family to relax... not this Sunday! For Gordon, it's the start of a whole new career, for Willy it's another challenge on the way to the Tootsweet Frog Jump contest. He must get to the Tootsweet Plant in West Frumpton by 5:00 to get an entry blank for the contest. There are two problems he must overcome - first, to get passage on the ferry that crosses the Dumpling River, and second, the gang of thugs that comes out as night approaches. But, he shouldn't be over there long enough for them to show, should he?

If Willy traded Tiffany's diary to Perry for the Mickey Morris baseball card, he has the means to board the ferry. If his morals prevented him from giving his sister's secrets away, he can still find tokens for the ferry. If he had the T-shirt made from the photo, he has the means to really make an impression on Dana, so she will enter Gigi in the contest and assure that

Horny makes lustful leaps.

The water is looking kinda strange today as Willy brushes his teeth, thanks to the plumbers all being on strike. Downstairs, there is no sit-down family breakfast this morning, as Gordon left early for his interview at Tootsweet. Sheila and Tiffany are in the dining room "discussing" yesterday's driving lesson, and after this exchange Willy leaves the room. The player witnesses another behind-the-scenes sequence, this time it's Gordon's interview with Leona Humpford. Has he got what it takes for the job? Well, that's not really important, he does qualify as the perfect fall guy.

Willy now goes to Olde Towne, and if he heads towards the fountain he sees that Tiffany has had a make-over, standing next to Cliff. Well, it's probably just a statement she's making to protest her mother's unfair treatment, or something like that. In the fountain are two ferry tokens, but the policeman nearby will only tolerate him taking one. It doesn't matter, because the ferry trip will be one-way at any rate, stranding Willy in West Frumpton.

As Willy tries to board the ferry, Gus stops him and asks for a token. If Willy got the baseball card from Perry, he can give this to Gus in lieu of a token, otherwise he can pay the fare with the token he found in the fountain. As the ferry crosses the Dumpling River, a non interactive sequence follows where Willy assists a group of Japanese tourists by taking their photograph. The woman keeps misinterpreting his comments, and at this point it will do no harm. In gratitude for his services, the grandfather gives Willy a genuine ninja shuriken and a smoke bomb. I never found a use for the ninja star, but the smoke bomb will help deal with the Cripes gang shortly.

In West Frumpton, Willy may go to four locations. The Sludeworks can't be entered yet, as picketing plumbers block that path. Plumber's Union 409 is where Willy may listen to Louis Stoole address the assembled strikers, but he can't do anything else here today. The Golden Bowl Tavern will be his last stop over here today, but first he must go to the Tootsweet Plant in order to get the contest entry blank.

After getting an entry form, Willy may return to the ferry to find that Gus is stranded on a sludge bar, and the player is stuck in West Frumpton. This is very bad, as this neighborhood gets dangerous as night approaches. Maybe Willy can get into the tavern and call his parents? No, it won't be that easy (of course).

When Willy tries to enter the Golden Bowl tavern, he'll be stopped by Ray, a formidable looking bouncer. Using the Look icon on Ray will give the player a clue on how to get him out of the way, but it won't work today. Instead, Willy should try to enter the bar two or three more times, and after Ray turns him away for the third time the Cripes gang should arrive on the scene.

If Willy doesn't do something fast, the thugs will inflict some serious damage. Despite his appearance, Ray will be no help whatsoever, as the powers that guide his life have deemed that a gang fight is not in his future today. Since the bouncer chooses to hide behind his astrological convictions, Willy is left to handle the Cripes armed with the monkey wrench which is the only help Ray offers him.

Thanks to the Japanese tourists he befriended on the ferry, Willy has the means to delay the inevitable attack. He should click on the smoke bomb, then change the cursor to cross-hairs and throw the bomb at the thugs. Immediately afterwards he must use the wrench on the fire hydrant next to him, and then exit this scene while the gang is held at bay.

Now Willy has to run back to the Tootsweet Plant, where he finds the Oriental tourists posing for a photograph. The street gang is close behind,

and Willy should try and get the family to help. Despite the language barrier, he should choose the first response "They're gonna clobber me!" This is misinterpreted by the woman as a robbery attempt, and the grandfather orders the family to take action. Yes, this is no simple mild-mannered group of Japanese vacationers, they are actually Ninja tourists!

During the following non interactive sequence, the transformed family proceeds to, well, kick tail! After posing for a photograph over the bodies of the vanquished Cripe gang, Willy and his foreign friends have dinner, then he is escorted home in the family's limo. He should have just enough time to get into bed for a much-needed rest. Tomorrow will be the final day of the story, and the player should have everything necessary to win the game.

TOOTSWEET FROG JUMP CONTEST - DAY FOUR (MONDAY MORNING)

Willy awakens on the big day, and after the frog jump contest things are going to move really fast. After looking at the water in the bathroom sink, Willy wisely decides to skip his oral hygiene this morning. As he sees the family assembled in the dining room, it appears they have foregone their morning showers and such as well. Although in Tiffany's case, it's pretty hard to tell the difference. Sheila tries to call Gordon's attention to the water situation, but he's preoccupied with getting himself ready for his first day at his new job.

Dad does pay attention when Willy points out Tiffany's "new look," but Mom passes it off as just a temporary phase. Well, with the family in such chaos, Willy is free to slip out unnoticed. As he exits the dining room, the player sees another scene of Leona Humpford, surveying the city of Frumpton which is rapidly being overcome by sludge. Without sludge being channeled to the city Sludgeworks, how will Leona's Tootsweet Plant continue to produce? Doesn't this worry her in the least? Why did she sabotage her own livelihood? Tune in later for more...

Willy's gotta make tracks to West Frumpton in time for the contest, but as he steps out onto the front stoop he walks right into the middle of Gordon's first news conference with Stan Lather. The reporter is pressing Willy's dad for an explanation of the sludge crisis, and Gordon is totally at a loss for words. The scene switches again to Leona in her mansion, watching Gordon on her wide-screen television take the heat, just as she planned.

Before taking the ferry across to West Frumpton, Willy should stop at the tree fort if he has the custom T-shirt he had made with the gang's photograph. Giving this to Dana should ensure that she enters Gigi in the contest, and this will make Horny much more likely to win.

Today, the ferry rides are free, and as Willy rides across Stan Lather pops up once again. This time he's here to interview Hans and his Amazing Turbofrog, and Hans is quite confident that his frog is unbeatable. When the ferry reaches the other side, Willy may go straight to the competition at the Tootsweet Plant, or go to the Plumber's Union to pick up an important item that will be needed near the end of the game. I went to the Union first, as after the Frog Jump Contest time becomes a crucial factor.

Willy should go to the window on the left side of the main door and sneak in through the window. The moment he approaches the desk, Louis Stoolie bursts in to nab the kid. Willy should grab the security pass lying on the desk, then throw the plunger standing next to him at Louis. With the union president temporarily disabled, Willy dashes out the door and may now go to the contest.

There seemed to be a small logical bug in this scene where Willy must give

his entry blank to the judge. If he does it immediately, the contest never seems to start. Willy should wait until the judge warns him that he only has five minutes, then give the entry blank to him.

While he waits for the judge, he can set things up to tilt the scales in his favor. If he's played his cards right with Dana, she should be there with Gigi, otherwise Willy will have a slightly more difficult time in the contest. If he has the flies in the jar, he can really fix Turbofrog by giving them to him. The wonder frog will get drowsy and take a nap, then Willy should wait for the judge to ask for his entry form.

After Willy turns in his entry blank, a long sequence should begin which leads up to the contest. The player just watches as Leona makes her speech and Coach Beltz fires the starter pistol, then he should save the game just before the contest action sequence.

If Gigi is in the contest and Turbofrog is temporarily out of commission it's pretty easy for Horny to win first place. The player should watch the Jump-o-meter, the red bar on the left side of the screen, and click on the jump icon at the right when the indicator is near the top. As long as Horny wins at least second place, the game will continue.

If Willy has the bottle of "Slam-Dunk" cola from the park vendor, he could have given Horny a dose just before the contest. His frog would have easily out-jumped the competition, but would quickly have been disqualified after a test showed the cola in his system. This, I suppose, was meant to be a moral statement to the kids about drugs and sports.

Leona intends to have a frog leg dinner, and immediately after the contest her security forces begin rounding up the contestants. Willy's frog escapes and hops into the Tootsweet building, and Willy should follow him. Hopping past security, Horny enters the elevator with Willy close behind. As he passes by Leona's office, he hears his father talking to his new boss in her office. He stops to listen, and discovers that Gordon is expressing his doubts about the Tootsweet cover-up and the sludge problem.

Willy probably is feeling pretty proud of his dad's moral stand, but an alert security guard suddenly nabs him. Barney Fifth, the overzealous guard who aspires to become a *real* cop, drags Willy off to his office. As he questions the boy, he receives a call from Leona who is ordering that the frogs all be rounded up and brought to Humpford mansion. Willy spots Horny on the security monitor just as the champ is captured, and he tries to get Barney to let him go. No chance of that happening, however, as the guard prepares to call the Frumpton police.

The player should have the Nintari key from his sister, and this is the real purpose for it. Willy should combine it with his "G.I. Jim" dogtag chain, then use his newly created hypnotic charm on Barney. Now, a list of phrases comes on the screen, and the player should look in Willy's notebook (which was part of the very sparse game documentation) for the ad he clipped out and find the proper one mentioned there. Choosing the correct phrase will zap Barney into a temporary trance, and Willy can make good his escape.

No time to lose now! Horny has been taken to Humpford mansion for Leona's dinner, and Willy must get there quickly to save him. On the way out of the Tootsweet building, Willy once again encounters Stan Lather, who congratulates him on his first (or second) place win and tries to give him his \$25,000 (or \$2,500) check. So now Willy can go to the Nintari championships, but he's more concerned with finding his frog at the moment. As part of his prize package Willy received a Yamasaki Jet-Ski scooter (along with a year's supply of Diet Slam-Dunk cola and a T-shirt!), and now he can cross the sludged Dumpling River to Leona's mansion.

HUMPFORD MANSION - DAY FOUR (MONDAY AFTERNOON)

Willy's new scooter is parked at the end of the ferry dock on the Dumpling river, and he can use it now to get to Leona's mansion to rescue Horny. It is also equipped with an AM/FM radio/cassette recorder which is essential a bit later in the game. Right now, Willy should click on the East Frumpton exit, then Humpford Mansion. If he detoured home, he would find that the family is preparing the surprise party for Gordon's 40th birthday. If Willy doesn't get moving, however, Dad won't make it home at all...

After he rides to Leona's mansion, Willy sneaks past her chauffeur and general purpose body-busting thug, Stanley. Inside, Willy meets her pet parrot Arthur. Arthur was left to Leona's tender mercies when her husband Harry died, and the mistreated creature longs for someone to talk to. Actually, this is just the writer's ingenious device to get the player to listen to the whole plot, but if Willy doesn't hear Arthur's story the bird will alert Leona and Louis. Willy must talk to the bird and get the entire story, not making any wisecracks along the way.

Harry Humpford, the inventor of Tootsweet, died and left the factory to Leona. Leona's ambition is to own all of West Frumpton and turn it into a sleazy tourist attraction called (what else?) Frumpton World. Harry's will has a clause that states if the Tootsweet operation stops, Leona will inherit the Sludgeworks and all of the West Frumpton real estate. That's where Louis Stooles comes in - with his plumbers on strike, the sludge stops flowing, the Sludgeworks shuts down, and no more Tootsweet is manufactured. Oh, isn't that just such a devious plot?

Ok, now that's very interesting, but the top priority for Willy is to rescue Horny. There's a suit of armor in the hallway, but if Willy disturbs it now it will make a horrid clatter as it falls. He should sneak into the dining room, where he can see Leona and Louis playing horsy in the living room. Taking a closer look with the Look icon, he hears Stan Lather (that guy shows up all over this game!) doing a special report. Gordon comes clean, exposing the dirty plan, or as much as he knows of it, then announces his resignation. Way to go, Dad! Now back to the rescue...

Willy needs to pull the old "jerk the tablecloth off the table" trick without making a noise. There are two objects on the table that he can take, a bronze chalice and a dish cover. He can't take both without disturbing the villains' play, but he must take one so his tablecloth trick will work. Willie should take the chalice and put it in his backpack, then take the tablecloth and do the same. Voila! It worked! (I could never do it, myself).

Now, he should sneak off screen to the left and use the tablecloth on the floor next to the suit of armor. Then pull the object sticking out of the tin suit, causing the entire thing to fall quietly on the floor. He takes the helmet, and should discover something else in the suit. This is the plan for the Air Tram inside the Sludgeworks, which also has the code to activate a drawbridge control that Willy will use to elude the security guards.

Willy now should reenter the dining room and exit to the right, where he witnesses a ghastly sight. Cook Julia Childish is honing her knives here to prepare the dinner, and the captured frogs are hanging from the carousel! The first thing Willy should do is distract the cook by taking the bronze chalice and throwing it at the lower right corner of the screen. Next, he should sneak around behind the counter, take the pan of grease and pour it on the right side of the cook pot. This will allow him to push the pot right behind Julia, which sets up a trap for her to fall into.

Quickly, he returns to the kitchen entrance then clicks on the carousel, which causes him to jump onto it. He is carried quickly around where he jumps off in front of the cook, startling her and causing her to fall backwards into the pot. Now, he should take the helmet and put it over Julia's head to stifle her screams, then push the right button on the carousel control box, which will release all the poor frogs.

Horny jumps into Willy's backpack, and now he can make his escape. Well, almost... Leona and Louis grab him as he leaves the kitchen, and he is put into a chest, hands and feet bound. Things look grim for him as the chest is thrown to the bottom of the Humpford pool, and Willy floats out, silent witness to the villains discussing their next move. Leona sends Stanley to pick up Gordon, who must be silenced "permanently" before Leona's plans are ruined. How is Willy going to rescue Dad, when he's turning blue himself?

In timely fashion, Horny, Gigi, and Turbofrog appear on the scene and pull the plug on the pool, showing their gratitude for Willy's daring rescue. As Leona watches, they all swim out through the drain and surface in the murky Dumppling River. Now, the scene shifts to Gordon, who gets into the limo driven by Stanley. From this point on, Willy has a limited time to find and rescue his Dad before he gets slugged.

GOLDEN BOWL TAVERN, HUMPFORD SLUDGEWORKS - DAY FOUR (ENDGAME)

With Horny safe again, Willy must find a way to stop Leona Humpford's diabolical scheme - to sludge Gordon, shut down the Tootsweet Plant and level West Frumpton to build Humpford World. Where is Gordon? Well, most likely he's somewhere in the Humpford Sludgeworks, but Willy can't get past Louis's striking plumbers yet.

After escaping Humpford's Mansion, Willie is on his new Jet-Ski on the Dumppling River. He should head back to West Frumpton, then use the Look icon to examine his new toy. He'll see the new AM/FM radio/cassette player, and this is the key to getting past Ray at the Golden Bowl Tavern. Click on it and put it in Willy's inventory. If he hasn't done so already, he should go to the T-shirt booth in Olde Towne and examine the Lottery machine next to it to get the Frumpton Bucks Lottery ticket that he finds in the slot.

Next, Willy should go to the Plumber's Union 409 where he'll need to use the phone that was out of order on Sunday. While here he should also get the security pass out of Louis Stoodle's office if he hasn't already (refer back to the first part of the TOOTSWEET FROG JUMP CONTEST). Inside the booth, he can take the radio out of his backpack and set it on the phone. After he takes the telephone receiver and sets it on the radio, he should press the record button then dial 432-SIGN (432-7446) to record Alyssa's Astrological Hotline.

If the player looked at Ray on Sunday when he went to West Frumpton, the description noted the bouncer's obsession with astrology. Willy hits the record button again to stop the tape, then calls the Golden Bowl (342-3403). Burt will answer, but Willy will convince him to bring Ray to the phone. Now Willy hits the playback button, and the big guy is hooked. Before the tape runs out, Willy should go to the bar and enter.

Ray should still be on the phone, having a conversation with a taped astrologer (go figure!), while the rest of the plumbers in the bar eagerly await the winning numbers to be drawn for the 40 million dollar Frumpton Bucks lottery. Burt forgot to buy a ticket, and is in a rather bad mood. If Willy wants to stay here, he should give the ticket he found in Olde Towne to the bartender to get on his good side.

Burt gives him a complimentary free non-alcoholic drink in gratitude, and allows Willy to stay for the big televised drawing. As could only happen in a fictional game, Burt wins the jackpot and Willy is temporarily forgotten in the ensuing mayhem. Ghost Beamish makes another appearance, urging Willy to DO something! He should grab the Plumber's nudie pin-up calendar from the bar before the dust settles and the police show.

Now, this is the ticket to get past the striking plumbers at the gates to the Sludgeworks. Willy should approach them and give them the calendar, and they will quickly be too busy ogling Miss October to notice him. Next, Willy should try to enter the Sludgeworks, and he will be stopped by the security guard at the gate. Using the security pass will allow him to pass, but the guard will call Ms. Humpford to tell her of the intrusion. She immediately has him sound the alarm, and sends her goon Stanley to the site to capture Willy.

The player should now save the game, as the upcoming endgame contains a series of action sequences that can be very difficult. Willy should look at the plan he found in the suit of armor from Humpford Mansion and note the four colors written at the side. They should read - Burnt Sienna, Mauve, Chartreuse, Mauve. In simpler English this is Brown, Violet, Green, Violet.

As soon as Willy enters the first room, he should go immediately to the control panel in the center while the security guards tell their joke. Open the cover to reveal the power switch and turn it on. Then the player should click the colored buttons to the right - Bottom, Top, Middle, Top. If the sequence was entered properly, the light above the control lever should turn green. The security guards should be on the extended bridge, almost to the platform where Willy is. He should have barely enough time to push the lever to the right, which retracts the bridge and dumps the guards into the sludge.

There's no time to admire the results, Willy should head across the bridge to the exit on the right side of the screen. As he reaches the exit, Stanley enters from the opposite side, and Willy will enter another action sequence. This time it's a disposal unit of some sort, and Willy should head for the control panel at the left side of the screen.

A keyboard and a switch should appear, and the player should turn the switch on. No time to look at the plans now, but five codes may be entered on the keyboard:

FART - Obvious, isn't it? FARM - This will send Willy through the plant to be turned into a 50 lb.

sack of Tootsweet, ending the game. AIR - This should be used if the security guards get too close. It will

blow them down a tube, but they'll return pretty quickly! RAFT - This code sends Willy down a chute that exits into the river

outside the plant, then he must reenter the Sludgeworks and start all over again. TRAM - This is what the player should key in

(remember the "Enter")

Entering TRAM sends Willy down a tube which deposits him on a conveyor belt. He runs in place, staying in position, until Stanley appears once again. The goon throws his hat at Willy, who must avoid it by clicking on a spot near the middle of the belt (an arrow will appear at the right spot). The hat lands at the end of the belt, after rupturing a steam pipe above. Willy retrieves the hat, changes the cursor to cross-hairs then flings it back at his pursuer.

Stanley is knocked out cold, and travels down the conveyor belt where the player sees him recycled into a 300 lb. sack of Tootsweet. Now a plunger will rise to Willy's right, which he should jump onto, and from there he jumps into the Sludgeworks Tub Tray Tram.

If the player has survived these sequences, the Tram should take him to Grand Junction, and now he should save the game again. The control in front of Willy will determine which way the Tram turns at each junction, and once again he should consult the plans. The proper way to navigate the tunnels in order to reach the giant toilet is: Straight to Conjunction Junction, right to Compunction Junction, left to Malfunction Junction, straight to Petticoat Junction, then left to the final showdown. Wrong turns can take Willy to some funny places, the player may want to try it and see.

The Tram comes to a stop by the sludge vat (shaped amazingly like a gigantic toilet) where Willy sees his Dad suspended over the bowl on a long rope. Leona and Louis stand nearby, watching as Gordon is slowly lowered into the sludge. If Willy fails to stop the two, Dad will be sludged as well as Frumpton, although the player may want to let this part play out just to watch the touching father and son farewell scene at the end.

Grandpa Beamish appears again to inform Willy of the obvious - his Dad will be history if he doesn't act quickly! This is where the Dunkin' Promaster Elite Model 42 yo-yo is finally used. As soon as the dialogue finishes and the player regains control of the cursor, click on the yo-yo in Willy's inventory, use it on him, then switch to the cross-hair cursor. Leona and Louis will begin walking around the rim of the vat towards Willy, pausing to laugh at the boy for a few seconds. Target the cursor on them now, and let the yo-yo fly!

The duo are knocked into the vat of sludge, and now Willy must jump over to the handle to flush them out. The player sees a final appeal from Leona for someone to save her, then the vat empties. The remainder of the game consists of a non interactive sequence, as the Dumpling River clears and everyone gives Willy well-deserved congratulations. He continues on to win the Nintari Championship, and the game closes with a scene of Horny, Gigi and their new family of little frogs. I suppose someone will continue to keep Frumpton slim and trim by turning sludge into Tootsweet, but that's another story.

Autor: Unbekannt

1.124 RT

ZOMBI-Solve

If you have seen Dawn Of The Dead, you already have a good idea on how to solve most of the puzzles. But here's some extra tips anyway: 1) To lock up the mall to keep zombies from getting in, you need to park the trucks over the entrances. Get the key from the office on the 2nd floor and go to the 4th floor where the keys to the trucks are kept. 2) To keep the dead zombies from coming to un-life, lock them up in the freezer in the basement. 3) before you can go play in the basement, you need a source of light. Get the fuses and gloves from the 3rd floor and go to it!!

Solution: First get Alex to drop the helicopter keys by the heicopter, there's no point in carrying them around with you and it will enable you to carry one more usefull object.

Choose one of the characters and go down to the security room on the second floor, pick up the set of keys and make your way to the lift, don't bother getting any weapons and don't stop to kill any zombies.

Use the keys and now you will be able to go up to the fourth floor (drop the keys in the lift, you don't need them anymore). Leave the lift and you will now be in the main control room, and here you will find three different keys on the floor, each one of the three will start one of the lorries, enabling you to move them.

Via the lift now make your way back down to first floor and go to each of the lorries and using the keys move them in front of the various entrances to the shopping centre. The only problem is now that your character will not be able to get back inside. Choose another one of the characters and send them down to the sports shop on the third floor, get the rope, and then go to the balcony above the front entrance on level two, use the rope and your other character will climb up and onto the balcony away from danger. Get one of your characters to get the fuse, the rubber glove and a gun, and make another character to get the torch, take them in the lift to the basement and get the person with the torch to use it so when you exit the lift you'll be able to see where you are.

Both go round to the fusebox and after you've disposed of any zombies get the character with the rubber glove to use it and insert the fuse into the fuse box. Now using yet another character go to the fourth floor and press the buttons on the computer to activate the lights in the basement. This is where operation zombie kill starts. Get one of the characters to go round each of the levels destroying all zombies he meets and then stick all the zombies in the cold store (if you use the tape from the video shop with the TV and video in the rental shop you'll see that you have to shoot the zombies in the head to kill them). If you now go down to the main entrance you will see that some thugs have moved the lorry and have made their way inside.

Get the fuel can (level three), a gun (level two), and the hose pipe (level one) go outside and go to the right. Soon you will come across a van belonging to the thugs, shoot any thugs that are by the van, and then drop the fuel can in front of it. Now use the hose pipe and, viola! You now have the precious fuel you need to fly away in the helicopter. Get everybody inside the helicopter and start it up with the key (remember where you left it) and the game is completed.

Autor: Unbekannt

1.125 RT

Crime Time

Man muß als erstes duschen, dann findet man ein seltsames Stück Papier, das an den Schuhen klebt (die Formel ist unsichtbar, wird später durch Erwärmen decodiert). Wenn man das Papier gefunden hat, geht das Agentenpaar in das Badezimmer und unter die Dusche. Aus dem Rucksack nimmt man den Kopfhörer, den Recorder und die Cassette. Dann geht man in das Zimmer des Arztes und nimmt die Schere mit. Danach spielt man Schach mit dem Russen und eignet

sich die Munition an. Als nächstes geht man in das Zimmer der Agenten und stellt den Recorder unter das Bett (auf Aufnahme drücken!). Dann geht man nach unten und kauft beim Koch eine Flasche Wein. Man wirft eine Münze in die Jukebox und macht die Tür zur Küche zu. Danach muß man sich im Zimmer des Kochs den Schlüssel für die Abstellkammer besorgen und sieht anschließend fern. Hat man das getan, geht man zur Abstellkammer, nimmt Taschenlampe und Werkzeug heraus und sabotiert die Dusche. Danach geht man zur Rezeption und kann das Gästebuch lesen. Wenn man nun zurück zur unteren Dusche geht, findet man einen Dietrich, mit dem man in den Raum 16 eindringen kann. Man untersucht das Telefon und sabotiert auch diese Dusche. Nun nimmt man aus dem Zimmer des Pärchens den Recorder und die Bettwäsche mit. Aus Raum 29 nimmt man den Walkman aus dem Nachttisch mit. Dann geht man wieder zurück zur Rezeption und verschafft sich Zugang zum Zimmer des Hoteliers. Unter dessen Bett stößt man auf eine Uhr sowie auf ein Zahlenschloß zu dem Zimmer, in dem die Leiche liegt. Jetzt steckt man die Cassette in den Walkman und ruft Zimmer 16 an. Als nächstes öffnet man die Falltür bei der Rezeption, geht in den Keller und zerschneidet das Antennenkabel. Dann wieder zurück zum Raum 1, wo man sich seinen Walkman wiederholt. Der nächste Schritt führt zur Rezeption. Man gibt dem Hotelier die Uhr, geht in den Speisesaal und gibt den Vertreter dort den Wein. Im Gegenzug erhält man den Bausatz. Man geht dann zur Leiche und nimmt Pistole und Feuerzeug mit. Nach dem Schaltplan aus Zimmer 26 läßt man sich von seinem Kumpel eine Wanze zusammenbauen. Derselbe Kumpel kann auch mit seinem Feuerzeug die Formel auf dem Stück Papier sichtbar werden lassen. Jetzt baut man die Wanze in das Telefon der Agenten ein und nimmt das Gespräch mit Hilfe des im Recorder eingebauten Empfängers auf. Dabei muß man allerdings die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun muß man nur noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen.

Autor: Unbekannt

1.126 RT

Duck Tales

Man sollte öfters einmal ein Bad im Geldspeicher nehmen, da man dort eine wertvolle Münze finden kann. Hat man einen Schatz gefunden, rate ich Anfängern dazu, zu der Waage auf der Kontrollkarte zu fliegen und dort sein Geld zu lassen. Das Geld ist dort gut aufgehoben, und es ist vor Abstürzen sicher. Aber nun zu meinem wichtigsten Tip, aus dem der Name des nächsten Aktionsfeldes und die Aufgabe, die man zu bewältigen hat, um an den Schatz zu kommen, hervorgeht:

Yellerstone Park : Fotos machen. Duckbill Island : Fotos machen. Ronguay : Fotos machen. Kenya Game Reserve : Fotos machen. Xanadu : Fotos machen. Borneo : Fotos machen. El Capitan : Berg erklettern. Thunderclap Mountain : Berg erklettern. Machu Picchu : Berg erklettern. The Lost World : Berg erklettern. Valley of Gold : Berg erklettern. Whatsamatterhorn : Berg erklettern. Montedumas : Berg erklettern. Novay : Berg erklettern. Trala La : Berg erklettern. Ayers Rock : Berg erklettern. Okeefadokie Swamp : Dschungel durchqueren. Boola Boola Island : Dschungel durchqueren. Beri Beri Basin : Dschungel durchqueren. Yachtzee River : Dschungel durchqueren. The Great Outback : Dschungel durchqueren. Bologna : Labyrinth. Carlsbad Caverns : Labyrinth. Klondike Miners : Labyrinth. Ali Baba Cave : Labyrinth. Bu-Gazzi : Labyrinth. Lost City of Atlantis : Labyrinth. Labyrinth of Crete

: Labyrinth. Swansylvania : Labyrinth. Emerald Isle : Labyrinth. Siberian Ice Caves : Labyrinth. Too-Pei : Labyrinth.

Ein paar Tips zu Aktionen, die man im Spielverlauf betreiben muß:

Cave Exploring : Man sollte sich hier streng an die Karte halten, da man sonst in eine Falle geraten könnte. Photography : Das beste Photo macht sich durch ein positives Geräusch (?) bemerkbar, bei einem normalen Bild ist es dementsprechend negativ (?). Dschungel : Auf einem federnden Ast sollt man immer bis an das Ende gehen und erst dann abspringen. Climbing : Man sollte auf das Geräusch des herabfallenden Steines achten. Flight : Hier sollte man sich immer auf eine Höhe konzentrieren und dabei auf Hindernisse achten. Achtung : Die Ballons werfen Steine ab!

Plan Legende : 1.Klondike Mines 2.Duckbill Island 3.El Capitain 4.Yellerstone Park 5.Thunderclap M. 6.Carlsbad Caverns 7.Okeefakodie Swa. 8.Bermuda Triangle 9.Ronguay 10.Boola Boola Island 11.Bologna 12.Machu Pichu 13.Beri Beri Basin 14.Lost City of AT. 15.Emerald Isle 16.Montedumas 17.Whats M'Horn 18.Novay 19.Swansylvania 20.Labyrinth of Cr. 21.Bu-Gazzi 22.Congo 23.Ali Baba's Cave 24.Kenya Game Res. 25.The lost World 26.Valley of Gold 27.Trala la 28.Xanadu 29.Too Pei 30.Yachtzee River 31.Silberian Ice C. 32.Ayer's Rock 3.The Great Outb. 34.Borneo 35.Isle of Macar.

Tips :

Um MacMoneysack am leichtesten zu besiegen, müßt Ihr zu folgenden Orten fliegen: Yellerstone Park, Duckbill Island, Ronguay, Kenya Game Reserve, Xanadu und Borneo. Von all diesen Sehenswürdigkeiten solltet Ihr ein Foto mit nach Hause bringen. Tip: Achtet darauf, vorwiegend rosa Elefanten und Geparde abzulichten, den diese Tiere bringen Euch 500\$ ein.

Autor: Unbekannt

1.127 RT

Eishockey Manager

Man sollte besser einen Kredit aufnehmen, bevor man sein Girokonto in astronomischer Höhe belastet. Jetzt zahlt man nur 4% anstatt 10% Zinsen. Werbung: Nicht sofort jedes gute Angebot annehmen, da mindestens zweimal pro Monat neue und bessere Angebote erscheinen. Außerdem sollte man die beste Kühlanlage installieren, um eine neue Werbefläche auf dem Eis nutzen zu können. Das gleiche gilt für die Überdachung. Jugend: Schüler: DM 5000 Jugend: DM 8000 Junioren: DM 24000 Mit diesen Angaben erhält man späterstens nach 2 Jahren einen Nachwuchsspieler. Vertrag: Am Anfang der Saison sollte man jedem Spieler einen Vertrag über 4 Jahre aufs Auge drücken, da die Spieler bei einem evtl. Aufstieg bis zum vierfachen des ursprünglichen Monatsgehalts verlangen. Versicherungen sollte man für die drei bis vier besten Spieler abschließen.

Training:	1	2	3	4 Montag:
Kraft	Taktik	Training	Schuß	Dienstag: Freizeit
Lauf	Penalty	Kraft	Mittwoch:	Schuß Training
Freizeit	Freizeit	Donnerstag:	Lauf Training	Stock Kraft

Freitag: Taktik Lauf Stock Schuß Samstag: Stock
 Taktik Penalty Freizeit Sonntag: Training Freizeit Freizeit
 Freizeit

Transfer Oft rentiert sich auch die Talentsuche. Man sollte aber auf die Tagesform des Spähers achten.

Ein Trick, wie man schnell zu Geld kommt: Einfach einen 2. Club gründen, der als Scheinclub dient. Der 2. Club gibt dann dem 1. Club immer besonders günstige Kredite, wobei sich der Scheinclub das Geld von der Bank leiht. Sobald der Scheinclub Konkurs gemacht hat, wird er keine Forderungen haben können. Klar ist wohl auch, daß der Scheinclub bei einem direkten Aufeinandertreffen der Clubs haushoch verlieren wird.

Trick: 1. Ihr kauft Euch für das gesamte Kapital Aktien, damit sich das Konto richtig schön im Minus befindet. 2. Danach besorgt Ihr Euch die besten Ausbauten, die das Stadion hergibt. 3. Bei der Taktik laßt Ihr nun die ganze Saison den nicht vorhandenen vierten Block spielen, um den letzten Platz in der Tabelle zu belegen. 4. In der nächsten Spielzeit habt Ihr dann nur noch einen Bruchteil der verlangten Schulden. 5. Jetzt zurück zum Punkt drei und den Vorgang noch einmal wiederholen.

Nun kann man die restlichen Schulden mit den Aktien und dem Kredit tilgen und man ist stolzer Besitzer eines vollkommenden Stadions.

Autor: Unbekannt

1.128 RT

Heimdall

Tip:

<SHIFT>+<Q> drücken und schon ist man wieder auf dem Schiff.

Lösungsweg:

1. Welt (MIDGARD)

1. Insel: Knöpfe der Fußbodenfalle folgendermaßen bedienen (von links nach rechts) 6-2-1-6-1, um an den Saphir vom Sockel zu kommen Descension Spruch benutzen, Mann im letzten Raum den Hemlock (von der 3. Insel) schenken. 2. Insel: Vor dem Abgrund Revelation-Spruch anwenden. 3. Insel: Knöpfe nicht benutzen, im ersten Raum Hemlock, im Room of the Jaws (der Raum mit den vielen Fußangeln) Detect Doors anwenden. 4. Insel: Viele Fallen und lauter miese Kerle. 5. Insel: Im ersten Raum über linken Knopf laufen, im Altarraum Chalice trinken, mit dem Paß, den man von dem schwebenden Mann bekommt (braucht man auf der 6. Insel), von dannen ziehen, Shop besuchen. 6. Insel: Hier kann man nur an den zwei Spiegeln vorbei, wenn der Führer ein Wizard oder Warrior ist, Wizardweg ist nur einmal begehbar! Am Ende jedes Ganges befindet sich ein Shop. 7. Insel: Hier findet man den Diamanten, den man für die neunte Insel benötigt. 8. Insel: Den Magier bekämpfen, da er eine

Runelore Potion besitzt (notfalls mehrmals die Insel anlaufen). 9. Insel: Den Runestone im Raum mit dem Baumstumpf auf den rechten Ast legen, auf den linken Ast legt man den Diamanten, in die Mitte gehört das Silvercoin. 10. Insel: Im Tresor den Runestone mitnehmen, die Türen lassen sich nur durch einen Rundgang öffnen, hinter der linken Tür ist ein Symbol, das beim Betreten die Party in einen Shop beamt. 11. Insel: Ein Monster hat einen Shrinking Spruch, den man selbstverständlich braucht. 12. Insel: Serpent Killer Spruch bereithalten nach Benutzung der sechs Power- runes öffnet man die beiden verschlossenen Türen und erreicht einen weiteren Raum, in dem man den Shrinking Spruch ausspricht. Hiermit hat man die erste Götterwaffe, den Hammer des Thor.

2. Welt (UTGARD)

1. Insel: Hier findet man den Götterpaß Seal, den man benötigt um an dem Wächter des Brunnens vorbeizukommen, ruhig einen Schluck des Wassers trinken. 2. Insel: Einziger Shop dieser Welt (Food und Schlüssel kaufen!) 3. Insel: Feuerspeienden Kopf mit Wasserspruch löschen, in der Truhe findet man eine Megawaffe (Storm Blade mit 8 (!) Trefferpunkten), den Rubin braucht man für die 10. Insel. 4. Insel: Um an das Mundstück des Füllhorns zu kommen muß man den drei Geschwistern einen Apfel von Iduna, die Halskette der Götter und die Dracheneier bringen, anschließend schnappt man sich das Mundstück durch Anwendung eines Disenchant Spruch. 5. Insel: An der Weggabelung linkes Haus nehmen, im letzten Raum (mit den vielen Scrolls) Detect Doors anwenden, im Heuhaufen findet man die Dracheneier. 6. Insel: Wasserspruch für den feuerspuckenden Kopf, nach langen Gängen den gefundenen Helm auf das Helmpodest legen und Diamantenschlüssel aus dem Glaskasten mitnehmen. 7. Insel: Den Riesen erschlagen und Thunder Blade (6 Trefferpunkte) mitnehmen, nun das Buch Egils Saga suchen und Revelation Spruch aussprechen, man erhält dann den Shrinking Spruch. 8. Insel: Nur Gerümpel im Pferdestall des Riesen. 9. Insel: Nicht betreten, wenn man das Mundstück des Füllhorns nicht hat, nach Überquerung des Abgrundes (mit Telportationsspruch) geht es nicht mehr zurück, nach erfolgreicher Schlacht ins Füllhorn blasen, man wird automatisch zur Insel 12 gebeamt. 10. Insel: Mit dem Diamantenschlüssel zur Riesin Iduna, dort Rubin gegen den Apfel tauschen. 11. Insel: In der rechten Hütte wohnt ein Zwerg, der uns die Halskette der Götter gibt, das linke Haus lohnt nicht weiter. 12. Insel: Zwischen die zwei Pfeiler stellen und den Shrinking Spruch aufsagen, als Ergebnis bekommt man für seine Mühe den Speer des Frey.

3. Welt (ASGARD)

1. Insel: Viele Disarm Traps sind nötig (Pfeilfallen), ist der Bootssteg erreicht, so sollte man dem Drachenkopf (Gallionsfigur) das Pulver überschütten, der Drache niest und gibt damit den Silberring frei. 2. Insel: Den Sack mit den Steinen in die leere Nische verfrachten und dafür den Sack mit dem Pulver (der für die erste Insel von Nöten ist) mitnehmen, auf dieser Insel ist der einzige Shop von Asgrad (Food, Food und nochmal Food!) 3. Insel: Dreimal den Revelation Spruch sprechen, die Items an den Enden der Brücken unbedingt mitnehmen (Sack mit Steinen für Insel 2, Storm Blade, Water Spell) Auch die Runestones einsammeln. 4. Insel: Alle Gegner killen, da sie alle Runestones haben, die uns den richtigen Weg am Meer über das Wasser zeigen (rechter Weg), eventuell kann man ja auch einen Wiederbelebungsspruch benutzen, auf der anderen Inselfseite den 2. Silberring mitnehmen. 5. Insel: Kämpfen bis zum Umfallen, ein Revelations Spruch ist die ganze Beute. 6. Insel: Den Ring an der Decke erhält man mit folgender Kombination (von links nach rechts): 1-2-4-6-8 dann die Mitte drücken, falls

es nicht klappt vorher herausfinden welcher Knopf den Ring trifft. 7. Insel: Insel nicht ohne die drei Silberringe und den Wasser Spruch betreten. Im 2. Raum das Feuer mittels Wasser Spruch löschen und damit den Weg zu einer magischen Gittertür freimachen, zu den 3 Symbolen gehen und die Ringe anwenden, Odins Schwert ist der Lohn, nun muß nur noch das große Finale auf der Achten Insel überstanden werden...

Autor: Unbekannt

1.129 RT

Midwinter II

Um schneller in die Armadasequenz zu kommen, sollte man die folgenden Inseln befreien: Lobos, Dhafra, Camargo, Djoum, Ghazal, Thar, Satara, Ndola, und Makat. Dadurch werden alle anderen Inseln automatisch befreit.

Wenn die Armada unterwegs ist, nimmt sie den Weg über Djoum, Qamar, Jebba und Corozal, um Agora zu erreichen. Man sollte sich dann auf die Inseln Jebba und Corozal oder Agora bewegen. Die dort eintreffende Armada wird so geschwächt sein, daß man sie leicht überwältigen kann.

Um in der Armadasequenz keiner überraschenden Niederlage zu erliegen, sollte man alle 5 Minuten die Karte kontrollieren. Besondere Beachtung sollte man den Lufttruppen schenken, die Agora am schnellsten erreichen können.

In der Armadasequenz sind Ruhepausen so weit wie möglich herauszuschieben und sollten dann höchstens 1 Stunde dauern. Nicht vergessen, auf die Karte zu sehen, ob eine Einheit Agora gefährden kann!

Das beste Transportmittel ist der Helikopter, Abzuraten ist von: Flug-U-Boot, Ballon, Panzer und U-Boot wegen schlechter Steuerung oder Bewaffnung.

LOBOS: 1 Beseitigung Amandu Dengal 2 Sabotieren unterwasserbasis 3 Sabotieren Radar

DHARFA: 1 Retten Sulina Ziyad (Bedingung von Habib Aybub) 2 Sabotieren Feind HQ 3 Sabotieren Radiostation 4 Sabotieren Geheimpolizei HQ 5 Beseitigung Maxim Mirek (Bedingung von George Davies) 6 Rekrutieren George Davies 7 Rekrutieren Habid Aybub 8 Sabotieren Mine 9 Rekrutieren Jan Karstaad

CAMARGO: 1 Rekrutieren Ziad Zirhan 2 Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Fadi al Hadi) 3 Retten Henri Bruchen 4 Rekrutieren Fadi al Hadi

SATARA: 1 Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Kgari Gamoudi) 2 Rekrutieren Kgadi Gamoudi 3 Rekrutieren Mulela Kouyate 4 Beseitigen Zwide Tozer

THAR: 1 Sabotieren Unterwasserbasis 2 Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Gabriel d'Angeli) 3 Sabotieren Fabrik 4 Retten Jaques Dubrique 5 Sabotieren Unterwasserbasis 6 Sabotieren Fabrik 7 Sabotieren Fabrik 8 Rekrutieren Gabriel d'Angeli

NDOLA: 1 Rekrutieren Bosiu Alooma (Benutzung von Matahari-Kapseln)

MAKAT: 1 Rekrutieren Lufti Alami (Bedingung von Hikmat Sutuz) 2 Erledigen Habib Tayi (Bedingung von Hikmat Sutuz) 3 Rekrutieren Hikmat Sutuz 4 Sabotieren Unterwasserbasis (Benutzung Fliegender Fuchs)

DJOUM: 1 Vernichtung Lwangira Baikie 2 Erledigen Hasan Hilmi 3 Sabotieren Ferrraigat Fields

GHAZAL: 1 Vernichten Zufa Ibn Rushed 2 Rekrutieren Bianca Fregona (Benutzung Matahari Kapsel) 3 Beseitigung Youssetal Idrisi (Bedingung von Friedrich Miesler) 4 Rekrutieren Friedrich Miesler (Bedingung von Shireen Ilb Musa) 5 Rekrutieren Shireen Ibn Musa

Autor: Unbekannt

1.130 ALPHABET II

Hier ein Überblick über alle vorhandenen Komplettlösungen:

-

A

-

Amazon-Guardians of Eden

Ambermoon

Antheads

-

B

-

Backstage

Bane of the Cosmic Forge

Bard's Tale

Bard's Tale II

Bat

Bifi

Bifi II

Bioforge

Beneath a Steel Sky

Bermuda Projekt

Borrowed Time

-

C

-

Castle Master

Crack does Pay

Crime Time

Cruise for a Corpse

Curse of Enchantia

-

D

-

Dark Seed

Das Erbe

Das Erbe II

Das Schwarze Auge

Das Stundenglas

Deuteros
Die Drachen von Laas
Die Kathedrale
Dream Web
Duck Tales
Dungeon Master

-

E

-

Eishockey Manager
Elvira
Elvira II
Emanuelle
Erben der Erde
Eric, the Unready

-

F

-

Fatal Heritage
Flashback
Future Wars

-

G

-

Gobliins II
Goblins III

-

H

-

Hardnova
Heart of China
Heimdall
Hellowoon
Hook

-

I

-

Indiana Jones III
Indiana Jones IV
Ishar II

-

K

-

KGB
Kings Quest
Kings Quest II
Kings Quest III
Kings Quest IV
Kings Quest V
Kings Quest VI
Knightmare

-

L

-

Last Ninja II
Legend of Fearghail
Leisure Suit Larry

Leisure Suit Larry II
Leisure Suit Larry III
Leisure Suit Larry V
Leisure Suit Larry VI
Lords of Time
Loom
Lost Files of Sherlock Holmes
Lure of the Temptress

-

M

-

Maniac Mansion
Midwinter II
Might+Magic II
Monkey Island
Monkey Island II
Myst

-

P

-

Police Quest
Police Quest II
Police Quest III

-

R

-

Rex Nebular
Robin Hood

-

S

-

Shadow of the Beast II
Simon the Sorcerer
Snoopy
Space Job
Space Quest
Space Quest II
Space Quest III
Space Quest IV
Starflight 2

-

T

-

Telekommando
Telekommando II
Times of Lore
Time Quest

-

U

-

Ultima
Ultima II
Ultima III
Ultima IV
Ultima V
Ultima VI
Uninvited

Universe

-

V

-

Valhalla II

Valhalla III

Victor Loomes

-

W

-

War in middle Earth

Warlords

Willy Beamish

Wonderland

-

XYZ

-

Zak Mckracken

Zombi

Zork

Zork II

Zork III

Zurück~in~das~Hauptmenü...

1.131 Bioforge

Zellenblock: Nach dem Aufwachen werden die Anweisungen des Nursebots einfach ignoriert und selbiger wird mit Schlägen eingedeckt. Praktischerweise fliegt er dabei in das Energiegitter der Zelle, das nun zu flackern beginnt und eine Fluchtmöglichkeit bietet. Noch schnell das Logbuch und das Fleisch eingesteckt und raus hier, auf zu Caynans Zelle (die Zelle links neben der eigenen). Leider erweist sich Caynan als feindlich und muß unschädlich gemacht werden. Eine verbesserte Angriffsmöglichkeit erreicht man dadurch, daß man das Fleisch vor Caynans Energiebarriere legt. Dieser schnappt es begierig und kann, nachdem man den richtigen Moment zum Durchschreiten des, ebenfalls flackernden, Gitters abgepaßt hat, wunderbar hinterhältig von hinten angegriffen werden. Nach dem Kampf die Gabel, Caynans Logbuch und das Foto (wird aber nicht zur Lösung benötigt) mitnehmen und auf zum Tor am oberen Ende des Ganges. Jetzt benutzt man die Gabel mit dem Wandvorsprung rechts neben dem Tor und legt dadurch ein süßes, kleines Controlpanel frei. Hier muß man die blinkenden Felder verbinden, ohne vorher eine andere Verbindung herzustellen. Danach läßt sich das Tor aufschieben (<SPACE> drücken). An den Bildschirmen an der Rückwand des nächsten Raumes lassen sich die Energiegitter der Zellen, bis auf eine, abschalten. Nachdem man dies getan hat, benutzt man den Computer, der ganz links hinten am Schreibtisch steht. Er dient zur Steuerung eines Nursebots. Also Steuerung auf manuell umschalten und den Nursebot vor Caynans Zelle dirigieren, wo man ihn den abgetrennten Arm schnappen läßt (linker Knopf). Jetzt mit dem Arm so vor den Palm-Reader links von dem geschlossenem Tor fahren, daß der Roboter den Arm darauf hält. Nun holt man aus der Zelle des Nursebots noch die Flöte (nicht unbedingt nötig) und das Logbuch, in dem man - unter Kapitel 12 - den Sicherheitscode für das Tor findet, der gleich bei dem Computer ganz rechts am Schreibtisch benutzt wird. Nun muß man noch einmal die Nursebot-Steuerung

benutzen und den Arm fallen lassen (mittlerer Knopf), ihn selbst nehmen und ihn auf den Palm-Reader legen (natürlich vorher den Nursebot wegfahren) und das Tor öffnet sich.

Kühlraum: Im nun zugänglich gewordenen Gang muß man auf den Wachroboter aufpassen: Zunächst hinter ihm bis zum Aufzug rennen, warten bis er umgedreht hat und den Gang weiter bis zum Kühlraum. Jetzt mit dem Knopf die Iristür im Boden öffnen und mit dem Handrad solange Krypto-Flüssigkeit ablassen, bis das Tier aus Kapsel 1 aufwacht und ausbricht. (Den Stand der Flüssigkeit, sowie die Pulsfrequenz der einzelnen Tiere kann man am Monitor neben der Eingangstür ablesen.) Da sich das Viech nicht töten läßt, muß man es auf die Iristür locken. Dazu muß man vorher natürlich den Hahn abdrehen und die Tür schließen (ach nee). Wenn es nun drauf oder am Rand steht die Tür öffnen und plumps, weg ist es. Unten liefern sich nun zwei Monster einen unerbittlichen Kampf, also geht man besser nicht die Leiter hinunter bevor man nicht etwas Krypto-Flüssigkeit in das Loch laufen ließ. Unten, an den erstarrten Monstern vorbei, gelangt man zu drei Löchern in der Wand. Man klettert in das rechte und gelangt in eine Zelle. Nachdem man den Typ dort ruhiggestellt hat schnappt man sich seinen Strahler. Auf geht's, am Wachroboter vorbei, zum Aufzug, mit dem man ins oberste Stockwerk fährt.

Landeplattform: Hier wird man von unfreundlichen Wachdroiden empfangen, die mit dem Strahler aber kein ernsthaftes Hindernis darstellen. Die ersten zwei werden aus dem Aufzug heraus erledigt. Für die nächsten zwei, auf die die Aufzugwand den Blick versperrt, bedient man sich der schußreflektierenden Wände. Jetzt rennt man an den restlichen im Zickzack vorbei, auf die andere Seite des Aufzugschachts. Hier hat man erst einmal für kurze Zeit seine Ruhe. Aber nicht lange, denn ein neues Schiff mit Verstärkung für Mastabas Truppen ist im Anflug und dagegen muß etwas unternommen werden. Mit zwei Kicks bringt man den Jammerlappen bei der Kanone dazu, sie anzuschalten. Jetzt ist man dazu bereit, das vorbeifliegende Schiff abzuschießen. (gut zielen!) Ebenso wird mit, von unten auftauchenden, Angriffs-Schiff verfahren. Um beim Rückweg nicht von den lästigen Wachdroiden verletzt zu werden, macht man sich die schußreflektierenden Wände nochmals zu Nutze. Und weiter geht's : eine Ebene tiefer.

Reaktorebene: Schon wieder so ein Wachroboter. Aber wozu gibt's reflektierende Aufzugwände? Na also geht doch. Auf keinen Fall in den Reaktor (rechte Tür) gehen, bevor man den Schutzanzug hat, sondern lieber erstmal in Mastabas Operationssaal (linke Tür). Nach der Zwischensequenz tut man dem werdenden Cyborg auf dem OP-Tisch den Gefallen und tötet ihn. Aus dem OP-Tisch kann man sich noch eine frische Batterie beschaffen (<SPACE>) und ein bauen (<SPACE>). Nun geht man zum Ende des Ganges und öffnet die Tür. Nachdem Kampf mit der Wache, nimmt man ihr Logbuch und erfährt bei dessen Lektüre interessantes, was den Öffnungs-Code für die Tür zur Oberfläche betrifft. Nachdem man sich die Informationen aller zu Verfügung stehenden Monitore zu Gemüte geführt hat fährt man hinunter zum Icarus-Raumschiff ("Icarus Zutritt" drücken). Von der Wache ja nicht abschrecken lassen; immer feste druff. Den Alien-Würfel und das Walkie-Talkie mitnehmen. Wieder oben angelangt, geht man zum Podest, auf dem zuvor die Wache stand und stellt sich auf das Feld vor der Wand. Mit dem Anzug den man nun bekommt kann man nun unbesorgt in den Reaktor gehen, aber vorher müssen noch zwei Kleinigkeiten erledigt werden : Von dem rechten der beiden Monitore neben der Schutzanzugausgabe erfährt man den Abschaltungs-Code für den Reaktor. Gegenüber befindet sich die Steuerung für einen Gabelstapler-Robot. Mit dieser lenkt man selbigen in den Reaktor, stellt ihn dort vor den Wachroboter und hebt die Ladeplattform an.

Netterweise fallen dabei gleich beide Roboter in den Abgrund. Jetzt aber auf in den Reaktor.

Reaktor: Die Schritte von hier an bis zum Abschalten des Reaktors müssen in einem Zeitlimit absolviert werden, also am besten abspeichern. Als erstes wird mit dem Panel die Brücke ausgefahren. Auf der anderen Seite wartet ein nettes Alien. Es hat, wegen dem Zeitlimit, keinen Sinn es zu bekämpfen. Dazu hat man später noch Gelegenheit. Man sollte ihm höchstens ausweichen und auf es schießen um etwas Vorsprung bzw. räumlichen Abstand zu gewinnen. Nun zum Abschalten : Zuerst auf die rechte Seite laufen und den Hebel benutzen, um die Säule, die wohl ein Brennstab darstellen soll, hochzufahren. Genauso auf der linken Seite. Zwischen durch mal wieder dem Alien eins verpassen, damit es nicht so schnell hinterherkommt. Hat man beide Seiten hochgefahren über die Brücke zurückrennen. Jetzt folgt das Alien einem nach, was ein fataler Fehler ist, denn wenn es auf der Brücke ist wird sie einfach ausgeschaltet (hehe). Jetzt wieder einschalten und rüber und zum Terminal an der Rückseite. Hier muß man erst den Code eingeben und dann den Aus-Knopf drücken. Puuuh, geschafft! Ab zum Aufzug und zum Tor zur Oberfläche (unterste Ebene) fahren. Mit dem Strahler wird der Wachroboter ohne Probleme fertig gemacht und rechts neben der Tür der Öffnungs-Code eingestellt. Die Wachen, die sich in den wegstellen müssen leider dran glauben. Sind ja auch selber schuld. Gleich nachdem man auf die Wachdroiden ,ähnlich denen auf der Landeplattform, trifft, also am Anfang des Laufstegs entlang der Kraterwand, läßt man sich auf den Metallwürfel unterhalb des Laufstegs fallen. Ganz unten benutzt man den Alien-Würfel aus dem Icarus-Hangar und, siehe da, man schwebt über den See hinweg auf die nächste Metallplatte. In diesem Stil geht es weiter, bis man, nach noch einem bißchen Klettern, zum Wrack des Raumschiffs kommt, das man selbst abgeschossen hat.

Raumschiffwrack: Im Innenraum wird ersteinmal das Heilgerät aufgesammelt. Während man sich ein wenig umschaute, öffnet sich die Tür an der Rückwand und ein neuer Gegner, der unbedingt besiegt werden will, tritt ins Rampenlicht. Nach seiner Stillelegung überläßt er einem freundlicherweise sein Gewehr und seinen Schlüssel, mit dem gleich die Tür geöffnet wird. Das verschafft einem Zugang zur Raketen-AbschußVorrichtung des Raumschiffs, die gleich benutzt wird: Mit der ersten Rakete erregt man die Aufmerksamkeit des See-Monsters und mit der zweiten bekommt es eins auf den Deckel sobald es neugierig seinen Kopf zum Einschußloch streckt. (Vor dem Feuern Abschußrohr mit Zahlentasten anwählen) Jetzt ist der Weg frei zurück zur Ausgrabungsstätte.

Doch vorher baut man noch die Bombe aus dem Gerät vor dem Raumschiff aus. Mit der rennt man was das Zeug hält (Zeitlimit!) am Raumschiff vorbei, teleportiert sich mit dem Würfel, klettert und landet wieder auf dem Laufsteg, diesmal von der anderen Seite. Schnell weiter in den röhrenförmigen Eingang, die Bombe vor der Tür ablegen und nichts wie raus. Die Tür wird aufgesprengt und man kann nun durch. Vorher sollte man sich das Gewehr wieder holen.

Phyxx-Stadt: Vom Anzug befreit entdeckt man Fr. Dr. Escher die gerade im Begriff ist von einem Alien aufgefressen zu werden. Sie ist aber noch am Leben. Nach dem man das Alien unschädlich gemacht hat (es bringt nichts es zu bearbeiten solange es zusammengerollt ist), redet man mit Escher und benutzt das Heilgerät einmal mit ihr, worauf sie einen Übersetzer aushändigt. Durch den Gang kommt man in einen Riesigen Kühlraum, in dem hunderte Aliens im Gefrierschlaf liegen. Doch es bleibt nicht viel Zeit zum Staunen, denn schon bricht das Alien aus dem Reaktor durch die Wand, das solange bekämpft werden muß, bis es flieht. Eine der Kühlkammern ist schon

leicht geöffnet. Diese wird ganz aufgemacht. Nun muß man das Kraftfeld abschalten. Dazu muß man das linke und rechte Feld so kombinieren, daß das untere Feld mit dem oberen identisch ist. Den Talisman, den man nun bekommt, muß man bei der Röhre rechts neben Dr. Escher benutzen und gelangt so in eine Art Verteilerraum.

Stadtkern: Durch die Säule in der Mitte kann man die verschiedenen Teleporter-Röhren aktivieren, in dem man die Symbole über des jeweiligen Röhren nachbildet. (Hat man die richtigen Teilsymbole angewählt, erscheint das vollständige auf dem mittleren Knopf. Diesen drücken um die Röhre zu aktivieren.) Momentan ist es nur sinnvoll die Röhre, die, wenn man aus der Eingangsröhre hinausschaut, rechts ist, zu benutzen. Die oberen sollten in Ruhe gelassen werden, da hier nur feindselige Aliens herauskommen und man sie selber sowieso nicht betreten kann. Durch die genannte Röhre gelangt man in einen schwerelosen Raum, in dem man sich durch das Abfeuern von Schüssen fortbewegt, um in die Röhre auf der anderen Seite zu gelangen. Im nächsten Raum wartet erneut das Alien, das zuvor geflüchtet war mit einem Reflektor Anzug. Also verzichtet man auf das Gewehr und gibt ihm auf die konventionelle Wiese endgültig den Rest (Vorsicht vor den lockeren Bodenplatten!) und nimmt den reflektierenden Würfel an sich. Dieser wird auch gleich verwendet und man kann nun das Energiefeld passieren. Auf der anderen Seite wartet eine Konsole mit einem neuen wie-funktionier-ich-Tastenrätsel. Das Ziel hierbei ist es alle Felder innerhalb der Abgrenzung auszufüllen. Man erreicht das durch das Drücken der Farbtasten, die gleichzeitig für die Richtung stehen, in der das nächste Feld ausgefüllt wird. Der Trick liegt darin, daß sich die Richtung die die Tasten bewirken jedes zweite mal genau umdreht. Also immer schön abwechselnd einmal die richtige einmal die entgegengesetzte Richtung drücken. Ist das geschafft erscheint der erste Lerner der Phyxxx, Gen, und gibt einem eine neue Batterie, die sofort eingebaut wird. Jetzt kann man die eingebaute Waffe benutzen, aber Vorsicht : Man muß 3/4 der Batterie am Schluß übrig haben, um das Icarus-Raumschiff zu starten. Nun geht's wieder zurück in den Verteilerraum. Man folgt Gens Anweisung und geht in die gegenüberliegende Röhre. Jetzt muß durch Herumlafen auf den Pfeilen die Scheiben so drehen, daß die Felder mit den hellblauen Linien an der Seite in einer Linie sind. (auf die fliegenden Steine auf- passen!) Es öffnet sich der Schwerkraftgürtel und man geht wieder zurück. Noch schnell einen kurzen Abstecher in den Raum mit Dr. Escher. Abstecher deswegen weil der eigentliche Ausgang verschüttet ist und man wieder zurück muß. Wenigstens liegt hier ein Logbuch, das eingesteckt werden kann. Also wieder zurück zum Verteilerraum. Den einzigen Ausweg bietet die Röhre gegenüber von der Eingangsröhre. Diese blinkt aber, wenn sie aktiviert wird, und ist nicht benutzbar. Das liegt daran, daß ihr Ausgang blockiert ist. Dem kann Abhilfe geschaffen werden : Rechts der Röhre befindet sich ein Kontrollmonitor, mit dem sich die Kugel in der Mitte des Raumes der Ausgrabungsstätte heben läßt. Sobald der Soldat seinen neugierigen Kopf über das Loch beugt wird sie wieder runtergelassen (batsch!) und gleich wieder angehoben (sonst ist die Teleport-Röhre ja wieder blockiert). Die Granate, die der zweite Soldat herunter wirft, wird einfach ganz frech wieder zurück geworfen. Nun ist der Weg nach draußen frei : Zurück zur Basis. Die zwei Wachen die sich in den Weg stellen werden im Vorbeigehen platt gemacht (Reflektoranzug sei Dank). Nach der zweiten Wache heißt es vorsichtig sein und langsam weiter gehen. Sobald Mastabas Schiff feuert Stehenbleiben und sofort nach dem Einschlag des Schusses losrennen bis man wieder bei der Basis ist. Aus dem Logbuch der nächsten Wache erfährt man den neuen Zutritts-Code.

Wieder in der Basis: Mit dem Aufzug geht es wieder auf die Reaktorebene.

Schon wieder einer der Ärger machen will. Tut uns leid! Warum läßt der Kerl auch nicht mit sich reden? Im Operationssaal kann man, mit Hilfe des Codes aus Dr. Eschers Logbuch, die letzten Geheiminformationen abrufen. Man erfährt seine frühere Identität. Jetzt aber nicht wie weg hier. Runter in den Hangar und die Batterie austauschen. Es ist geschafft!

Autor: Unbekannt

1.132 BorrowedTime

-Vor Killer in Hotel und hinter Sessel verstecken -Durch Tür und abschließen (look) -Treppe hoch -Scherbe nehmen -Durch fenster zum anderen haus klettern, dort Kabel durchschneiden -Runter in Bar, und 2x Pistole unter Nase halten für Adresse und Passwort
 von Lebock -Zum Doc (medical Office) gehen und mit > Yes < antworten. -Im Behandlungsraum den Tisch unters. und Binden mitnehmen -Nach Süden auf Straße -Zum Müllhaufen, untersuchen, Knochen nehmen -Zur Hütte (nicht die im Park), Tür aufbrechen -Mavis entfesseln (untie), Buch und Tube nehmen -Lesezeichen aus Buch nehmen und Buch ablegen -Nun Ritas Wohnung gehen, befereigung durch : Kerze, Streichhölzer nehmen,
 Strick verbrennen -In Küche, Ofen zur Seite, Hände verbinden (bandage hands) -Schlüssel und Quittung aus Mülleimer nehmen -Zum Parkplatz, Pistole zeigen -Knochen ablegen, Freds Handschuhe und Ölkannister nehmen -Wenn Polizei > wait < eingeben -Hands., Ölk., Quittung, Tube, Lesezeichen als Indiz vorzeigen.

Autor: Unbekannt

1.133 crackDoesPay

Uiih, was für eine Ausstattung! Wir befinden uns jetzt in unserem Arbeitsraum. Es ist nie verkehrt seine Nase in ein vernünftiges Buch zu stecken. Hierzu nehmen wir uns das Buch "CRACK" so oft es nur geht zur Brust. Einmal um uns ständig fortzubilden, zum anderen um so lange nach nützlichen Telefonnummern zu suchen bis unser Telefonregister voll ist.

Selbst wenn man ab und an keine Nummer findet sollte man nicht aufgeben und immer mal wieder zwischendurch durchsuchen.

Nach jeder Runde erscheint ein Sichtfenster mit vier Aufforderungen, wähle die für Dich zweckmäßige. Man braucht nicht nach jeder Runde eine Abspeicherung - aber ab und zu sollte man absaven.

Nun geht es zum Computer-Corner. Dazu drückt man auf den EXIT-Knopf.- Ohne Investitionen keinen Gewinn - Nachdem der Verkäufer Dich vollgequatscht hat, klickst Du rechts auf die Spiele. Am Anfang solltest Du kaufen was Du für Dein Geld bekommen kannst. Wenn alles erledigt ist bringt Dich ein Klick auf das grüne Feld (Oben, rechts) wieder nach Hause.

Nun beginnt die eigentliche Arbeit. Um ein Spiel kopieren zu können muß Du ersteinmal den Kopierschutz entfernen. Hierzu klickst Du die Mitte Deines Monitors an, suche Dir ein Spiel aus. Nach dem Mastermind-/

Superhirn-Prinzip ist es nun Deine Aufgabe die richtigen Farben und Buchstaben herauszufinden. Wähle sechs beliebige Buchstaben aus, nun erscheint ein weiteres Fenster daneben das Dir anzeigt wieviele der Buchstaben richtig sind und welche davon an der richtigen Stelle stehen. Es ist nicht verkehrt sich hierbei alles aufzuschreiben, denn auf dem Monitor hat man nur sechs Versuche, danach beginnt es von Neuen.

Sollte man später zu Geld gekommen sein, wäre die Anschaffung eine Druckers anzuraten. Mittels Drucker verdoppelt sich die Anzahl der Versuche.

Wenn ein Spiel "gecrackt" wurde gehts weiter.

Durch Deine ständige Suche nach Telefonnummern konntest Du verschiedene Gruppen ausfindig machen die Deine Spiele mit einem TRAINER versehen können. Solltest Du genug Geld haben wäre auch die Investition nicht schlecht. Klicke hierzu auf den Telefonhörer. Sei aber nicht zu geizig - gute Gruppen haben halt ihren Preis.

Nachdem Du also Dein Spiel gecrackt und getraint hast fertigst Du Kopien an. Dazu klickst Du auf den Schacht Deines Laufwerkes am Computer.

Solange Du nur ein Laufwerk hast (Zweitfloppys gibst im Computer-Corner) kannst Du pro Durchlauf und Spiel nur 10 Kopien auf einmal machen. Ein Zweitlaufwerk erhöht den Wert auf 25.

Jetzt klickst Du auf den gelben KOPIENKARTON. Nun erscheint für jedes Deiner Spiele ein Sichtfenster. Nun muß der Verkaufspreis festgelegt werden : Klicke auf "NEHMEN" dann auf "VERKAUFSPREIS ÄNDERN" gebe über die +/- Felder den Preis ein. (Kann später jederzeit verändert werden) Mit <E> wird der Vorgang beendet.

Nachdem nun alle Deine Spiele einen VK-Preis haben sollest Du die Werbetrommel rühren. Also Zeitungsinserate schalten. Dazu wird wiederum der Telefonhörer angeklickt und Du suchst Dir Deinem Geldbeutel entsprechend, eine Möglichkeit aus. Diese Werbung erhöht den Diskettenabsatz beachtlich.

Wie hoch Deine Bestellungen sind läßt sich jederzeit feststellen, entweder durch Klick auf das Laufwerk oder auf "KOPIE".

Kopien verschicken : "KOPIE" + "NEHMEN" + "KOPIEN VERKAUFEN"

Als guter Cracker solltest Du immer so aktuell wie möglich sein. Da liegt die Anschaffung eines MODEMS auf der Hand.

Zu Beginn tut es auch ein nicht ganz zu schnelles Teil. Ein lahmes Modem läßt jedoch die Telefonrechnung nach oben schnellen - also bei passender Gelegenheit ein besseres Gerät zulegen. Das alte, langsame kann man in Zahlung geben.

Als Modembesitzer klickst Du auf das Modem und wählst eine der gewünschten Firmen an, deren Box Du anzapfen möchtest. Auch hier gilt es einen Zugriffs-Code zu überwinden. Schätze ob die nächste Zahl HÖHER oder TIEFER als die angezeigte ist.

Wenn der Code geknackt ist kannst Du Spiele "abziehen" (Downloaden) Die Spiele behandelst Du wie oben beschrieben.

In sporadischen Abständen können Dich während des Spieles folgende Ereignisse heimsuchen, die Du nicht beeinflussen kannst :

Positives: -Du kannst etwas erben -Im Lotto gewinnen -Geld finden -einen Crackerpreis erhalten

Negatives: -Computerreparatur -Du wirst überfallen -Du verwechselst eine Banknote -Dich erwischt die Polizei

Wenn der denkbar schlimmste Fall eintritt und Dich umarmt der grüne Arm des Gesetzes kannst Du mit der Beschlagnahme Deiner Geräte rechnen. Jetzt heißt es kühlen Kopf bewahren und ab zur Polizeistation ! Doch siehe da - wie im richtigen Leben. Alles hat seinen Preis. Der Uniformträger ist gerne bereit sein mickeriges Gehalt aufzubessern und Du bekommst Deine Anlage wieder. Der zweite (nicht immer richtige) Weg führt durch das Kellerfenster der Polizeiwache zu einem Labyrinthspiel. Hier findest Du entweder Deinen Computer oder einen Wachhabenden. Es ist so möglich den grünen Jungs die Geräte wieder wegzunehmen oder unverrichteter Dinge nach Hause zu gelangen.

Den eventuellen Verlust (Schmiergeld) kannst Du schnell wieder ausgleichen wenn Du immer schön am Ball bleibst.

Das letzte Thema beinhaltet den Verkauf von Spielen, die sich zwar noch in Deinem Besitz befinden aber nicht mehr gut oder gar nicht mehr gefragt sind. Diese Spiele können an "Dr.Freak" verkauft werden, allerdings nur zu einem Bruchteil ihres Wertes (Der Doc ist halt ein Schlitzohr) Dr. Freak kannst Du erreichen durch anklicken der Diskettenbox rechts neben Deinem Computer.

Zum Abschluß nochmal die wichtigen Punkte:

1. Telefonregister füllen
2. Faire Verkaufspreise ausknobeln
3. Spiele mit TRAINER lassen sich besser verkaufen
4. Modem anschaffen
5. Zweitlaufwerk anschaffen
6. Drucker anschaffen
7. Ständig die Boxen nach neuen Stoff durchkämmen
8. Im Computerladen nach Neuheiten schauen
9. Bestellungen sofort bearbeiten
10. Immer wieder Inserate schalten - bis Du bekannt bist

Autor: Unbekannt

1.134 DSA-Sternenschweif

DSA-Sternenschweif

Wer sich den Endkampf etwas einfacher machen will, der kaufe vor dem Besuch des Orklagers soviele Gulmond-Blätter, wie er nur tragen kann. Diese mampft der Grimring-Träger in der Vorbereitungszeit vor der Schlacht. Und da der Held für jedes geschluckte Blatt zwei Körperkraftpunkte erhält, sollte der Orkchampion schon beim ersten Schlag aus den Pantinen kippen.

Wer schnell zu Geld kommen will, der betrete in Thorwal den Dungeon des Meister Dramosch und drehe sich, ohne sich vorwärts zu bewegen, gleich

wieder um und verlasse den Dungeon. Bei dieser AKtion erhält das erste Mitglied der Party jedesmal 20 Dukaten. Wer sich das Geld für Fackeln sparen möchte, der lasse gleich zu Beginn des Spieles den Stabzauber des Magiers in irgend einem Gasthaus auf Stufe 2 erhöhen. Wer günstig an Ausrüstung kommen will, der nehme im Travia-Tempel von Thorwal kurz einen Charakter in die Party auf und schicke ihn dann wieder in die Wüste. Bei allen Kämpfen außer dem Endkampf kann man die Treffergenauigkeit seiner Bogenschützen extrem erhöhen, indem man sie direkt vor einen Gegner stellt und den Befehl Computerkampf gibt. Übrigends gibt es noch eine recht fiese Falle: Im Dungeon, in dem man Hyggelik und die Schicksalsklinge findet, liegen viele alte Münzen herum. Greift man sich diese, so wird man verflucht und kann den Dungeon nicht mehr verlassen. Lädt man jetzt einen alten Spielstand, bei dem man noch keine Münzen aufgenommen hat, so wird das entsprechende Flag im Spiel trotzdem nicht zurückgesetzt. Da hilft nur eines: Das Spiel beenden und nochmals komplett neu starten.

1. Auf der Insel Manrek, zwischen Manrin und Brendhill, befindet sich ein Dungeon, das von Piraten bewohnt wird und eine Menge Waffen und Gelder aufweist. 2. In der Nähe des ersten Rastplatzes zwischen Ala und Thoss steht eine verlassene Hütte, in der sich einige brauchbare Dinge befinden. Auf alle Fälle vorbeischaun. 3. Ihr solltet öfter durch die Orkschädelsteppe reisen. Dort könnt Ihr eine Menge Abenteuerpunkte sammeln und das Einhorn suchen. Ihr trefft Leute, die Euch helfen, und Ihr könnt eine Menge Orks, Orgers und Goblins knicken. 4. Bei der Reise um den Einsiedlersee solltet Ihr an dem großen Felsen haltmachen und versuchen, ihn zu besteigen. Dies schafft Ihr allerdings nur mit einem Wurf- und Kletterhaken. An seinem Gipfel werdet Ihr das Schwarze Auge finden, ein Orakel mit allerhand nützlichen Informationen. 5. Um das Kartenstück von Hjore Ahrensson aus Ottarje zu bekommen, dürft Ihr nicht sagen: "Wir sind im Auftrag des Hetmans unterwegs weil Ahrensson sonst vor Schreck tot umfällt. Dann ist Euer Kartenstück futsch. 6. Zwischen Orkanger und Felsteyn werdet Ihr eine Leiche finden, die ein wichtiges Dokument bei sich hat. 7. Ihr solltet Riesen auf Schiffen meiden, weil Ihr sonst fast immer von Piraten überfallen werdet, und die sind aus anderem Holz als Orks geschnitzt. 8. Ein Besuch in Oberorken lohnt sich, weil es dort die besten Ärzte, Waffen, Kräuter und Krämersachen gibt. Außerdem noch ein Dungeon, das es in sich hat. 9. Als Helden für Eure Party wird empfohlen:

- einen Hexer (guter Zauberer)
- einen Zwerg (gute Ausdauer und Führer im Dungeon)
- einen Waldelf (guter Zauberer und Schütze)
- einen Gaukler (guter Kämpfer mit leichten Waffen)
- einen Streuner (gutes Feilschtalent und Falschspieler)
- einen Jäger (Führer in der Wildnis und guter Schütze) Magier und Druiden sind weniger geeignet, weil sie keine schweren Waffen benutzen dürfen. Krieger und Thorwaler können zwar mit schweren Waffen kämpfen, aber leider gelingen ihre Angriffe selten, und sie sind zu schwerfällig. 10. Macht einen großen Bogen um Daspota! 11. Reist mindestens einmal von Skellen nach Phexcar. Dies ist eine recht abenteuerliche Strecke, die recht lustig werden kann. 12. Legt Euch nach Möglichkeit nicht mit Menschen an, sondern nur mit Tieren und Kreaturen (Orks, Goblins, usw.) 13. In der Gegend um Orvil

lebt ein böser Druide, den Ihr besiegen müßt, um an das Empfehlungsschreiben von Siebenstein heranzukommen. Wenn Ihr gegen ihn kämpft, dann haltet Euch nicht mit den Wölfen auf, sondern umzingelt und tötet ihn. Wenn Ihr das geschafft habt, nehmt den Knochen, und durchsucht seine Hütte. 14.Zwischen Skjal und Prem ist ein Dungeon. 15.Zwischen Clanegh und Orkanger steht eine Burg, in der sich einige Orks befinden. 16.Wenn einer Eurer Helden stirbt, dann geht in einen Tempel, und fleht um ein Wunder. Dann ist er oft wieder unter den Lebenden. 17.Hinter Daspota findet Ihr einen Wanderer, der Euch von einem Schatz berichtet. 18.Wenn Ihr von Räufern überfallen werdet, dann solltet Ihr besser das geforderte Lösegeld bezahlen. 19.Ein Besuch in Phexcaer lohnt sich, weil in einer Kneipe ein Held sitzt, der sich EUch anschließen will. 20.Es ist lohnend, sich in den Tavernen gut umhören, weil man dort eine Menge wichtiger Informationen sammeln kann.

Freezer:

Charakter: Punkte zur Verbesserung der Fähigkeiten: C296BC Zaubersprüche: C29713 und C296EE

Anfangs nie irgendwelche Kräuter wegwerfen, da man sie für teures Geld an Kräuterkändler verkaufen kann.

Wen du in den Tempel von Rondra betest, (ofter versuchen und auch einiges Spenden) werden deine Waffen zu Magischen-Waffen erhoben. (Unzerbrechlich oder extra Trefferpunkte)

Wo sind die Kartenteile ?

Name : Jurge Thorfinsson Wohnort : Skjal Auftrag : Schreiben des Hetmanns vorlegen
Besitzt : Eine Kartenstück Verweist : Yasma
Thinmarsdotter
Ragna Firunjadotter
Swafnild Egilsdotter
Algrid Trondesdotter

Name : Hjore Ahrensson (nur ein Besuch möglich) Wohnort : Ottarje
Auftrag : (nicht den Hetmann erwähnen) Besitzt : eine Fälschung Verweist : Beorn Hjallasson
Yasma Thinmarsdotter
nach Phexcaer

Name : Yasma Thinmarsdotter Wohnort : Thoss Auftrag : (weiß wo eine Kartenstück ist) Besitzt : wurde gestohlen Verweist : Hjore Ahrensson
Umbrik Siebenstein

Name : Umbrik Siebenstein Wohnort : Orvil Auftrag : Druid Gorach besiegen, und Runen-Knochen bringen Besitzt : Empfehlung für Tiomar Swafnildsson Verweist : ---

Name : Isleif Olgardsson Wohnort : Felsteyn Auftrag : ---- Besitzt : ein Kartenstück Verweist : Diverse andere

Name : Ragna Firunjasdotter Wohnort : Vidsand Auftrag : Höflich nach dem Kartenstück fragen
Besitzt : ein Kartenstück Verweist : Isleif Olgardsson

Swafnild Egilsdotter
Jurge Thorfinsson
nach Phexcaer

Name : Beorn Hjallason Wohnort : Angbodirtal Auftrag : So unhöflich wie möglich sein
Besitzt : ein Kartenstück Verweist : Hjore Ahrensson

Ragne Firunjasdotter
Swafnild Egilsdotter

Name : Asgrimm Thurboldsson Wohnort : Breida Auftrag : --- Besitzt : ---
Verweist : einige Adressen

Name : Eliane Windenbek Wohnort : Varnheim (Man muß nach ihr in einer Kneipe fragen)
Auftrag : Kleine Statue aus dem Tempel der Namenlosen bringen.
Besitzt : ein Kartenstück Verweist : einige Namen

Name : Olvir Gundridsson Wohnort : reisender Skalde Auftrag : seinen Liedern lauschen
Besitzt : ---- Verweist : bis zu drei Informationen

Name : Swafnild Egilsdotter Wohnort : Das Schiff 'Hjallandsstolz' Auftrag :
zweimal antreffen
Besitzt : ein Kartenstück Verweist : Beorn Hjallason

Ragan Firunjasdotter
Tiomar Swafnildsson

Name : Treborn Kollberg Wohnort : Unterwegs (nach dem ersten treffen in Clanegh)
Auftrag : Karte abkaufen
Besitzt : ein Kartenstück Verweist : ----

Name : Algrid Trondesdotter Wohnort : Hjalsingor Auftrag : hat Karte an Treborn
Kollberg verkauft
Besitzt : ---- Verweist : Tiomar Swafnildsson

Name : Tiomar Swafnildsson Wohnort : Brendhil Auftrag : Auf empfehlung von Umbrik
Besitzt : ein Kartenstück Verweist : Jurge Torfinsson
Isleif Olgardsson

Name : Das Einhorn Wohnort : Am Einsiedlersee Auftrag : keinesfalls Waffen ziehen
Besitzt : ein Kartenstück (eine Woche warten) Verweist : ----

Nebenbei bemerkt: Alle Spuren nach Phexcar sind falsch! Keiner der dortigen Informanten hat auch nur den Blassesten Schimmer vom Grimring.

In welcher Reihenfolge die Informanten aufgesucht werden, ist relativ egal, jedoch kann man immer nur diejenigen antreffen, über die man bereits Hinweise erhalten hat. Außerdem müssen die Helden bei etlichen Informationen in einer Kneipe im Ort nach- fragen, wo die entsprechende Person wohnt - sonst suchen sie sich dumm und dämlich.

Tips zu den Reisetrecken

Zwischen Rovermund und Nordvest

- Leiche eines Wanderers. Amulet gegen Zauber Ignifaxus

Das Schilfgebiet am Bodirufer meiden!

- Ausrüstung geht verlohren - Krankheiten

Zwischen Phexcaer und Einsiedlersee

- Hinterhalt der Orks - Amulett gegen Verwandlungszauber

Greifen versperren die Strecke

- Auf das Spiel eingehen - Lösung der Frage: RAD

Zwischen Daspota und Rybon

- Sterbende Abenteurerin verrät die lage des Despota-Schatzes

Zwischen Ottarje und Orvill

- Die Lichtung des Druiden Gorah

Uferweg Thoss nach Liskor

- Schwarzen Monolith zerstören
(erhöht die Change auf Wunder)

Strecke Orkanger - Clangegh

- Ist im Winter Lebensgefährlich - Im Winter nur mit passender Ausrüstung gangbar

Skelellen nach Phexcaer

- Begegnung mit Elf, man bekommt ein Heiltrankrezept

Orvil nach Rovik

- Gorahs Wölfe fallen Schafe an - Helfen !!!

Wo sind die Dungoens?

Zwingfeste : in Thorwal Eine verlassene Mine : in Prem
Kultstätte des Namenlosen : Insel Hjalland Der Drachenhort : Insel
Runin Eine Goblinhöhle : Zwischen Felstyn - Orkanger Zwingfeste :
Unter Oberorken Verfallene Herberge : Strecke Ottaje - Daspota Der
Daspotaschatz : Strecke Rybon - Thoss Eine Spinnenhöhle :
Strecke Ottaje - Skjal Ruine des Schwarzmagiers : Strecke Rybon - Thoss
Eine Piratenhöhle : Insel Manreck Eine Orkbehausung :
Strecke Skelellen - Phexcaer Eine Wildnishöhle : Strecke Ottaje -
Orvil Ein Totenschiff : meistens Seeweg zwischen Thorwall - Prem
Hyggelks Höhle : Strecke Phexcaer - Skelellen
(nur mit genügend Kartenstücken zu finden)

Autor: Unbekannt

1.135 RobinHood

<ALT> drücken und bestimmte Zahlen eintippen:

103	bringt das Liebesleben in Ordnung (Marion liebt Robin)
166	Heldenstand auf Maximum
167	Heldenstand auf Minimum
213	Zur Insel bei Little John
214	Robin wird zum Zauberer teleportiert
370	Hirschjagd ist geächtet
371	Robin ist geächtet
372	Robins Gefolgsleute sind geächtet
373	Kopfgeld auf Robin
441	Schaltet durch die Jahreszeiten.
659	ruft Robins Freunde zu Hilfe
666	Kirchenservice
828	poliert das Image auf (legalisiert Robin)

Als erstes sollte man sich um seine Fähigkeiten als Bogenschütze kümmern und an der Zielscheibe üben, danach ein Gespräch mit dem Eremiten im Nordwesten führen, von dem man neben Tips beim ersten Besuch auch ein nützliches Utensil erhält. Nun macht man sich daran, seinen Mannschaft zusammenzustellen. Man braucht sie zwar nicht unbedingt, sie kann aber durchaus praktisch sein, wenn man sich mit den Nordmannen prügelt. Zwar gibt der Eremit als ersten Hinweis den auf Little John, den man in Südosten findet und dessen Mitarbeit man recht einfach gewinnt. Wenn man ihn allerdings sofort aufsucht, so kann es passieren, daß man auf Will Scarlet und damit auf ein weiteres Hilfsmittel verzichten muß. Dieser wird nämlich von den Wachen beim Wildern erwischt und endet am Galgen, wenn Robin ihn nicht rechtzeitig rettet. Daher sollte man sich zu Anfang besser in der Nähe des Schlosses aufhalten, denn sonst könnte der Weg zu lang sein. Die Zeit kann man dazu verwenden, schon mal etwas Bargeld zusammenzuräubern. Mit diesem Geld kann man sich auf alle Fälle die Gunst der Bevölkerung durch Spenden erkaufen, wahrscheinlich gewinnt man mit der Übergabe einer entsprechend großen Summe an ihn auch die Hilfe von Fiar Tuck. Folgende Geldquellen wurden ausfindig gemacht: Zum einen kann man Lady Marian um vier Goldstücke erleichtern, was man allerdings nicht zu oft tun sollte, denn wenn man sie ohne Barschaft antrifft, wird sie dummerweise automatisch gemeuchelt. Den gleichen Betrag erhält man, wenn man einen feigen Händler außerhalb der Stadt stellt. (Die mutigen, die die Flucht ergreifen, sind wertlos, da man sie nicht erwischt.) In der Stadt baut von Zeit zu Zeit ein Händler seinen Gabentisch rechts neben dem Schloß auf, bei ihm kommt man sehr einfach an fünf Goldstücke, geht allerdings auch das erhöhte Risiko einer Festnahme ein. Den Barden kann man notfalls auch noch um eine Münze erleichtern. Das Geld ist den Armen zu geben, was sich recht positiv aufs Image auswirkt. Gleiches gilt, wenn man einige der Wächter meuchelt, was tunlichst am Stadtrand geschehen sollte, damit man einen Fluchtweg offen hat. Sobald man sich einigermaßen von einen Schurken in einen Helden gewandelt hat, kann man sich an Lady Marian heranmachen. Nachdem man sie dreimal angesprochen hat, steht sie voll hinter Robin und spendiert einen goldenen Ring. Ab diesem Punkt ist das Happy End schon fast perfekt, man muß nur noch den Sheriff erledigen. Dies sollte möglichst innerhalb der Schloßmauern geschehen, praktisch wäre es, wenn möglichst wenig Wachen, dafür aber ein oder zwei eigene Leute in der Nähe sind. Ein Patentrezept hierfür gibt es leider nicht, hier hilft mehr Glück als Verstand.

Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des

letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt: Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit <F1> abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei STATUS.DTA, von der man mit COPY STATUS.DTA STATUS.ALT eine Sicherheitscopy erstellt. Mit COPY STATUS.ALT STATUS.DAT kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen.

Autor: Unbekannt

1.136 Snoopy

Futterschale nehmen und nach rechts gehen Schale an Charlie Brown geben, warten und Futter fressen Zur Hütte gehen, Schreibmaschine nehmen und benutzen und Brief an Charlie Brown geben. Kekse essen und das Glas benutzen und damit den Frosch fangen Schirm nehmen und benutzen, in den Regen gehen und Ball nehmen Ball auf den Fluß kicken, die Münze nehmen und über Fässer und Ball springen Münze in den Brunnen werfen Zurückspringen und Zwille nehmen Wieder zurückspringen und den Ballon abschießen Pumpe nehmen und Lucys Pool pumpen Pool mit Wasser füllen (mit Schlauch) Mit dem Frosch Lucy erschrecken (indem er losgelassen wird) Pferd nehmen und zum Baum (mit dem Drachen) führen Pferd aufpumpen und auf Pferd springen und Drachen nehmen Zur Regenwolke mit dem Drachen und den Drachen an Charlie Brown geben Charlie folgen, den Schlüssel aufheben und ihn im Schulfach benutzen Decke nehmen und an Linus geben

Autor: Unbekannt

1.137 SpaceJob

Bevor man in das richtige Spielgeschehen einsteigt, sollte man sich im INFO-Spiel alles anschauen. Hier können auch Münzen gesammelt werden die später für den Passbildautomaten gebraucht werden. Im Personalbüro gibt man seinen Namen ein.

Das eigentliche Spiel:

Nachdem man sich beim Personalchef vorgestellt hat wird man zur Probe angestellt. Gehalt bekommt man nur wenn man auch ein eigenes Konto hat, also ist der Weg zur Bank wichtig um ein Konto zu eröffnen. Die Bank gibt die Kontonummer und einen Zugangscod aus. Beide Zahlen sollte man sich genau merken. Es ist ratsam nun etwas Geld einzuzahlen, da einige Rechnungen direkt vom Konto abgebucht werden.

Nun begibt man sich in die Abteilung die man vom Chef zugewiesen bekam. Hier merkt man sich die Standorte der einzelnen Produkte, diese müssen später öfters wieder einsortiert werden.

Desweiteren ist es notwendig sich die Preise der Waren zu merken damit es später bei der Warenauszeichnung unter Zeitdruck keine Probleme gibt. <P> gestattet einen Blick in die Preisliste. Drückt man <H> muß man das Handlager aufräumen. Hier erwartet den Auszubildenden ein Spiel im besten SOKOBAN Stil.

Für einen angehenden Verkäufer ist Freundlichkeit oberstes Gebot. Der Kunde kann sich benehmen wie er will, er darf auch etwas merkwürdig aussehen - trotzdem sollte er freundlich und korrekt beraten werden.

Einige Kunden kommen wohl von einem anderen Stern. Sie sprechen eine etwas gewöhnungsbedürftige Sprache. Der pfiffige Verkäufer bügelt solche Schwachstellen durch einen Fremdsprachenkursus bei der Volkshochschule aus, diese befindet sich übrigens auf dem Planeten 'Hauptverwaltung'.

Die drei Balken am oberen Bildschirm haben folgende Bedeutung: Rot - die eigene Energie: Diese Linie wird bei Fehlern kleiner Grün - Leistung: Diese Linie muß jeden Tag aufs neue gefüllt werden. Wenn

man also seine Arbeiten richtig und korrekt ausführt nimmt sie zu.

Die Linie verkürzt sich aber auch bei Fehlern wieder.

Erstrebenswert ist eine volle grüne Linie am Schluß des

Arbeitstages. Blau - Dieser Strich wandert nur nach rechts wenn man sich selbst etwas

Gutes gönnt, z.B. genug Schlaf oder gesundes Essen.

Der Vergnügungsplanet:

Hier befinden sich vier Restaurants, wobei (kleiner Tip) das FastFood-Lokal nicht zur gesunden Ernährung beiträgt.

Ein Arbeitstag endet spätestens um 22 Uhr, sollte jedoch die grüne Leistungslinie bereits um 18 Uhr gefüllt sein kann man früher Feierabend machen um zu Essen oder in die Disco zu gehen. Fitness-Centrum und Kino wären die anderen Möglichkeiten oder man legt sich einfach früher auf's Ohr. Auf jeden Fall sollte man vor 24 Uhr zu Hause sein denn dann beginnt die Sperrstunde.

An der eigenen Wohnungstür muß man zuerst einmal den Türcode erraten, dieser ändert sich täglich. Hier ist ein Spiel ähnlich dem Mastermind oder Superhirn versteckt.

In der Wohnung sollte der erste Blick dem Terminal gewidmet sein. Hier werden wichtige Nachrichten angezeigt. Ohne Nachricht kann man sich ins Bett begeben. Früh morgens erst wieder den Bildschirm betrachten, vielleicht liegt nun eine Nachricht vom Chef vor oder ein Angebot für eine schönere Wohnung.

Datum und Uhrzeit sind jederzeit deutlich sichtbar, so sollte es auch nicht schwierig sein seine Termine einzuhalten.

Der Flieger, der zur Nutzung bereitsteht, sollte gelegentlich aufgetankt werden. Auch Inspektionen und Reparaturen sollte man einkalkulieren, zumal solche Aufwendungen direkt vom Konto abgebucht werden. Hoffentlich ist auch genug Kapital auf dem Konto.

Wer diese ganzen Aufgaben nicht zur Zufriedenheit seines Chefs erledigt wird gefeuert und ins schwarze Loch verbannt. Ist man jedoch erfolgreich erhält man einen Verkäufervertrag der einen sicheren Aufstieg mit sich bringt - wenn man auch weiterhin immer schön fleißig, freundlich und korrekt ist.

Autor: Unbekannt

1.138 Starflight2

Tips für Beginner eines neuen Spiels: - Crew in dieser Reihenfolge trainieren:

Kommunikation, Navigation, Wissenschaft, ... - jegliche Ausstattung seines Schiffes verkaufen, bis auf "Cargo Pods" und

"Engine" - im linken Viertel der Sternenkarte bleiben, bis man voll ausgerüstet ist - Sonderhandelswaren nur dann kaufen, wenn man weiß, wo man sie loswird - weniger als 50% des Standardhandelswertes erreicht man beim Kaufen nie - Meine Übersicht der Systeme benutzen

Die folgende Übersicht bezieht sich auf alle Planetensysteme in der Gegenwart außerhalb des Nebels. Planetensysteme, die nicht aufgeführt sind, haben keine kolonialisierbaren und besiedelten Planeten. Ruinen, Artefakte, Tempel oder ähnlich Fundorte sind nicht aufgeführt. Waren mit "*" dahinter werden von den betreffenden Rassen unbedingt gebraucht.

- (1/25) 5. Planet: Lieu Vadish
 - Sell: Jeweled Xsiao Xintay
 - Delightful Fungus Chews
 - Buy : Running Fungus
 - Green Blob

- (2/152) 2. Planet: kolonialisierbar

- (7/151) 1. Planet: Humna Humna
 - Sell: Frywell Laser Cookers
 - Data Crystals
 - Buy : Livelong*
 - Nutripods
 - Green Balloon

- (11/205) 2. Planet: kolonialisierbar

- (12/158) 2. Planet: Chichifa

- (12/205) 3. Planet: Dweenle
 - Sell: Lovely Glortblorps
 - Nutripods
 - Buy : Amusoballs*
 - Scaly Blue Hopper
 - Peacock Tree

- (28/79) 1. Planet: kolonialisierbar
 - 3. Planet: kolonialisierbar

- (29/74) 1. Planet: Tandelou Eshvey
 - Sell: System Scanner
 - Holovids
 - Asstd Eyeball Tasties
 - Buy : Godmasks*
 - Pop Berry Plant
 - Hot Fungus
 - Yellow Hugger

- (34/71) 1. Planet: kolonialisierbar

- (35/69) 2. Planet: Tandelou Eshvara
Sell: Tandelovian Happy Juice
Parasitic Pets
Buy : Godmasks*
Electric Balloon
Sticky Fruit
- (35/107) 2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: kolonialisierbar
- (38/190) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
- (51/194) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
- (52/158) 2. Planet: kolonialisierbar
- (54/104) 3. Planet: kolonialisierbar
1. Planet: Tarn
Sell: Screech Harps
Buy : Singing Beetles
Green Blob
- (54/195) 1. Planet: Dweenle
Sell: Godmasks
Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Breathing Cactus
Oily Spore Bush
- (56/33) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
- (89/30) 3. Planet: kolonialisierbar
- (91/211) 5. Planet: Dweenle
Sell: Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Single Leaf
Wheel Snake
Purple Screecher
- (93/37) 5. Planet: Humna Humna
Sell: Data Crystals
Buy : Livelong*
Delightful Fungus Chews
Vacuum Slug
Stinging Cone
Humanoid Hopper
- (99/81) 2. Planet: kolonialisierbar
- (101/85) 1. Planet: Spemin
-

-
- (105/75) 5. Planet: kolonialisierbar
6. Planet: kolonialisierbar
- (106/14) 3. Planet: kolonialisierbar
- (106/73) 1. Planet: Dershetche
- (125/95) 1. Planet: Teeelveee
Sell: Livelong
Singing Beetles
Buy : Tandelovian Happy Juice*
Shimmer Cloth
Eight-legged Rhino
- (131/7) 4. Planet: Nelsons
Sell: Gas Slug
Charm Babies
Buy : Poison Glider
- (131/219) 2. Planet: Spemin
- (132/6) 5. Planet: kolonialisierbar
6. Planet: kolonialisierbar
- (133/7) 3. Planet: kolonialisierbar
- (158/183) 2. Planet: Spemin
- (159/30) 3. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: Gnunk
Sell:
Buy :
- (161/53) 1. Planet: Gnunk
Sell:
Buy :
- (181/197) 5. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Nathracch
Sell: Important Secrets
Buy : Dream Grids
Mip Fur
Brass Harpooner
- (184/148) 2. Planet: kolonialisierbar
4. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Aeoruiiaeo
Sell: Field Stunner
Mip Fur
Buy : Dreamgrids*
Data Crystals
Black Acid Squirter
Glowing Spinner
Grey Anemone
- (189/200) 3. Planet: kolonialisierbar
-

-
- (197/110) 1. Planet: kolonialisierbar
- (198/104) 3. Planet: kolonialisierbar
- (199/82) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: Ch-q-tss-t
 Sell: Fly High
 Shimmer Cloth
 Buy : Hive Plant
 Funnel Tree
 Wandering Chandelier
- (200/108) 1. Planet: kolonialisierbar
- (201/105) 5. Planet: kolonialisierbar
4. Planet: Nga-Seng-Kler
 Sell: Blue Ale
 Buy : Harmony Stones*
 Mip Fur
 Stinging Cone
 Oily Spore Bush
- (202/105) 1. Planet: Humna Humna
 Sell: Vaccinall
 Frywell Laser Cookers
 Buy : Livelong*
 Delightful Fungus Chews
 Purple Screecher
 Humanoid Hopper
- (203/106) 3. Planet: Nga-Seng-Diul
 Sell: Grow Goo
 Harmony Stones
 Buy : Blue Ale*
 Pulsating Gummy
 Sandpit Stalk
- (207/37) 2. Planet: kolonialisierbar
- (214/47) 2. Planet: kolonialisierbar
- (214/149) 1. Planet: Xxr
- (214/178) 4. Planet: Ng_Kher_Arla
 Sell: Psychic Probe
 Dreamgrids
 Buy : Data Crystals
 Plant Bird
 Fur Tree
- (216/45) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Humna Humna
 Sell: Flux Scan
 Vaccinall
 Buy : Livelong*
-

Phase Inductors
Poison Glider
Running Fungus

- (237/41) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Vaccinall
Amusoballs
Buy : Livelong*
Phase Inductors
Rocket Melons
Green Blob
Hill Rat
- (237/88) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Encounter Scan
Buy : Livelong*
Firegems
Red Puff-wart
Parachute Spider
- (238/53) 2. Planet: kolonialisierbar
- (239/216) 3. Planet: Humna Humna
Sell: Breakitdown Enzymes
Data Crystals
Buy : Livelong*
Important Secrets
Plant Bird
Sandpit Stalk
- (241/36) 1. Planet: kolonialisierbar
- (242/164) 1. Planet: Draffa Bastii
Sell: Planetary Teleporter
Buy : Grow Goo*
Crystal Sponge Plant
Psychic Blaster
- (242/165) 2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: kolonialisierbar
- (249/1) 1. Planet: kolonialisierbar
- (249/148) 3. Planet: kolonialisierbar

Autor: Unbekannt

1.139 Times of Lore

In Eralan bekommt man in der Taverne den ersten Auftrag: Man soll die Foretelling Stones finden, die sich bei einer Horde Orcs im Dark Forest befinden. Ein Waldbewohner sagt einem den genauen Standort des Lagers. Nachdem man alle Orcs besiegt wurden, nimmt man die Steine an sich und geht wieder zurück nach Eralan. Dort gibt es eine Belohnung und den zweiten Auftrag. Man stiefelt also südwärts nach Ganestor, um das Tablet of Truth zu

holen. Vorher begibt man sich jedoch nach Lankwell, um die Lankweller nach einer magischen Axt auszufragen, die man dort von einem Soldaten bekommt - natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung. Man sollte inzwischen schon recht kampfstark sein, da sich in der zu durchquerenden Wüste einiges Ungetier breitgemacht hat. In Ganestor angekommen geht man in den Keller des Palastes, wo die Wachen zu meucheln sind. Eine Treppe höher findet man das begehrte Tablet und eine Nachricht. Diese bringt man ein Stockwerk höher zum Warden, der einem den Auftrag gibt, seinen Sohn zu retten. Nach einigen Schritten erreicht man die Stadt Hampton. Dort erzählt ein Adeliger, daß der Prinz von Ganestor in den Bergen nördlich von Hampton gefangengehalten wird. Hat man das Versteck gefunden, so meuchelt man die erste Wache und bekommt so den grünen Schlüssel, der dem Prinz zur Freiheit verhelfen soll. Links vom Eingang findet man in einem Raum den Green Scroll, mit dem man sich in jede beliebige Stadt teleportieren kann. Nachdem der Prinz im ersten Stock befreit wurde, geht es ab nach Treela. In der dortigen Kneipe kann man eine Art Siebenmeilenstiefel kaufen, die das weitere Fortkommen sehr erleichtern. Nun begibt man sich nach Lankwell und liefert gegen fürstliche Belohnung das Tablet beim König ab. Außerdem sucht man dort die Hütte des Killers Black Asp und tötet diesen, um sein Geständnis zu erhalten. Dieses liefert man beim Warden in Ganestor ab. Von ihm erhält man nun einen Auftrag, der allerdings zur Lösung des Spiels nicht erledigt werden muß und daher an dieser Stelle ausgeklammert wird. Danach erhält man vom Archmage den Auftrag, die Lyche, die im Dungeon ihr Unwesen treibt, zu beseitigen. Dazu muß man zunächst nach Rhyder, um sich eine Portion Weihwasser zu besorgen. Wer unsichtbar werden will, sollte sich östlich halten und dort einen Riesen töten, der einen passenden Ring hinterläßt. Endlich um Dungeon, muß man eine harte Nuß knacken: Es sind diverse Schalter richtig zu betätigen, um die Lynche zwecks ihrer endgültigen Auflösung mit Weihwasser beträufeln zu können. Die Hinterlassenschaft in Form eines roten Trankes erlaubt es, sich in einer beliebigen Richtung eine Meile weit zu teleportieren. Ist dies geschafft, geht es zurück zum Archmage, der ein dickes Lob und den Schlüssel für den zweiten Dungeon springen läßt. Dort treibt man sich solange herum, bis man die heißersehnte Chime an sich nehmen kann, um damit den Archmage zu erfreuen. Dieser ruft nun endlich zum Endkampf gegen den Grey Abbot auf. Mit der Chime öffnet man die Türen zum Tempel von Angor. Im Obergeschoß gibt es einen weißen Schlüssel, mit dem man im Keller einen Gefangenen befreien muß. Dieser erzählt nun, daß man zum Sieg über den Grey Abbot eine Sphere benötigt, die man unter einem Kissen im ersten Stock findet. Weiter geht es zum Grey Abbot, der zunächst mit dem Blue Scroll gelähmt und dann mit der Sphere beseitigt wird. Er hinterläßt ein Medallion, welches man an sich nimmt, und das Spiel ist gelöst.

Autor: Unbekannt

1.140 Warlords

Man nimmt sich Grey Dwarves vor, stellt die Gegner mindestens auf Baron, um sie leicht aggressiv zu halten. Dann wird eine Dwarves Legion produziert. Seinen Hero schickt man in den NO-gelegenen Tempel und durchsucht ihn. Es sollte sich dort ein Demon finden, der sich anschließen will. Ist dies der Fall, dann save; andernfalls kann man gleich wieder neu laden. Hero und Demon schickt man nun Richtung nördliche Stadt. Während die beiden unterwegs sind, läßt man seine Dwaren Legion gegen das Schloß im SW ziehen und erobern. Die Group, die nun vor dem Schloß steht, nicht angreifen lassen, sondern weiter zum Schloß der Horse Lords bewegen. Den Rest der Truppen

möglichst gut plazieren und nun das Schloß angreifen. Der Sieg ist Dir sicher, wenn die Horse Lords keine Soldaten finden!

Sirians: Zuerst die Stadt nördlich der Hauptstadt erobern, dann die Stadt Charling nordwestlich der Hauptstadt, dann die drei Städte nördlich von Charling. Mit einer starken Einheit (6 bis 8 Light Infantry) die Brücke in der Nähe der Elvenstadt Evallie besetzen und die Evallie-Städte angreifen. Befindet sich in einer der Städte ein Hero, sollte man folgende Armee zusammenstellen : ein Hero, fünf Heavy Infantry und zwei Elvenarchers. Damit kann man angreifen. Sind die Elven besiegt, sichert man zuerst die Städte und greift dann die Storm Giants und die Orcs of Kor an.

Storm Giants: Man erobert zunächst die Städte nördlich und östlich. Die Stadt im Osten wird befestigt (Defence erhöhen, ein paar Armeen in die Stadt stellen). Auch hier muß man die Elven angreifen und die Brücke befestigen. Dann erobert man die Städte an der Westküste, baut in einer der Städte ein Schiff, bestückt es mit Armeen und läuft die Insel im Norden an. Auf ihr befinden sich drei Städte, die erobert werden müssen. Ist das geschafft, lädt man Armeen auf und fährt in Richtung Selentines, deren Hauptstadt eingenommen werden soll. Die Selentines, die Grey Dwarves und die Horse Lords müssen besiegt werden.

Grey Dwarves: Die Städte westlich, nordwestlich und nordöstlich erobern, befestigen und in jede Stadt ungefähr fünf Armeen stellen. Die Horse Lords und die Selentines schnell auslöschen und über die Brücke nördlich Richtung Lord Bane marschieren. Jetzt versucht man, die Städte an der Nordküste zu erobern und Lord Bane zu vernichten. Anschließend sollte man sich die Orcs of Kor vornehmen.

Orcs of Kor: Zuerst vernichtet man die Stadt Balad Woran nördlich am Fluß, dann die Ansiedlungen im Osten der Hauptstadt und Lord Banes Stützpunkte im Norden. Man befestigt die Städte und kämpft im Norden gegen Lord Bane, im Süden gegen die Sirians. Im Westen muß man die Stadt Knyr (neben der Brücke) besonders stark befestigen, die Brücken sichern und sich auf die Angriffe der Horse Lords gefaßt machen.

Elvallie: Zuerst ein paar Einheiten auf die Brücke schicken und keine Storm Giants durchlassen. Dann die Städte im Norden, im Süden und im Westen Charling, im Nordosten die drei nebeneinanderliegenden Städte erobern. Die Sirians und die Storm Giants angreifen und vernichten. Hat man eine Stadt der Storm Giants an der Westküste erobert, kauft man ein Schiff und verfolgt wie bei den Storm Giants (mit der Nordinsel).

Selentines: Zuerst die Städte an der Westküste einnehmen, dann die Städte im Waldgebiet östlich und als Ziel die Grey Dwarves ins Visier nehmen. Hat man sie vernichtet, versucht man das gleiche mit den Horse Lords. Nach erfolgreicher Mission befestigt man wieder die Städte, produziert Schiffe, erobert die Inseln im Norden und startet wieder Angriffe auf Lord Bane von der See und vom Land aus. Anschließend rückt man sich um die Orcs of Kar und die Sirians.

Horse Lords: Die Städte westlich, östlich und nördlich erobern. Dann die Grey Dwarves angreifen. Hat man sie erledigt, attackiert man anschließend die Selentines. Dann baut man wieder Schiffe und erobert die Insel im Norden. Die Schiffe lädt man mit Einheiten von der Insel voll und greift die Städte nördlich von Lord Bane an (auch auf dem Landweg). Wiederum von Norden nach Süden marschieren und auf dem Weg alle Städte erobern.

Lord Bane: Als erstes sollte man hier die vier Städte im Tal erobern. Dann südlich und nördlich die Berge überqueren und die Städte erobern. Auch im Westen über die Brücke und die Städte erobern. Man sollte die Horse Lords, dann die Grey Dwarves, anschließend die Selentines vernichten. An der Küste baut man wieder Schiffe, segelt nach Süden und greift die Storm Giants an. Hat man sie besiegt, rückt man nach Westen vor und bekämpft die Evalliers und die Sirians.

Tips: - Hat man eine Stadt erobert, zuerst immer mit Einheiten befestigen und erst später weitere Städte angreifen. - Will man eine Stadt angreifen, in der ein feindlicher Hero steht, ununterbrochen attackieren, bis die Stadt geschwächt ist. Ist sie schwach genug (ein Hero, drei weitere Einheiten mit einem Hero und einer Truppe) angreifen. - Zum Geldverdienen: Ist der Feind auf dem Weg zu einer eigenen Stadt und hat nur ein oder zwei Einheiten, läßt man ihn die Stadt erobern, um sie sich nachher mit einer Übermacht zurückzuholen. - Ab und zu eine starke Gruppe (acht Einheiten) ins hintere Feindesland schicken, eine Stadt erobern und den Feind von hinten angreifen.

Einheit - Besonderheiten : Light Infantry: Am besten geeignet, um Städte zu bewachen. Heavy Infantry: Zum Bewachen wie auch zum Angreifen. Elven Archers: Sehr gut in Waldgebieten (pro Schritt nur zwei Moves) Cavalry: Sehr viele Moves und Strength. Pegasi: Kann überall drüberfliegen. Griffins: Wie Pegasi, aber auch sehr gut für Angriffe. Dwarven Legians: Besser als Heavy Infantry. Storm Giants: Sehr gut im "Hill" (vier Moves)! Wolf Riders: Viele Moves und sehr stark. Navy: Nur auf Wasser verwendbar, viele Moves, gutes Transportmittel.

Autor: Unbekannt