

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	valhalla	2
1.3	valhalla 2	2
1.4	valhalla 3	2
1.5	vaxine	22
1.6	vector storm	22
1.7	venom wing	23
1.8	venus - the flytrap	23
1.9	vermeer	23
1.10	veteran	24
1.11	victor loomes	24
1.12	victorl_unger	27
1.13	videokid	27
1.14	viking child	28
1.15	vindicator	28
1.16	virocop	28
1.17	vigilante	29
1.18	virus	29
1.19	vital light	29
1.20	viz	30
1.21	volfied	30
1.22	voodoo nightmare	30
1.23	voyager	30
1.24	vroom	31
1.25	vroom_komp	31

Chapter 1

AmigaGameGuide

1.1 Amiga Game Guide

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

Gehe zurück zum Hauptmenü

OZ Titel Bilder Karte Test(s)

V **Valhalla** Bilder

Valhalla 2 - Before the War Bilder

Valhalla 3 Bilder

Vaxine

Vector Storm

Venom Wing

Venus - The Flytrap

Vermeer

Veteran

Victor Loomes Test(s)

Videokid Bilder

Vigilante

Viking Child

Vindicator

Virocop Bilder

Virus

Vital Light

Viz

Volfried

Voodoo Nightmare

Voyager

Vroom

1.2 valhalla

Spielname: Valhalla - Lord of Infinity

Hersteller: Vulcan Software (1994)

Genre: Adventure

Screenshot:

1

Level Codes:

2 LOPFGW

3 UHWIL

4 ABHEFT

1.3 valhalla 2

Spielname: Valhalla 2

Hersteller: Vulcan Software (1995)

Genre: Adventure

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Levelcodes:

Level 2: PUMEL

3: BOMAL

4: SAMOL

1.4 valhalla 3

Spielname: Valhalla 3 - Fortress of Eve

Hersteller: Vulcan Software (1996)

Genre: Adventure

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6 16

7

8

9

10

Komplettlösung - VALHALLA III - AND THE FORTRESS OF EVE

THE EDGE OF EVESWOOD

Du beginnst das Spiel am Rande von Eveswood, wo du auf einem Baumstumpf ein Stück Käse findest. Nimm den Käse und gehe nach oben, um vom Boden ein Stück Papier aufzuheben. Es handelt sich um eine Notiz, auf der eine Kombination vermerkt ist, mit der man später eine Kiste öffnen kann. Von der Stelle, an der du das Papier gefunden hast, gehst du nach rechts an dem Astrologen vorbei und dann die Treppe unter der Tür runter. Gehe weiter nach unten an der Kiste vorbei und dann nach rechts, wo du einen Pfarrerskragen und eine Konditionspille findest. Stecke beide Items ein. Die Konditionspille kannst du benutzen, wenn dir irgendwann im Spiel einmal die Energie knapp wird. Nun gehst du wieder nach oben, erneut an dem Astrologen und am Startpunkt vorbei. Du triffst einen Bauern, der neben einem Tisch steht. Nimm das Samenkorn vom Tisch, setze deinen Weg nach oben fort, dann nach rechts, bis du zu einem Hebel kommst. Mit diesem kannst du die Tür in den nächsten Abschnitt öffnen.

Wenn du durch die Tür gegangen bist, marschierst du nach oben und sprichst mit dem Mann auf der Bank. Du stellst fest, daß er Schmerztabletten herstellt. Gehe an dem Mann vorbei, wieder nach oben, bis du neben einem Altar auf dem Boden einen Kinderreim findest. Nimm den Reim mit und sprich mit dem Bauern, der in der Nähe auf einer Bank sitzt. Danach nimmst du den Schuh, der in seiner Nähe steht, und gehst wieder nach unten. Auf dem Weg kommst du an dem Grab des Pfarrers vorbei. Stelle dich auf die rechte Seite des Grabs und lege den Pfarrerskragen darauf. Der Kragen verschwindet, aber du bekommst so lange nichts dafür, bis du mit dem zweiten Objekt zurückkommst. Hol dir die Reißnägel von dem Strauch unterhalb des Tisches. Gehe an dem Apotheker vorbei, der die Schmerztabletten herstellt und benutze den Hebel, um durch die Tür zu kommen. Nimm das Brot, gehe die Stufen hinunter und nach rechts, wo du eine Schale mit Meerwasser findest. Gehe weiter nach unten und du stößt auf zwei Bauern, die

neben einem Kochgeschirr/Lagerfeuer sitzen. Platziere das Meerwasser über dem Lagerfeuer und du bekommst dafür ein wenig Salz. Gehe nach oben bis zu einer Kiste, die von sechs Hebeln umgeben ist. Links von der Kiste und ein paar Stufen nach oben findest du eine Nacktschnecke auf einem Stück Holz. Wenn du die Schnecke mit dem Salz bestreust, verschwindet sie und gibt einen Schlüssel frei. Nimm den Schlüssel und gehe den ganzen Weg bis zum Start zurück. Dort findest du unter dem Astrologen die Kiste, an der der Schlüssel paßt. Öffne die Kiste, und du bekommst eine Brille. Trage diese Brille zum Grab des Pfarrers und lege sie darauf. Die Brille verschwindet, und du bekommst dafür ein Rosenblatt, das sich später natürlich noch als nützlich erweisen wird.

Nun gehst du nach oben und plazierst das Blatt in dem Faß mit dem destillierten Wasser, das du links von dem Apotheker findest. Das Blatt wird durch einen Zaubertrank ersetzt, mit dem du dich zum Komposthaufen begibst. Dieser befindet sich neben dem Lagerfeuer, an dem du dir das Salz besorgt hast. Wenn du versuchst, an den Kompost heranzukommen, wirst du feststellen, daß das nicht geht, denn er stinkt zu sehr. Wenn du jedoch den Zaubertrank trinkst, wirst du gegen den Gestank immun. Genehmige dir den Trank, gehe zum Kompost und lege ein Samenkorn darauf. Du bekommst dafür einen Mohnsamen. Nimm ihn und gehe damit zum Herbststein, wo du das Brot gefunden hast. Lege den Mohn auf den Herbststein, und du bekommst dafür einen Keim. Neben dem Herbststein siehst du den Apotheker, wie er gerade Schmerztabletten herstellt. Lege den Keim neben den Apotheker auf die Bank, und er gibt dir dafür ein paar Schmerztabletten.

Nun begibst du dich wieder zu dem Grab von Pfarrer Blind, dann nach unten und nach links, wo dir ein Bauer begegnet, der sich vor Schmerzen windet. Lege die Schmerztablette neben ihn, und er gibt dir dafür einen Schlüssel. Nun gehst du nach rechts, bis du zu einer verschlossenen Tür kommst, die du mit dem Schlüssel öffnen kannst, um weiterzukommen. Nach der Tür stößt du auf ein Mauseloch in der Erde. Lege ein Stück Käse davor und schnappe dir die Maus, wenn sie sich aus ihrem Versteck hervorwagt. Gehe an dem Mauseloch vorbei, nimm den Wein an dich und lies dir das Buch der Druiden durch.

Anschließend gehst du nach unten und findest den unbequemen Altar, der sich von einem normalen Altar nur dadurch unterscheidet, daß Steine auf ihm liegen. Stelle dich vor den Altar und lege die Reißnägel darauf. Diese verschwinden und du bekommst! einen Betäubungs-Zaubertrank. Sobald du den Trank hast, machst du dich auf die Suche nach einem Papierfetzen, auf dem " NOITNETNOC FO ENOB " steht. Das Ganze findet sich links vom unbequemen Altar. Außerdem brauchst du noch das Stück Papier, auf dem steht, daß du schön bist - es liegt oben rechts Im Level. Begib dich nun zu dem Abendmahl-Altar, der sich neben dem Bauern befindet, von dem du vorher den Schuh bekommen hast. Dort legst du Brot und Wein

auf den Tisch, und eine Seidenraupe erscheint. Nimm die Seidenraupe und gehe im Level nach rechts. Begib dich nach unten rechts, und du triffst zwei Bauern, die an einem Tisch sitzen und miteinander streiten. Unterhalb der Bauern befindet sich ein Maulbeerstrauch. Wenn du dort die Seidenraupe aussetzt, bekommst du etwas Seide.

Wenn du die Seide hast, gehst du so weit wie möglich nach Norden, bis du zu dem Grab des Schuhmachers kommst. Wenn du den Schuh und die Seide auf das Grab legst, erhältst du wieder einen Zaubertrank. Dann begibst du dich zu dem Altar mit dem grünen Saphir, der sich in der Nähe des Levelanfangs befindet. Du kannst den Saphir nicht an dich nehmen, denn der Wächter sieht dich, aber wenn du den Zaubertrank trinkst, bist du in der Lage, dir den Stein zu besorgen.

Anschließend geht's weiter zu dem Bienenkorb im rechten Teil des Levels. Der Bienenkorb sieht aus wie ein Kochgeschirr, ist aber golden. Wenn du den Bienenkorb erreichst, nimmst du den Betäubungstrank zu dir, so daß dir die Stiche nicht wehtun. Platziere die Bienenwabe, die man in der Nähe des Levelanfangs finden kann, auf dem Bienenkorb, um ein wenig Honig zu bekommen. Wenn du den Honig hast, besuchst du die Bauersfrau, die gerne Süßes isst, und schenkst ihr den Honig. Man trifft die Bäuerin auf der Bank, an der man den Schuh gefunden hat, neben dem Abendmahls-Altar. Die Bäuerin gibt dir für den Honig einen Uhrenschlüssel, mit dem du dich zu der Uhr links begibst. Benutze den Schlüssel an der Uhr, und du siehst, wie sich die Zeiger bewegen. Dann setzt du die Maus vor die Uhr und sie wird gegen eine Sanduhr eingetauscht. All das hat etwas mit dem " Hickory Dickory Dock "-Kinderreim zu tun. Nimm die Sanduhr und gehe zu dem Altar, über dem ein Gewicht baumelt. Stelle die Sanduhr auf den Altar und bediene den Hebel. Das Gewicht fällt auf die Sanduhr herab und zerquetscht sie. Zurück bleibt ein Sandkorn, das du an dich nimmst.

Nun gehst du den ganzen Weg zurück zum Startpunkt, und direkt darunter stößt du auf ein pinkfarbenes, austernartiges Gebilde. Wenn du den Sand darauflegst, bekommst du eine Perle. Dann begibst du dich zu dem Mann, der nicht sprechen kann. Er befindet sich rechts im Level unterhalb des Schuster-Grabs. Lege die Auster auf den Tisch vor dem Mann, der daraufhin auf wunderbare Weise geheilt wird. Zum Dank gibt er dir einen Ruhetrank. Mache dich nun auf die Suche nach dem zweiten Saphir-Altar, der sich rechts von dem stillen Mann befindet. Trinke den Trank und nimm den Saphir. Mit den beiden Saphiren kannst du nun die Kiste öffnen, die sich immer wieder geschlossen hat, sobald du dich ihr genähert hast. Die Kiste befindet sich links, und um hineinzugelangen, mußt du die Altäre links und rechts davon legen.

Anschließend kannst du zu der Kiste gehen und den Rückwärts-Trank einsacken. Begib dich nun zu den beiden streitenden Bauern neben dem Maulbeerstrauch.

Stelle dich neben einen der Bauern und trinke den Rückwärts-Trank. Dann schaust du dir die rückwärts geschriebene Message an, die sich in deinem Inventory befindet. Du sagst " Bone of Contention " (Zankapfel). Die Bauern hören dich und sie beenden ihren Streit wegen des Knochens. Der Knochen verschwindet, und ein Schlüssel kommt zum Vorschein. Nimm den Schlüssel, gehe zu der Tür über den Bauern und sperre sie auf.

Gehe die Stufen hoch und sammle den Mistelzweig ein. Mit der Mistel begibst du dich zurück zum Startpunkt des Levels. Dort legst du den Zweig auf den Baumstumpf, auf dem du den Käse gefunden hast. Die Mistel verschwindet und wird durch einen leeren Krug ersetzt. Nimm ihn und geh damit zum Herbststein, neben dem auf einem Tisch ein Wasserfaß steht. Fülle den Krug mit Wasser, indem du ihn vor das Faß auf den Tisch stellst und den Hahn am Faß aufdrehst. Nimm den gefüllten Krug mit zum Altar des Wassermanns, den man in der Nähe des Mauselochs findet. Stelle den Krug auf den Altar, und du bekommst dafür eine Geburtsurkunde. Nimm sie und begib dich damit zu dem Astrologen am Levelanfang.

Wenn du den Astrologen erreichst, gibst du ihm die Geburtsurkunde, und er wird dir dafür einen Fisch geben (fairer Tausch, wenn du mich fragst). Mit dem Fisch gehst du zum Fischweiher, der sich unmittelbar darüber befindet. Setze den Fisch in dem Weiher aus und nimm den tangbedeckten Stab dafür. Mit dem Stab in der Hand gehst du hinauf zur ersten Götterstatue, die sich in der Nähe des Ortes befindet, an dem du den Mistelzweig gefunden hast. Es handelt sich um eine Statue des Gottes Poseidon - es ist also klar, daß du den tangbedeckten Stab darauflegen mußt. Er verschwindet und hinterläßt einen Haufen Dreck. Sammle den Dreck ein und gehe nach unten, bis du ein Loch findest, das sich rechts zwischen zwei Treppen befindet. Fülle das Loch mit dem Dreck, und jenseits des Lochs findest du einen Hebel, mit dem du die nächste Tür öffnen kannst.

Gehe einfach durch die Tür, und du findest einen Käfer, den du später im Spiel noch brauchst. Dann gehst du nach unten, bis du über ein Stück Metall stolperst, das du natürlich einsammelst. Wenn du in deinem Inventory nicht genügend Platz hast, wirfst du einfach ein paar von den Papierfetzen raus, die du gefunden hast, denn du brauchst sie nicht mehr, wenn du sie einmal benutzt hast. Hast du nichts, was du auf Dauer entbehren kannst, legst du einfach irgend etwas ab, um Platz zu machen, und holst es später wieder ab. Merke dir aber genau den Ort, an dem du dein Item deponiert hast.

Nun, nimm das Metallstück und setze deinen Weg nach unten fort, bis du zu einer Milchflasche kommst, die auf einem Tisch steht. Wenn du die Milchflasche hast, gehst du zurück bis zu der Milchmagd, die auf der Bank sitzt. Stelle die Milchflasche neben ihr ab und klicke auf die Notiz, auf der steht, " Du bist schön ". Die Magd wird lachen und ein wenig von ihrer Milch in die Flasche neben

ihr füllen.

Nimm die volle Milchflasche, gehe nach unten und nach rechts, bis du zu einer Maschine zur Butterherstellung gelangst. Stelle die volle Milchflasche in den Flaschenschlitz der Maschine und setze den Apparat in Gang. Die Milchflasche verschwindet und wird durch etwas Butter ersetzt. Nimm die Butter und gehe an dem Mann vorbei, der seinen Ball haben will. Begebe dich zu dem Bauern, der an dem Tisch mit dem Brot sitzt. Er erzählt dir, daß das Brot zu trocken ist.

Schmiere also ein bißchen Butter darauf und nimm den Zaubertrank, der daraufhin erscheint. Er erlaubt es dir, die sechs Hebel bei der Kiste zu betätigen, die dir früher im Level begegnet ist. Wenn du auf die Kiste zugehst und vorher den Zaubertrank benutzt, wirst du dich nicht verletzen. Nun muß du die Hebel in einer bestimmten Reihenfolge bedienen, die tatsächlich auf einem Stück Papier beschrieben wird, das du vorher gefunden hast. Auf dem Papier ist vom Kartenspielen die Rede. Die Hebel müssen (von links aus gesehen) in folgender Reihenfolge bedient werden.

- Hebel 1 : rauf
- Hebel 2 : runter
- Hebel 3 : runter
- Hebel 4 : rauf
- Hebel 5 : runter
- Hebel 6 : rauf

Die Kiste öffnet sich, sobald du die Hebel betätigt hast, und gibt ein wenig Getreide preis. Nimm das Getreide aus der Kiste und gehe nach oben zu der zweiten Götterstatue, auf der du das Getreide plazieren solltest. Die Statue wird verschwinden und durch eine Narzisse ersetzt. Nun begibst du dich zurück zum Amboß des Schmieds und legst das vorher eingesammelte Metallstück darauf. Daraufhin verwandelt sich das Metall in ein Hufeisen. Mit dem Hufeisen begibst du dich an der Buttermaschine vorbei zum Grab des Schmieds. Lege das Hufeisen und die Narzisse darauf, und du bekommst dafür ein Vlies. Damit gehst du zu dem Spinnrad, das sich in der Nähe der lachenden Milchmagd befindet.

Lege das Vlies vor dem Spinnrad auf den Tisch und mache damit Wolle daraus. Nimm die Wolle und gehe damit wieder an der Buttermaschine vorbei. Unterhalb der Maschine sitzt eine alte Frau auf einer Bank. Lege die Wolle neben sie auf die Bank, und sie wird dir schnell einen Schal daraus stricken. Nimm den Schal und begib dich zu dem Altar mit dem Gewicht. Lege den Käfer auf den Altar und betätige dann den Hebel, um das Gewicht zu aktivieren. Der Käfer wird zerquetscht. Nimm seine Überreste und gehe nach unten zurück zu der alten Frau, wo du einen Waschtrog vorfinden wirst. Wirf die Überreste des Käfers in den Trog, und das Wasser wird sich rot verfärben. Tauche den Schal in das rote

Wasser, wodurch dieser rot gefärbt wird.

Nimm den roten Schal aus dem Trog und begib dich dann zur Wahrsagerin. Händige ihr den Schal aus, und du bekommst dafür einen zerbrochenen Spiegel. Gehe damit wieder nach unten. Du siehst einen Bauern, der anscheinend seine Ohren hält. Sprich mit Ihm, und er erzählt dir, daß er abergläubisch ist. Stelle den Spiegel vor ihm auf (gib ihn dem Bauern nicht!) und er wird verschwinden, weil der vor einem zerbrochenen Spiegel Angst hat. Nun kommst du an den Hebel heran, mit dem du die Tür öffnen kannst, was es dir wiederum ermöglicht, die Geburtsurkunde von dem Tisch zu nehmen. Dann gehst du nach oben und legst die Urkunde auf die Landkarte von Arkanien, die neben der Wahrsagerin liegt. Die Geburtsurkunde verschwindet und eine Panflöte erscheint. Nimm die Flöte, begib dich damit zur dritten Götterstatue und lege sie darauf. Die Statue verschwindet und ermöglicht dir so den Zugang zum nächsten Level.

VILLAGE OF EVESLAND

Wenn du erst einmal im Dorf Evesland bist, solltest du dir das Buch anschauen, das auf dem Boden vor dir liegt. Es sagt dir, daß sich der Eingang zur Festung von Eve genau in diesem Ort befindet, aber der Weg von vier steinernen Gargoyles bewacht wird. Die Schlüssel zu diesen steinernen Figuren liegen irgendwo im Dorf herum; du mußt sie finden.

Zuerst nimmst du den Hut, der neben dem Lehrer liegt, dann gehst du die Stufen hinunter und nach rechts an dem Gebäude vorbei, wo du einen Eimer mit Inhalt findest. Nun gehst du zurück nach oben zum Start und dann nach rechts, wo du auf einen Hebel stößt, mit dem sich eine Tür vor ein paar Stufen betätigen läßt.

Betätige den Hebel und gehe die Stufen hinauf, um die Münze vom Boden aufzuheben. Dann gehst du zur Schule zurück, in der du den Hut bekommen hast; links von der Schule steht ein Wasserfaß. Stelle den Eimer links neben das Faß und drehe dann den Wasserhahn auf. Nun füllt sich der Eimer, und ein Schlüssel erscheint. Wenn du den Schlüssel hast, gehst du zurück zu der Stelle, an der du die Münze gefunden hast, und öffnest die Tür über den Stufen neben dem Schreiner. Wenn du nach links durch die Tür gehst, findest du ein Puzzleteil, das du mitnehmen solltest. Nun gehst du nach rechts, an dem Buch vorbei, und du findest auf den Büschen einen Krafttrunk, den du ebenfalls einsacken solltest.

Nimm das Buch und lies es, um etwas über einen Ritter zu erfahren, der nach Avalon gereist ist, um seine Wunden zu heilen. Auf dem Tisch unter dem Buch erkennst du ein seltsames Symbol, das wie " Ag " aussieht. Nun gehst du nach unten, an der Schule vorbei und nach links, wo du einen schlafenden französischen Touristen triffst. Links davon liegt ein schwerer Stamm. Du bist nicht stark genug, um ihn hochzuheben, also trinkst du zuerst den Krafttrunk und hebst dann den Stamm hoch. Mit dem Stamm begibst du dich zu dem Schreiner und

legst den Stamm neben ihn auf den Baumstumpf; dort wird er zu einem Brett, das du selbstverständlich mitnimmst.

Wenn du das Brett hast, gehst du nach unten zu dem Loch im Boden und legst es wie eine Brücke darüber. Auf der anderen Seite des Lochs steht ein Tisch mit einer Bowlingkugel. Nimm die Kugel, gehe die Stufen hinunter und dann nach links, wo du neben der Tür ein wenig Pfeffer findest. Nimm den Pfeffer mit und nach rechts, wo du auf eine Power-Pille stößt, die du natürlich auch einsteckst. Gehe die Stufen hinunter; du gelangst zu einem Tisch mit einer Gaslampe und einem Puzzleteil. Nimm die Lampe an dich, aber das Puzzleteil kannst du nicht mitnehmen. Marschiere nach rechts und hol dir die Orange. Wenn du in deinem Inventory nicht mehr genügend Platz hast, kannst du entweder die Power-Pille schlucken oder eines der Bücher wegwerfen. Dann gehst du zurück nach oben, an dem Brett vorbei, das du über das Loch gelegt hast, und du kommst zu Florence Nightingales Grab. Stelle die Gaslampe darauf, und du bekommst dafür das Nelkenöl.

Damit gehst du über das Loch zurück und nach unten, um zu dem Jungen mit den Zahnschmerzen zu kommen. Gib ihm das Öl, um die Schmerzen zu heilen, und er gibt dir ein Stück Papier mit seinen Hausaufgaben. Jetzt hast du die Hausaufgabe, die du für die Schule brauchst. Gehe also zurück zum Start und gib das Blatt dem Lehrer. Der Lehrer sagt, daß die Hausaufgabe falsch ist, gehe also zurück zu dem Jungen mit den Zahnschmerzen, und du wirst einen Schlüssel finden. Nimm den Schlüssel und gehe die Stufen neben Florence Nightingales Grab hoch. Dann gehst du nach links und benutzt den Schlüssel dort an der Tür. Gehe den Weg entlang, an dem Bibliothekar vorbei und zu dem Journalisten, der vor dem Gebäude sitzt. Nimm das Puzzleteil neben dem Journalisten und gehe nach unten. Neben dem Steintisch liegt ein Sieb mit dem Aufdruck " Au ". Nimm das Sieb und gehe die Stufen links hinunter, wo du neben den Büschen eine Musiknote auf dem Boden findest. Nimm sie mit und begib dich zu dem Tisch, auf dem du die Gaslampe gefunden hast. Hinter dem Haus bei dem Tisch ist das Becken, an dem du das Sieb benutzen mußt. Dafür bekommst du ein Goldnugget, mit dem du zu dem Tisch mit dem Aufdruck " Au " zurückgehst. Lege das Gold auf den Tisch, und du erhältst ein goldenes Schmuckstück. Lege es in das Elsternnest, das sich in der Nähe der Stelle befindet, an der du das erste Puzzleteil gefunden hast (bei dem Schreiner). Für das Schmuckstück bekommst du einen Schlüssel.

Anschließend begibst du dich zu den Gargoyles, die sich unten links auf der Karte befinden. Lege den Schlüssel auf den ersten, um ihn loszuwerden. Wenn du den ersten vernichtet hast, gehst du zurück an die Stelle, an der du die Musiknote gefunden hast; links davon triffst du auf den Dorfdeppen, der an einem Tisch mit einem Schlüssel sitzt. Er gibt dir den Schlüssel nicht, stelle also

den Pfeffer auf den Tisch, so daß er niesen muß und der Schlüssel in den Busch fliegt. Nun gehst du zu dem sitzenden Journalisten zurück und benutzt den Schlüssel an der Türe links. Gehe hindurch und die Stufen hinunter, bis du über einen Entsafter stolperst. Stecke die Orange in den Entsafter, nimm den Saft, gehe nach links und nimm das Papier, auf dem " Äh, ja " steht. Nun gehst du nach oben und nimmst den Schlüssel von dem Tisch vor dem Brautpaar. Der Schlüssel ist für die Kiste neben den Elstern. Gehe also hin und öffne die Kiste!

In der Kiste findest du eine Zweisprachen-Pille, mit der du auch französisch sprechen kannst. Gehe also hinunter zu dem schlafenden französischen Touristen und schlucke die Pille. Nun sagst du " Bonjour mon ami! " und der Tourist wacht auf. Auf dem Tisch erscheint ein Liebesbrief, den du an dich nimmst. Gehe zu dem Journalisten und gib ihm den Brief. Er überreicht dir dafür eine Zeitung, der du Details über die Affäre zwischen dem Franzosen und Tinkerbella entnehmen kannst. Nun gehst du hinüber zu der Bibliothekarin und sprichst mit ihr. Sie fragt dich, ob du beitreten willst - benutze also das Papier, um " Äh, ja " zu antworten - und klärt dich darüber auf, daß du einen Ausweis brauchst. Nun gehst du zu dem Brautpaar und gibst dem Bräutigam die Zeitung. Er verschwindet und hinterläßt seinen Ring auf dem Tisch. Du nimmst ihn und gehst zu dem Denkmal Heinrichs VIII., das sich unterhalb des Lochs mit dem Brett befindet. Lege den Ring auf das Grab; und du bekommst eine Schlauheits-Pille dafür.

Wenn du die Pille hast, gehst du zum Mathematiker, den man gleich neben dem Journalisten findet. Schlucke die Pille und du wirst sagen: " Ich liebe Quantenphysik! ". Der Mathematiker erwacht, gib ihm also die falschen Hausaufgaben, und er wird sie für dich korrigieren. Mit der richtigen Hausaufgabe gehst du nun zurück zur Schule und gibst die Aufgaben dem Lehrer, der dir dafür einen Schlüssel überläßt. Dieser öffnet die Tür unterhalb des Bereichs, in dem du die Musiknote gefunden hast. Öffne die Tür, gehe hindurch und laufe an dem Fischhändler und an der Indoor Bowling Bahn vorbei. An einem Tisch findest du einen Mann, der einen Hut braucht. Gib ihm deinen Hut, gehe hinüber zu dem Fischhändler und nimm die Karte von Avalon, die neben ihm liegt. Damit begibst du dich zum Denkmal von König Arthur (rechts von der Bibliothek) und legst dort die Karte ab. Dafür bekommst du eine Angelrute, mit der du zum Anglerteich marschierst, der sich unterhalb des Entsafters befindet.

Am Anglerteich benutzt du die Angelrute, um einen Fisch zu fangen. Bring ihn zum Fischhändler, der dir dafür einen Truhenschlüssel aushändigt. Er paßt zu der Kiste, die sich direkt über dem Mann befindet, den du mit dem Pfeffer zum Niesen gebracht hast. Öffne die Kiste und nimm die Balusäure. Nun gehst du zu dem Stein mit dem Totenkopf und den gekreuzten Knochen bei dem Fischhändler und stellst das Gift darauf. Jetzt trinkst du den Furchtlosigkeits-Trank und begibst dich in

die Gegend, in der der Hund vor dem Tisch mit der Musiknote steht (rechts vom Dorf, direkt über dem Loch mit dem Brett). Nachdem du den Trank zu dir genommen hast, gehst du auf den Tisch zu. Platziere die Musiknote auf dem Tisch und nimm dir den Schlüssel. Er gehört zu dem zweiten Gargoyle; gehe also nach unten und benutze ihn. Nimm anschließend den Schlüssel mit, den der Gargoyle hinterläßt. Dieser Schlüssel paßt an der Tür gegenüber von dem Becken, aus dem du vorher den Goldnugget gefischt hast. Geh also dorthin zurück und öffne die Tür. Nun betrittst du den Gefängnisbereich. Gehe die Stufen an dem Wärter vorbei nach unten und hol dir das Stück Papier, auf dem " $e = mc^2$ " steht. Dann gehst du wieder nach oben und nimmst den Schlüssel, der hinter dem Wärter liegt. Begib dich auf die rechte Seite des Gefangenen und nimm die Jacke von dem Busch. Wenn du nicht mehr genügend Platz in deinem Inventory hast, wirfst du das " Ah, ja "-Papier weg. Dann begibst du dich zu dem Albert-Einstein-Denkmal und legst das " $e = mc^2$ "-Papier darauf. Du bekommst einen Würfel dafür, mit dem du in den Gefängnisbereich zurückgehst. Lege den Würfel auf den Tisch, in dem das mathematische Wurzelzeichen eingraviert ist. Dann nimmst du den Truhenschlüssel links. Er paßt an der Kiste neben der Braut. Nimm den Trank aus der Kiste und gehe zu dem Straßenmusiker neben den Gargoyles im unteren Teil des Levels. Dort trinkst du den Trank; jetzt kannst du dich in die Nähe des Musikers wagen, denn der Trank macht dich taub. Lege die Münze in die Sammelschüssel des Musikers, und du bekommst dafür einen Krug. Gehe hinüber zu dem Bierfaß, das sich rechts vom Dorf befindet, und stelle den Krug auf den Tisch vor das Faß. Fülle den Krug mit Bier, trage ihn in den Gefängnisbereich und gib ihn dem Wärter. Dieser trinkt das Bier aber weiter passiert vorläufig nichts. Begib dich in den oberen Teil des Dorfs und dann ganz nach links, wo du eine Tür finden wirst, an der dein Schlüssel paßt. Gehe hindurch und nimm den Sonnenblumen-Samen, die Nachtmütze und das Puzzleteil mit. Mit all diesen Items begibst du dich zu dem Denkmal von Wee Willv Winkie, das sich in der Nähe des Fischhändlers befindet. Lege die Nachtmütze auf das Denkmal und nimm das Schlafmittel, das daraufhin erscheint. Begib dich wieder zu dem Bierfaß, fülle das Schlafmittel hinein und laß den Krug erneut mit Bier volllaufen. Geh wieder zu dem Wärter. Er wird das Bier trinken und einschlafen, so daß du den Gefangenen befreien kannst, indem du den Schlüssel in das Vorhängeschloß steckst. Nimm und lies den Zettel, den der Gefangene hinterläßt, und du erfährst, daß er auf dem Baumstumpf in der Nähe des Fischerteichs etwas für dich deponiert hat. Geh also dorthin und hole dir den gefälschten Ausweis. Mit diesem begibst du dich zur Bücherei und gibst ihn der Bibliothekarin. Dafür händigt sie dir das Buch aus, in dem steht, wie man beim Bowling der Beste wird.

Du mußt dich nun auf die Suche nach dem Blumentopf machen, der sich unten bei

dem Wärter befindet. Wenn du ihn aufgespürt hast, steckst du den Samen hinein und begibst dich zu dem Van Gogh-Denkmal links von dem Zeitungsstand. Lege die Sonnenblume auf das Denkmal, und du bekommst ein Paar Schuhe. Du erinnerst dich sicher daran, daß du vorher einem Mann beim Fischhändler deinen Hut überlassen hast. Gehe dorthin zurück und gib dem Mann die Jacke und die Schuhe. Du erhältst dafür eine Strohuppe, die du auf einen Scheiterhaufen stecken kannst. Gehe also hinüber zu dem Scheiterhaufen neben dem Schreiner und anschließend an den unteren Rand des Levels, wo du am Anfang des Weges zu den Gargoyles ein brennendes Streichholz findest. Nimm das Streichholz und gehe hinüber zu den Tischen mit dem Puzzle. Lege alle vier Puzzleteile an den richtigen Stellen auf die Tische. Daraufhin öffnet sich die Truhe links von dem Haus. Du findest darin eine Spielkarte. Sammle sie ein und zünde dann den Scheiterhaufen mit dem Streichholz an.

Anschließend nimmst du die Asche mit, die übrigbleibt. Nun begibst du dich in die obere linke Ecke des Dorfs, wo du die Nachtmütze gefunden hast, und du wirst über einen magischen Kochtopf stolpern. Wenn du dort bist, schüttest du den Orangensaft, die Asche, die Spielkarte und das Buch aus der Bibliothek in den Topf, und du bekommst dafür den Trank für " Besseres Bowling ". Gehe nun zur Bowling-Bahn neben dem Fischhändler und trinke den Zaubertrank. Platziere die Kugel auf der Bahn und nimm den Silberbecher. Stelle diesen auf den Tisch, in den " Ag " eingraviert ist (über dem Dorf und dem Schreiner). Auf dem Tisch liegt ein Buch, das du erst zur Seite schieben muß, bevor du den Becher hinstellen kannst. Wenn er dann auf den Tisch steht, bekommst du den dritten Gargoyle-Schlüssel, mit dem du zu den Gargoyles hinuntergehst.

Benutze den Schlüssel am dritten Gargoyle, der beim Verschwinden eine Trüffel auf dem Boden zurückläßt. Wer mag Trüffel? Genau, Schweine! Begib dich also zu dem Schwein, das sich über dem Gefängniswärter befindet. Lege die Trüffel in den Trog und nimm dafür den Schlüssel. Gehe die Stufen hinunter und nach links.

Benutze den Schlüssel an der Tür nach dem Briefkasten. Hebe den frankierten und adressierten Briefumschlag vom Boden auf, stecke ihn in den Briefkasten; daraufhin öffnet sich die Kiste daneben. Darin findest du das Nonsense-Buch. Nimm es an dich und gehe zur oberen linken Ecke des Dorfs. Dort stößt du neben dem Kochtopf auf ein Edward-Lear-Denkmal.

Lege das Buch auf das Denkmal, und du bekommst dafür eine Zwangsjacke, die du zu Houdinis Denkmal tragen muß. Das Denkmal findest Du neben dem Briefkasten, wo du vor ein paar Minuten den Umschlag eingeworfen hast. Lege die Zwangsjacke auf das Denkmal und du erhältst einen Kalender für das Jahr 1984. Damit muß du natürlich zu George Orwells Denkmal gehen, da dieser das Buch " 1984 " geschrieben hat. Du findest das Denkmal links; für den Kalender bekommst du dort

den Schlüssel für den vierten Gargoyle. Gehe also nach unten, aus dem Dorf hinaus und in den Innenhof der Festung.

Dies ist der Innenhof der Festung, und du hast dein Ziel fast erreicht. Gehe vom Startpunkt aus nach rechts und durch das Tor, indem du den Hebel betätigst. Gehe die Treppe hinunter und dann links, bis du ein paar Bücher findest. Lies die Geschichte von Eves schrecklichen Vorfahren und dem großen Krieg von Evesland. Du mußt keines der Bücher mit dir herumtragen; lege sie also alle zurück, wenn du mit dem Lesen fertig bist. Das Buch über Eves Familie solltest du allerdings behalten. Gehe nach rechts zurück, die Treppe hoch und wieder rechts; dort findest du zwei Blumen, eine blaue und eine gelbe. Gehe zurück zum Startpunkt und nimm den gelben Schwamm vom Tisch (Stein von Weyland). Gehe nach links und lege die blaue Blume dort auf den Tisch (Stein von Kesland). Nun begibst du dich zum Stein von Weyland und legst die gelbe Blume darauf. Die Kiste in der Mitte wird sich nun öffnen, und du kannst eine Axt herausnehmen. Anschließend begibst du dich zu dem Schrein der Lizzy Borden und legst die Axt darauf. Nimm den Zettel aus dem Schrein und lies den Kinderreim durch, der dir einen Hinweis gibt. Nimm den Zettel und lege ihn auf den Altar neben der Statue von Tante Maud, die du rechts am oberen Ende der Treppe hinter dem Startpunkt findest. Sobald du den Zettel ablegst, verschwindet die Statue, und du kannst die Treppe hinaufsteigen. Oben an der Treppe angelangt, wendest du dich nach rechts und gehst nach dem Umlegen des Hebels durch das Tor. Hier solltest du den Zettel (" Gathers no Moss / Sammelt kein Moos ") und den Schlüssel rechts davon mitnehmen. Dann gehst du nach unten, wo du die drei Bücher gefunden hast, und auf die Schlüsselschneidemaschine. Nimm den Schlüssel, gehe dorthin zurück, wo du ihn aufgehoben hast, und benutze ihn dort an der Tür. Gehe hindurch und sammle den Zettel (" Run Deep / Gründen tief ") am Ende des roten Teppichs ein. Dann gehst du die Stufen hinunter und nimmst das Plätzchen vom Altar. Nimm es oben an der Treppe mit nach links in die Nähe des Startpunkts. Stelle dich vor den Stein, iß das Plätzchen, und du siehst die Worte " Kiss, kiss, kiss / Kuß, Kuß, Kuß ". Die Kiste neben dem Stein öffnet sich, und du kannst das Kleeblatt nehmen. Gehe zurück zu der Stelle, an der du das Plätzchen gefunden hast, und rechts von dem Altar triffst du auf eine Hexe, die behauptet, den HI. Patrick gekannt zu haben. Lege das Kleeblatt auf ihren Tisch, und sie revanchiert sich mit einer Wachspuppe. Nun gehst du nach links, die Stufen hinauf und dann wieder links, bis du zu der Statue von Onkel Mordred kommst, die dir den Weg versperrt. Lege die Wachspuppe auf den Tisch neben der Statue, und diese verschwindet. Gehe die Treppe hoch und sprich mit Königin Eve die dich um irgend etwas Altes bittet. Gehe nach links und ein Stückchen nach unten und du findest ein Stück Papier, auf dem " Saves

Nine / Spart neun " steht. Hebe es auf, gehe an der Königin vorbei und hole dir das Silbertablett vom Bett. Gehe weiter nach rechts, und neben der Statue von Perzival findest du einen Tarntrank. Marschiere nach unten zu der Hexe, die dir die Wachspuppe gegeben hat, und laufe neben ihr die Stufen hinunter. Links siehst du einen Schmetterling auf einem Busch, du kommst jedoch nicht nahe genug an ihn heran, um ihn zu fangen. Nimm also den Tarntrank ein und hol dir den Schmetterling. Dann gehst du zum Startpunkt zurück und legst den Schmetterling auf die Käferschachtel. Nimm die Zarenkrone aus der Schachtel und begib dich zum Schrein von Iwan dem Schrecklichen, der sich zwei Treppen unter Königin Eve befindet. Lege die Krone auf den Schrein und nimm den Truhenschlüssel an dich. Der Truhenschlüssel, den du aus dem Schrein genommen hast, ist für die Kiste bestimmt, die in der Gegend steht, in der du den Schmetterling gefunden hast. Begib dich dorthin und öffne die Kiste. Du findest darin einen neuen Pfennig. Nimm den Pfennig und begib dich damit zur Flamme des Altertums, die sich am Fuß der Treppe rechts neben der Königin befindet. Lege den neuen Pfennig auf die Flamme, und er wird sich in einen alten Pfennig verwandeln. Nimm ihn und gib ihn der Königin. Sie händigt dir dafür einen Türschlüssel aus und bittet dich, ihr etwas Neues zu bringen. Nimm den Türschlüssel, gehe nach links und steige die zweite Treppe hoch. Rechts findest du die passende Tür für den gerade eingesammelten Schlüssel. Benutze ihn und gehe durch die Tür. In diesem Bereich solltest du das Seifenstück, die Valentinstagskarte, den Silberteller und das Stück Papier, auf dem steht " Spoil the Broth / Verderben den Brei ", mitnehmen. Nun gehst du zurück zur Königin und findest neben ihr die Flamme Amors. Lege die Valentinstagskarte darauf, und du bekommst dafür einen Liebesroman. Nimm das Buch und gib es der Hexe, die Liebesromane mag; sie gibt dir dafür eine Karte von Whitechapel.

Nimm die Karte mit zum Schrein von Jack the Ripper, den du am Fuß der Treppe gegenüber der Statue von Onkel Augustus findest. Lege die Karte auf den Schrein, und du bekommst dafür ein Plätzchen. Gehe damit zum Grammophon, das sich in der Nähe der Schlüsselschneidemaschine befindet. Stelle dich vor das Grammophon, iß das Plätzchen und beende den Song. Nun öffnet sich die Kiste und du kannst die Gummiente herausnehmen. Nun gehst du zu Königin Eve und legst die Ente, den Schwamm und die Seife in ihr Bad. Nimm dafür das Buch und begib dich zum Schrein des Teufels, der sich am Startpunkt des Levels befindet. Lege das Buch auf den Schrein und nimm das Bild von der alten Person, das stattdessen erscheint. Gehe nun hoch zur Königin und nach rechts die Stufen hoch. Gehe durch die Tür, und du kommst zur Quelle der Jugend. Lege das Bild auf die Quelle, und die Person darauf wird sich in einen jungen Menschen verwandeln. Nimm das Bild und gib es der Königin. Du erhältst als Gegenleistung einen Schlafanzug, außerdem will sie

nun etwas Geliehenes von dir.

Nimm den Schlafanzug und gehe die Treppe hinunter, dann links, eine weitere Treppe runter und noch mal links, wo du auf Großvaters Bett stößt. Lege den Schlafanzug darauf, und du bekommst dafür ein Eitelkeitsplätzchen. Gehe damit zu dem Spiegel an der Wand, der sich in dem Bereich unterhalb des Betts befindet. Stelle dich vor den Spiegel und iß das Plätzchen, damit sich die Kiste öffnet und einen Schlüssel freigibt. Geh mit dem Schlüssel nach links an dem Lügendetektor vorbei, wo du die dazugehörige Tür findest. Hier siehst du vier Zigeuner. Wenn du mit ihnen sprichst, werden sie dir jeweils den Anfang eines Sprichworts vorgeben, und du mußt das Sprichwort vervollständigen, indem du die vier Zettel benutzt, die du vorher eingesammelt hast. " Gathers no moss / Sammelt kein Moos " ist die erste richtige Antwort, " Saves nine / Spart neun " die zweite, und dann gehst du die Treppe hoch. Sage hier zuerst " Runs deep / Gründen tief " und dann " Spoils the broth / Verderben den Brei ". Nun nimmst du die vier identischen goldenen Symbole, die neben den Zigeunern auftauchen. und legst sie weiter unten auf den Tisch. Wenn alle vier Symbole richtig angeordnet sind, öffnet sich dahinter die Kiste und gibt einen schweren Ball mit einem Haken oben dran frei.

FORTRESS COURTYARDS

Letzten Monat haben wir an der Stelle aufgehört, an der man den schweren Ball mit dem Haken findet. Nun müssen wir die Kugel zu dem Kran schaffen, den man neben der zweiten Hexe findet. Lege die Kugel auf den Altar unter dem Kran, und betätige den Hebel auf der linken Seite. Nun kommt der Kran herab und hebt die Kugel auf. Betätige nun den Hebel auf der rechten Seite, und der Kran bewegt sich hinüber zu der Glaskuppel die dadurch zerstört wird und einen Schlüssel freigibt. Nimm den Schlüssel und gehe nach links, dann die Stufen hoch, wo du auf eine Statue des Onkel Augustus stößt. Benutze den Schlüssel an der Tür links und betrete diesen Bereich. Hier solltest du das Cocktailglas aus dem Schrein gegenüber dem Bad an dich nehmen. Außerdem solltest du den Kopf aus dem Bad mitnehmen absolut ekelhaft! Nun gehst du nach rechts und hebst den dritten Silberteller vom Boden auf. Am oberen Ende der Treppe findest du einen Schlüssel, den du ebenfalls einsammelst. Nun mußt du den Kopf zu der Hexe bringen, die von sich behauptet, eine Phrenologin zu sein. Man findet sie oben an der Treppe, rechts von der Königin. Lege den Kopf auf den Tisch neben ihr, und du bekommst dafür einen Kürbis.

Nimm den Kürbis entgegen und gehe hinüber zur Königin, wo du die Halloween-Flamme findest. Platziere den Kürbis auf der Flamme und nimm die Schlange mit, die daraufhin zum Vorschein kommt. Gehe die Stufen hinunter und dann nach rechts. Kurz nach der Augustus-Statue findest du die Flamme der

Kleopatra. Lege die Schlange darauf, und du bekommst dafür eine Sphinx. Dann begibst du dich in die Gegend unterhalb des Krans, wo du ein ägyptisches Grabmal findest. Lege die Sphinx darauf, und du erhältst eine Uhr. Nimm die Uhr, gehe damit zur Königin hoch und händige ihr sie aus. Sie wird dir etwas Teig dafür geben, mit dem du nach rechts marschierst. Dort findest du eine Truhe für den Schlüssel, den du vorher eingesammelt hast. Öffne die Kiste und nimm den Anti-Hitze-Trank. Gehe nun nach rechts und nach unten, wo du auf den Herd neben dem Bad stößt. In dem der Kopf lag. Nimm den Anti-Hitze-Trank ein, begib dich dann zu dem Herd und lege den Teig darauf. Nimm das Straßenschild mit der Aufschrift " Pudding Lane ", gehe zur Königin hinauf und dann nach rechts. Gehe die Stufen hoch und rechts an der Hexe vorbei, und du kommst zu einer Statue von Tante Mavis. Lege das Straßenschild auf den Tisch daneben, und die Statue wird verschwinden. Nun kannst du die Treppe hochmarschieren .

Gehe hoch und hol dir von dem Tisch rechts den vierten Silberteller. Dann stellst du das Cocktailglas auf den Tisch. Wenn du nun den Zapfhahn an dem Faß betätigst, füllst du dein Glas mit Galliano, einem der Bestandteile eines " Harvey Wallbangers ". Nun gehst du nach links, durch die Türe und die Treppe hinunter. Unten findest du ein Faß mit Wodka. Fülle etwas da von in dein Glas und gehe nach rechts in die Gegend mit der Hexe. Dort füllst du ein wenig Orangensaft in dein Glas. Gehe hinüber zu den Bankett-Tischen, die sich links am Fuß der Treppe, gegenüber der Königin befinden. Stelle alle vier Teller auf die Tische, und in der Mitte kommen ein paar Stufen zum Vorschein. Gehe die Stufen hoch und nimm das Buch sowie das Papier mit der Notiz " Äh, nein " von dem Bett. Marschiere nun nach unten zur Statue von Onkel Augustus; rechts von der Statue triffst du auf die Hexe, die einen " Harvey Wallbanger " haben mochte. Gib ihr das Cocktailglas mit all den Zutaten und sie händigt dir dafür ein Symbol aus. Nimm das Symbol und gehe hoch zur Königin, wo du ein Bett mit Rosenblättern vorfindest. Lege das gerade eingesammelte Buch darauf und nimm das grüne Kissen, das daraufhin erscheint. Begib dich nun zu dem Schrein von " Birke and Hare ", den man neben dem Galliano-Faß findest. Lege das Kissen auf den Schrein und nimm den Chemiekasten an dich. Diesen legst du auf das Bett der Großmutter, das sich etwas rechts befindet. Dafür bekommst du einen Spieler-Trank. Damit begibst du dich zum Roulette-Rad und trinkst den Spieler-Trank. Wenn du das Rad in Gang setzt, öffnet sich eine Kiste und gibt ein weiteres Symbol frei. Nimm das Symbol, gehe damit nach rechts und dann die drei Treppen hoch. Oben findest du die Steine, auf denen du die Symbole plazieren solltest. Lege sie also darauf, und die Kiste mit einer Schlinge darin wird sich öffnen. Nimm sie mit und gehe den ganzen Weg bis zum Roulette-Rad zurück, wo du den Schrein von Ruth Ellis entdeckst. Lege die Schlinge auf den Schrein und nimm die Spinne an dich. Nun

gehst du zu der Stelle zurück, an der du die Schlinge gefunden hast, und etwas links davon stößt du auf die Flamme des Leids. Lege die Spinne darauf und nimm sie wieder weg. Die Flamme hat die Spinne traurig gemacht, nimm sie also mit zur Königin, denn es handelt sich bei der Spinne nun um etwas " Blaues " (blue / traurig). Die Königin fragt dich, ob du Ezmeralda heiraten willst, nachdem du ihr die Spinne ausgehändigt hast. Schau dir das Stück Papier an, auf dem " Ah, nein " steht, um ihr zu antworten. Nun erscheint auf dem Kissen ein Stück Papier. Nimm es und lies es.

Nun gehst du nach oben in den geheimen Bereich durch die Bankett-Tische, und du stößt auf den Schrein von König Herodes. Lege das Papier darauf und nimm den Seetang. Begib dich nun in die Gegend mit dem Herd, wo sich nun die Flamme der Ozeane befindet. Lege den Seetang auf die Flamme, und du bekommst ein Spielzeugschiffchen. Dieses legst du in die Badewanne links, und du findest ein Stück Treibholz mit der Aufschrift " Titanic ". Stecke es ein und lege es auf den Altar neben Onkel Percival, den man rechts von der Königin findet. Die Statue verschwindet, du kannst also die Stufen hochlaufen. Nimm von der Hexe den Schokoladenriegel und begib dich hinunter in den geheimen Bereich bei den Bankett-Tischen. Wenn du die Treppe hochläufst, findest du Ezmeraldas Bett. Lege die Schokolade darauf und nimm dafür die Sahne mit. Gehe zurück zur Königin, und direkt unter Ezmeralda findest du ein Katzenkissen. Plaziere die Sahne auf dem Kissen und nimm dafür den Helm für die Rüstung mit. Marschiere die Stufen hinunter, und rechts findest du noch mehr Rüstungsteile. Lege den Helm auf die Rüstung und die Kiste wird sich öffnen und eine Glas-Pantoffel freigeben. Nimm die Pantoffel und gebe sie Aschenbrödel, zu der man durch den Geheimgang neben Ezmeraldas Bett gelangt. Sie wird " Ich liebe dich " sagen und dir eine Fee schenken. Nimm sie und gehe nach rechts in den Bereich in dem Großmutter's Bett und der Orangensaft zu finden waren. Rechts vom Bett steht ein Weihnachtsbaum. Setze die Fee auf den Weihnachtsbaum, und die danebenstehende Kiste wird sich öffnen und etwas Gestricktes zum Vorschein kommen lassen. Nimm es mit und gehe die Stufen hoch zum Bett von Tante Violet. Lege das Gestrickte darauf und nimm die Muttertagskarte. Lege sie auf den Tisch neben der Statue von Onkel Augustus, und diese wird verschwinden. Nun kannst du die Treppe hochlaufen und das Spitzen-Nachthemd einsacken. Damit gehst du zur Königin und legst es auf ihr Bett. Nimm dafür die Schachtel, in der sich etwas befindet. Lege die Schachtel in den Röntgenapparat, den man am oberen Ende der Treppe rechts findet. Ein Stück Papier erscheint - " Die Welt nach Eve ". Alles, was auf dem Papier geschrieben steht, sind Lügen, gehe also damit zum Lugendetektor, der sich unter den Bankett-Tischen befindet. Lege das Papier auf die Maschine und nimm dafür das Foto von Aschenbrödel. Gib der Königin das Bild, und sie händigt dir im

Gegenzug einen Ehering aus, den du wiederum Aschenbrödel gibst. Du bekommst eine Heiratsurkunde, aber du wurdest reingelegt, denn Aschenbrödel verwandelt sich nun in Ezmeralda. Jetzt hast du also jemanden geheiratet, der wie ein Schwein aussieht, und das Königreich von Valhalla fällt in die Hände von Eve.

Was kannst du nun tun, um da wieder rauszukommen? Zuerst mußt du zu der Standesbeamtin gehen, die man direkt über dem Röntgengerät antrifft. Gib ihr die Heiratsurkunde, und sie gibt dir einen Notizzettel dafür. Darauf steht, daß du Ezmeraldas Mutter umbringen mußt, um die Ehe zu lösen, aber vorher gilt es, den Zettel zu verbrennen. Gehe die Stufen hinunter und die Treppe rechts hoch. Gehe nach rechts, und du findest eine Feuerstelle, in der du den Zettel vernichten kannst. Lege den Zettel auf die Feuerstelle, und du bekommst zwei Würfel dafür. Trage die Würfel zu dem Brettspiel, das du findest, wenn du die Stufen hochsteigst - über der Flamme des Altertums, im rechten Teil des Levels. Lege die Würfel auf das Spielbrett, und die Kiste daneben wird sich öffnen und eine schwere Kugel freigeben. Gehe damit zu dem zweiten Kran den man oben links im Level in der Nähe des Schlingen-Fundorts findet. Lege die Kugel auf den Tisch und betätige den linken Hebel und anschließend den rechten. Das Glas wird zerspringen, und du kommst an das Licht von Valhalla heran.

Nimm das Licht von Valhalla und gehe zu dem Giftkübel, der neben der Standesbeamtin steht. Platziere das Licht auf dem Gift, so daß du ein vergiftetes Licht von Valhalla erhältst. Trage es zur Königin, stelle dich vor sie hin und flöße es ihr ein. Sie wird schreien und verschwinden und dir damit den Zutritt zum letzten Abschnitt des Levels freigeben. Begib dich nun zu deiner Frau Ezmeralda und du stellst fest, daß sie inzwischen verschwunden ist. Statt ihrer findest du eine Botschaft. Lies sie. Du erfährst darin, daß die Ehe aufgelöst wurde, aber daß Ezmeralda den Tod ihrer Mutter rächen will. Egal, du marschierst jedenfalls zu der Stelle zurück, an der sich die Königin vorher aufgehalten hat, und dann steigst du die Treppe hinauf. Dort stößt du auf die Statue von Onkel Henry. Lege den Zettel auf den Tisch neben dem Denkmal, worauf die Statue verschwindet und den Weg in den letzten Level freigibt.

Nun bist du bis in den letzten Level vorgedrungen, aber dein Quest ist noch lange nicht zu Ende. Denke als erstes daran, daß du mit den Frauen im Festungsturm nicht sprechen darfst, denn sie werden bewacht, und wenn die Wache dich anschreit, verlierst du etwas Energie. Am Anfang liest du das rote und das blaue Buch, dann gehst du nach rechts, wo du auf dem Boden ein Stück angelaufenes Metall findest. Nimm es mit und gehe nach links zu einem Kübel mit Säure, der gleich nach hinter der Tür steht. Lege das angelaufene Metall in die Säure, und es verwandelt sich in ein wertvolles Schmuckstück. Nun holst du dir den Stiefel, der hinter dir neben dem Geist steht. Trage ihn zu dem

Schrumpfstein, dem rotblauen Objekt neben der Stelle, an der du das blaue Buch gefunden hast. Nimm die kleinen Stiefel von dem Schrumpfstein und stelle sie auf das Monopoly-Brett, das sich direkt über dem Stein befindet. Die Kiste neben dem Monopoly-Brett öffnet sich nun, so daß du die Kaffee-Bohnen an dich nehmen kannst. Begib dich nun zum Geist von Sir David, der ein wenig weiter links wartet. Nimm die Konditionspille und lege das wertvolle Schmuckstück auf den Tisch. Daraufhin verschwindet der Geist, gehe also die Stufen hoch und nach links, wo du einen Zettel findest, den du einsammeln und lesen solltest. Dann gehst du rechts und durch die Tür. Dort findest du neben einer der Frauen einen Metallklumpen. Nimm es an dich und gehe zurück nach links, wo du auf die Kaffeemühle stößt. Lege die Kaffeebohnen hinein, und so bekommst du etwas gemahlene Kaffeebohnen. Nimm nun das Vergrößerungsglas neben dem Geist und gehe wieder die Stufen hinunter.

Gehe nach links und die Stufen hinunter, vorbei an dem Säurebecken. Hier unten findest du auch die Schale des Alchemisten. Lege das Metall hinein und nimm dafür das Gold. Gehe zurück an den Punkt, an dem du begonnen hast. Dort findest du nun den Schrein von Sherlock Holmes. Lege die Lupe auf den Schrein und nimm den Truhenschlüssel, der daraufhin erscheint. Gehe die linke Treppe hinunter, und du findest eine Kaffeemaschine. Lege den gemahlene Kaffee in die Maschine und nimm die Tasse. Gib die Tasse Kaffee der ersten Wache, die daraufhin verschwindet und ein schmutziges Objekt zurückläßt. Nimm es an dich und gehe ganz nach links, wo eine verschlossene Kiste steht. Benutze den Schlüssel den du von Sherlock Holmes bekommen hast, um die Kiste zu öffnen und die Arzt-Tasche herauszunehmen.

Jetzt gehst du nach rechts zu dem Geist von Sir Francis und platzierst die Tasche auf dem Tisch. Nun verschwindet der Geist und erlaubt dir, die Treppe hochzusteigen. In dieser Gegend solltest du die Blume von dem Tisch nehmen, die sich am oberen Ende der Treppe befindet. Dann gehst du nach links und sammelst den Eiswürfel ein. Gehe weiter nach links und hol dir die Karotte von dem Busch. Dann wendest du dich nach rechts, gehst durch die Tür und so weit rechts wie nur möglich findest du den Hasenbau. Lege die Karotte darauf, und ein Hase erscheint. Dann gehst du die Treppe wieder hinunter und links stößt du auf den Schrein von Alice im Wunderland. Lege den Hasen auf den Schrein und nimm den Weihrauch.

Sobald du den Weihrauch hast, gehst du nach rechts, und neben dem Schrumpfstein findest du einen entgegengesetzten Stein mit einem Feuerbild darauf. Lege den Eiswürfel auf den Stein und wunderbarerweise verwandelt er sich in einen Pack Spielkarten. Nun gehst du die Stufen hoch, um den Geist der Lady Valentine zu treffen. Lege die Spielkarten auf den Tisch neben ihr, und sie verschwindet. Nun kannst du die Treppe hochgehen. Nimm oben die Blume und gehe nach links, wo du

etwas Myrrhe findest Anschließend gehst du ganz nach rechts, durch die Tür und die Stufen hinunter, wo sich direkt neben dem Hasenbau ein Waschbecken befindet. Lege das schmutzige Objekt hinein, und es verwandelt sich in eine Kochschüssel. Gehe damit zu dem Herd gegenüber der Schale des Alchemisten, die Treppe runter, nach links und eine weitere Treppe runter. Stelle die saubere Schüssel auf den Herd und begib dich zu der Krippe, die sich ganz am Anfang des Levels befindet. Lege das Gold, den Weihrauch und die Myrrhe in die Krippe und nimm dafür den Truhenschlüssel. Dieser paßt an der Kiste, die in der Nähe der Stelle steht, an der du die Myrrhe gefunden hast. Gehe also dorthin zurück und öffne die Kiste. Trage die rohen Würste zu dem Herd und lege sie in den Topf, in dem sie sehr schnell gar werden. Nimm die gekochten Würste und gehe wieder dorthin, wo du sie roh eingesammelt hast. Dann wendest du dich nach rechts, wo du die hungrige Wache triffst. Lege die Würste neben ihm auf die Bank, woraufhin er verschwindet und eine Babyrassel zurückläßt. Nimm die Rassel und lege sie auf die Wiege rechts. Sie wird gegen einen Teddybär ausgetauscht.

Nun gehst du die Stufen hinunter und nach links zum Schrein von Christopher Robin, neben einem Geist. Lege den Teddybär auf den Schrein, und du bekommst ein leeres Stück Papier. Begib dich damit zur Schreibmaschine, die gegenüber der Kaffeemühle steht. Spanne das Papier in die Schreibmaschine ein, und plötzlich werden automatisch ein paar Befehle an die Wache darauf getippt. Trage die Befehle zum Faxgerät, das in der Gegend steht, in der du die Karotte gefunden hast. Platziere die Befehle in dem Faxgerät, und sie werden an die Wache beim anderen Faxgerät übertragen. Die Wache verschwindet, und an seiner Stelle findet man ein Teleskop. Gehe damit hinunter zu dem Geist von Lady Marion, die sich unten links aufhält. Lege das Teleskop auf den Tisch neben ihr, und der Geist wird verschwinden. Gehe die Treppe hoch und nach links, wo du die stumpfe Rasierklinge von dem Stein mitnehmen solltest. Marschiere nach rechts, und du findest einen scharfen Stein mit einem Kreis darauf. Lege die stumpfe Rasierklinge auf den Stein und nimm die scharfe Klinge.

Lege die scharfe Klinge auf den Friseurstuhl neben dem Schrein von Christopher Robin (auf den du den Teddybären gelegt hast). Für die Klinge erhältst du einen Kamm. Nimm ihn mit nach rechts zu der Wache, deren Haare völlig durcheinander sind. Gib ihm den Kamm, und er verschwindet. Zurück bleibt eine Schildkröte, die du an dich nimmst und damit nach links gehst. Dort findet sich ein Stein mit der Inschrift " SCHNELL " (" FAST "). Lege die Schildkröte auf den Stein und nimm den Malpinsel. Begib dich damit zu dem Geist von Sir Bradley neben dem scharfen Stein. Lege den Malpinsel auf den Tisch neben dem Geist, gehe die Treppe hoch und hol dir den Schlüssel, der neben dem Mädchen liegt. Er paßt an der Truhe, die sich neben dem Frosch links befindet. Öffne die Kiste und nimm

die Gewehrku­gel heraus. Dann gehst du nach oben zu der Stelle, an der du den Schlüssel gefunden hast und gehst nach links. Dort findest du eine Schüssel mit flüssigem Silber. Lege die Gewehrku­gel hinein, und du erhältst eine Silberku­gel. Trage die Ku­gel zur Wache links von dem unerreichbaren Faxgerät, die sich für einen Werwolf hält. Die Wache verschwindet und hinterläßt dir etwas Mondstaub. Nimm ihn zu dem Stein mit, in dem eine Sonne eingraviert ist. Du findest ihn neben der violetten Säure beim Levelanfang. Lege den Staub auf den Stein, und er verwandelt sich in ein Stück Papier mit der Aufschrift " Gehe zum Mittagessen ". Nun gehst du nach oben in den Bereich mit der Schüssel mit dem flüssigen Silber und dann nach rechts zu einem Telefon. Stelle dich davor und schau dir den Zettel an, den du gerade aufgesammelt hast. Gehe anschließend nach unten, und du stellst fest, daß die Wache neben dem anderen Telefon verschwunden ist und ein Kreuz zurückgelassen hat.

Nimm das Kreuz und lege es auf den Tisch neben Lady Mary, die sich ein Stückchen weiter rechts befindet. Gehe die Stufen hoch und hol dir die graue Socke und das Unendlichkeits-Symbol (eine Acht). Nun gehst du zurück nach oben zu dem Telefon und marschierst nach rechts. Dort findest du das Unendlichkeits-Grabmal, auf das du das entsprechende Symbol legst. Nun wackelt der Bildschirm, weil du den Geist der Unendlichkeit freigesetzt hast. Das hört sich schlimm an, aber du mußt es tun, denn du bekommst ein brennendes Streichholz dafür. Der Geist wird deinen weiteren Weg jedoch nicht behindern. Begib dich nun zu der Schüssel mit Bleichmittel, die sich unterhalb des Frosches befindet. Lege die graue Socke in das Bleichmittel, und sie verwandelt sich in eine weiße Socke. Gehe hinunter zu dem Stein mit der Aufschrift " SCHNELL (" FAST "). Daneben findest du einen schwarzen Stein. Lege die weiße Socke auf den schwarzen Stein, um dafür einen Brief zu erhalten. Trage den Brief nach links, die Stufen hinunter und noch mal nach links zu einer Wache, die Graphologie studiert. Gib ihr den Brief, und sie verschwindet, hinterläßt dir jedoch ein paar Lumpen. Nimm die Lumpen und gehe damit nach oben zu dem unerreichbaren Faxgerät. Ein wenig weiter unten siehst du einen Stein mit ein wenig Geld. Lege die Lumpen auf den Stein, und du erhältst ein paar Münzen. Damit gehst du zum Silberfaß, neben dem der Schrein von Ebenezer Scrooge steht. Lege das Geld auf den Schrein und nimm den Fingerhut, den du dafür bekommst. Diesen legst du in das Nähkästchen, das sich etwas links von der Stelle befindet, wo du den Graphologen getroffen hast. Für den Fingerhut bekommst du eine Stecknadel, mit der du den Ballon unter dem Telefon zerplatzen lassen kannst. Piekse den Ballon mit der Nadel, und beim Zerplatzen gibt er eine Medaille frei. Gib diese der Wache links von dir, die sich für so tapfer hält. Die Wache verschwindet und läßt ein Schwert für dich zurück. Gehe hinunter zu dem schwarzen Stein, auf den du die weiße Socke gelegt hast, und etwas darüber

stößt du auf den Schrein von Don Quichote. Lege das Schwert darauf und nimm dafür den Sand.

Nun mußt du alle Blumen einsammeln, die im Level verteilt sind, und sie den dazugehörigen Frauen geben. So bringst du beispielsweise das Gänseblümchen (engl. " daisy ") der Frau namens Daisy. Für jede Frau bekommst du einen Edelstein. Du kannst versuchen, die Blumen nach dem Trial & Error-Prinzip den Frauen zuzuordnen, wenn du kein Gärtner bist, aber es wird sicherlich nicht lange dauern. Wenn du die sechs Edelsteine hast, begibst du dich zu den sechs Steinen neben dem Friseurstuhl. Lege alle sechs Edelsteine auf die Steine, dann öffnet sich die Kiste. Nun kannst du das Stück Papier an dich nehmen, auf dem steht: " Willst du mich heiraten? " Gehe die Stufen rechts hoch, und links findest du den " nassen Stein ". Lege den Sand darauf und nimm das Dynamit. Gehe die Treppe rechts nach oben, wo du einen Felsblock mit einem Loch vorfindest. Stecke das Dynamit in das Loch und zünde es mit dem brennenden Streichholz an. Der Felsbrocken explodiert und gibt ein Stück Papier mit der Aufschrift " Kuß " (" Kiss ") frei. Nimm den Zettel mit zu dem Frosch und schau dir dort den Zettel an. Nun verwandelt sich der Frosch in eine wunderschöne Prinzessin. Frage die Prinzessin, ob sie dich heiraten will, indem du dir den anderen Zettel anschaust. Sie stimmt zu, und dein Quest ist zu Ende. Der König heiratet die Prinzessin, und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie heute noch glücklich zusammen!

1.5 vaxine

Spielname: Vaxine

Hersteller: U.S. Gold (1994)

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Gebt doch mal während des Spiels "WILDBEESTE" ein. Man kommt nun mit

<F1> einen Level weiter,

<F2> einen Level zurück,

<F3> zehn Level weiter,

<F4> zehn Level zurück.

1.6 vector storm

Spielname: Vector Storm

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 2: KKBBS 4: C3POZ 6: MF2DD 8: QWERT

3: ED209 5: CWM1B 7: CCCCC

1.7 venom wing

Spielname: Venom Wing

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Beim Thalamus Logo "IDJ" oder "JLG" eintippen, der Screen wird zucken und schon hat man unendlich Leben.

1.8 venus - the flytrap

Spielname: Venus - The Flytrap

Hersteller: Gremlin (1991)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 MANTIDS oder MANTIDAS

3 CICADAS

4 PSYLLIDS

5 PIERIDS

6 SATYRID

7 LYCAENID

8 PYRALID

9 NOCTUID

Außerdem kann man auch anstelle der Codes diese Cheats eingeben :

JUPITER Unendliche Leben

MARS Alle Waffen

SATURN ?

PLUTO Unendlich Munition

MERCURY Flugfähigkeiten werden verbessert

Zum Eingeben einfach im Screen, der einen auffordert, die Credits einzugeben, <SPACE> drücken und ein Cheat-Wort eintippen. Danach wieder <SPACE> und das nächste Wort usw.

1.9 vermeer

Spielname: Vermeer

Hersteller: Ariola Soft (1989)

Genre: WiSim

Hints:

Hier verdient man das meiste Geld mit den Dollar- oder Aktienkurs. Man kann aber auch Bilder in Auktionen ersteigern. Danach steht Ihr oft in den roten Zahlen. Darum sollte man in der Umgebung umherreisen, denn fast immer erhält man Geld von Freunden. Dies muß man dann nur solange machen, bis man aus den roten Zahlen ist. Dann kann man schließlich das Bild verkaufen oder in die eigene Galerie hängen.

Wenn man alleine spielt und Fälschungen besitzt, versteigern wir diese wie folgt :

1. Versteigerung :

Wir bieten soviel Geld wie wir selbst benötigen (z.B. 20 Millionen oder mehr), dann hören wir auf, vermutlich werden wir nicht überboten, falls doch könne wir schon aufhören und das Geld einstreichen, falls aber nun kein anderes Gebot kommt, gehen wir zur nächsten Versteigerung, keine Angst, das Geld wird uns nicht abgezogen, denn wer kauft schon sein eigenes Bild?

2. Versteigerung :

Wie durch ein Wunder fängt die Versteigerung gleich mit dem Höchstgebot der letzten Versteigerung an, jetzt gibt es immer einen Trottel, der überbietet (wir sollten das lieber nicht tun, es sei denn wir brauchen noch mehr Kohle).

1.10 veteran

Spielname: Veteran

Hersteller: Software Horizons

Genre: Action

Cheat:

Drückt man <HELP> kommt man einen Level weiter.

1.11 victor loomes

Spielname: Victor Loomes

Hersteller: Promotion Soft (1990)

Vertrieb: LBS

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Komplettlösung:

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...

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 nach einer Karte 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 Bausparvertrag 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...

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...

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,...

1.12 victorl_unger

VL - Victor Loomes

VL ist heißt das 1993 erschienene Werbespiel der Geldanlage-Firma LBS.

Pogrammiert wurde es von der Promotion Software Gmbh. Es handelt sich um ein reinrassiges Adventure von guter Qualität.

Der Spieler spielt einen Privatdetektiv im Amerika der 30er Jahre, der einen Diamantendieb überführen und gleichzeitig das Geld einer guten Freundin ertragreich anlegen soll. Dazu lernt er einen verrückten Professor kennen und reist mit einer Zeitmaschine in das Deutschland der Gegenwart und Zukunft. Nebenbei lernt der Spieler, daß man mit Aktien sein Geld sehr risikoreich anlegt. Die Rätsel sind recht einfach, aber zu leicht macht es einem das Spiel auch nicht. Sterben kann man nicht. Es kommen einige durchaus humorvolle Anspielungen auf andere Games vor. Das Sprite in der U-Bahn ist wirklich für einige Lacher gut.

Einzig negativ fällt der etwas geringe Umfang auf. Während man bei Indy IV beispielsweise rund 200 Orte aufsuchen kann, so sind dies bei VL nur rund 20.

Aber Indy IV ist auch auf 11 Disks verteilt...

Die Steuerung erfolgt komplett mit der Maus und klappt sehr einfach. Die Grafik ist durchaus professionell, das Spiel wird auch von einer Musik unterlegt. Es läuft auf einem A 1200 ohne Probleme auch von HD (Chipset auf Original stellen). Es ist problemlos jederzeit abspeicherbar.

Das Programm ist Public Domain.

Fazit: Ich kenne kaum ein professionelleres PD-Spiel!

Genre: Adventure

Disks: 1

Sprache: deutsch

A 1200: YEP (original chipset)

HD: YEP

Wolfgang Unger

1.13 videokid

Spielname: Videokid

Hersteller: Gremlin

Genre: Jump 'n Run

Screenshot:

1

Cheat:

Wer während des Spiels " KILLKILL " eintippt, bekommt 5 Leben und die besten Waffen!

1.14 viking child

Spielname: Viking Child
Hersteller: Electronic Zoo
Genre: Jump 'n Run
Passwörter:
DENISE Forest
SHARKMAN Labyrinth
NYMHARSW Desert

1.15 vindicator

Spielname: Vindicator
Hersteller: Tengen (1991)
Genre: Action
Levelcodes:
Level 2: VALSALVA MANOEUVRE 3: EUSTACHIAN TUBES

1.16 virocop

Spielname: Virocop
Hersteller: Graftgold / Renegade (1995)
Genre: Action
Screenshot:
1
Als Namen verwendet man - Matt Broughton - und man kann folgende Levelcodes benutzen:
Levelcodes:
Level 1: (DMFGDLB) 7: RNJVJPJ (BNJTFPS) 13: LBPFMFL
2: VGKJFVS (RGTGRBL) 8: DMSSMGM (JTPCDKD) 14: BLKFFMB
3: JTPJMJN (DTGGDLB) 9: HBJSHLT (KCCTSGF) 15: HCBMVVK
4: MDSPTSK (BKHMNTM) 10: CLVMCCG (SLLTKMT) 16: HCRMCCG
5: TDTSSSTF (CKDTGSP) 11: BHFFNSR (NBBTPFG)
6: TVTSKTF (HPRMTKK) 12: CHNFGTC (GVGTDCB)
Freezer: Spieler 1 Spieler2
0015A9 00151D - Monster
001599 00150D - Leben
0015DB 00154F - Granaten
0015DD 001551 - Zeit
0015DF 001553 - Superschuß

1.17 vigilante

Spielname: Vigilante

Hersteller: U.S. Gold

Genre: ?

Cheat:

In den Highscores "GREEN CRYTSAL" eingeben. Um Levels überspringen zu können, muß man <F8> drücken und mit Hilfe von <F1> kann man sich jeweils ein Leben hinzufügen.

1.18 virus

Spielname: Virus

Hersteller: Firebird (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

<ENTER> (Keypad) und gleichzeitig <P> drücken, <P> loslassen und <O> drücken und folgende Tasten sie wie erklärt belegt:

<F> Neues Fuel

<L> Linien bewegen

<C> Spezial Effekte an/aus

<N> Spiel fortsetzen

<O> oder <D> Demo Mode

1.19 vital light

Spielname: Vital Light

Hersteller: Millennium (1994)

Genre: Brettspiel

Level Codes:

08 72131

16 48063

23 50083

31 08242

38 41217

46 13203

53 14219

61 78475

68 23757

76 65942

83 21240

91 82112

98 38412

1.20 viz

Spielname: Viz

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Wenn man die Helden auswählt tippt man "WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS"
dann <RETURN> drücken. Jetzt kann man eine Zahl zwischen <1> und <5> für
den Level den man starten will drücken.

1.21 volfied

Spielname: Volfied

Hersteller: ?

Genre: ?

Wenn man exakt 10 Punkte während des Spiels erreicht hat, drückt man die Esc-,
oder die Taste unter der Esc-Taste an. Im Einstellungs-Menü findet man nun
die neue Option - CHEAT -.

Dort bekommt man unbegrenzt Leben und kann die Level anwählen!

1.22 voodoo nightmare

Spielname: Voodoo Nightmare

Hersteller: Palace Software

Genre: Actionadventure

Hint:

Da nachts die energiesaugenden Wesen schlafen und die Zeit auch im Pausen-
modus weiterläuft, kann man das Spiel so leicht und schnell durchspielen
indem man mittags pausiert.

1.23 voyager

Spielname: Voyager

Hersteller: Ocean

Genre: Simulation

Cheat:

Um bei diesem Spiel unendlich viele Leben zu bekommen, muß man nur in den
Optionsbildschirm gelangen und dort "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL"
eingeben!

1.24 vroom

Spielname: VRoom

Hersteller: Lankhor (1992)

Genre: Rennspiel

Komplettlösung

Hint:

Ein überhitzter Motor bei manueller Schaltung muß nicht sein, wenn man im höchsten Gang noch zwei bis drei mal hochschaltet, obwohl der Gang schon drinne ist. Nun kann man bis zu 322 km/h fahren, ohne daß die Temperatur in den roten Bereich geht.

Für Freezer-Freaks:

Im Racing-Mode die Qualifikation überspringen (ESC) und sofort nach dem Start freezeen. Die Adresse DC59 auf 05 ändern und die Adresse DC89 auf A1, schon hat man das Rennen in der Tasche."

1.25 vroom_komp

Komplettlösung - VROOM

Allgemeines

Das automatische Getriebe schont zwar den Motor, ist aber zu lahm für den Sieg. Geht der Sprit zu Ende, sollte man vor dem Tankstopp schauen, ob die Box leer ist. Je nach Reifenzustand ist ein Wechsel des Gummis dabei oft ratsam. Von den beiden Mauseinstellungen ist für Anfänger die unempfindlichere scheinbar einfacher, aber so richtig gefühlvoll kann man sich aus brenzligen Situationen nur mit der empfindlichen Einstellung retten. Dabei bedarf es aber viel Übung, um nicht ständig ins Rutschen oder Schleudern zu kommen. In jedem Falle ist die Maus dem Joystick vorzuziehen, da sie wesentlich präziser ist. Das Reifenquietschen ist zwar ein toller Geräuscheffekt, bringt aber den schnellen Reifentod.

Beim Lenken gilt: Niemals ruckartige Bewegungen machen, denn je kleiner der Lenkeinschlag, desto höhere Kurvengeschwindigkeiten sind drin (Stichwort: Ideallinie). Geht man zu schnell in eine Kurve, niemals gleichzeitig scharf lenken und bremsen, sonst geht es ab in die Botanik. Knallharte Bremsmanöver mit blockierenden Reifen am besten unterlassen. Die Bremsanzeige im Cockpit einfach ignorieren - bringt nämlich nichts. Vor dem Bremsmanöver sollte man es erstmal mit Gaswegnehmen probieren, das reicht meistens schon aus. Beim Überholen gilt die Devise: Lange Geraden sind die Überholspuren der Rennstrecke. Gerade am Kurvenausgang vor diesen Geraden beschleunigt der Computer nahezu perfekt. In

der Qualifikation sollte man zwar alles geben, aber auf keinen Fall zu riskant fahren, ein Unfall killt sofort den Traum von der Pole Position und man geht gleich mit zerschundenen Reifen ins Rennen. Deshalb ist es besser, ohne Unfall und quietschende Reifen die Runde zu überstehen. So kann man nämlich von einem der vorderen Plätze aus starten und die erste Zieldurchfahrt mit einer Spitzenzeit absolvieren. Beim Start sollte man nicht ständig anecken, lieber noch einen Moment auf die nächste Lücke warten. Wenn es sich ergibt, so sollte man natürlich jede Chance, nach vorn zu kommen, gleich nutzen. Sieht man im Rückspiegel einen Gegner, der sich zum Überholen anschickt, so kann man ihn mit einem leichten Slalomkurs behindern. Aufpassen sollte man ab Runde 2 auf überholende Fahrer, die sind extrem langsam und man ist schneller dran als einem lieb sein kann. Die Soundeffekte sind dabei eine große Hilfe.

Oft lohnt es sich nach einer mißlungenen Aktion, bei der die Reifen gelitten haben, die Box anzusteuern. Ist man allein, so kann man dies in kurzer Zeit hinter sich bringen. Mit den nagelneuen Reifen kann man anfangs sehr schnelle Runden fahren. Auf diese Weise ist es durchaus möglich, sich von ganz hinten in weniger als zwei Runden wieder ganz vorn einzureihen. Ein scheinbar riesiger Rückstand wird durch die Überlegenheit in der Maximalgeschwindigkeit wieder wettgemacht. Zu den Karten: Die Geschwindigkeitsangaben sind Richtwerte, wichtiger ist der richtige Gang. Die Geschwindigkeit ist immer vom Zustand der Reifen abhängig.

Fujijama

Dieser Kurs ist der optimale Einstieg für Anfänger, ein waschechter Speedtrack mit recht einfachen Kurven. Wenn man die scharfe Kurve nach der Zielgeraden gut hinbekommt und auf dem Rest der Strecke gefühlvoll fährt, dann dürfte dem ersten 10-Punkte-Erfolg nichts mehr im Wege stehen. Sind die Reifen schon marode, sollte die 3. Kurve etwas vorsichtiger (immer innen bleiben!) und die nachfolgenden beiden Linkskurven lieber etwas langsamer fahren (so um die 280 Sachen), dann kann eigentlich überhaupt nichts passieren.

Zeltweg

Viel Übung sollte man spätestens hier in die optimale Einfahrt in die Box investieren, da fast alle späteren Kurse ebenso fiese Boxengassen haben. Nicht zu spät bremsen, da man ja auch noch den Eingang finden muß. Baut man einen Unfall, muß man eine weitere Runde zurücklegen. Der Tankinhalt reicht gerade für sechs Runden, aber das hängt von der Fahrweise ab. Ist man sehr schnell und aggressiv unterwegs und fährt die Gänge munter aus, so kann man mit Sicherheit damit rechnen, in der letzten Kurve stehenzubleiben. Ansonsten ist die Strecke einfach und man hat jede Menge Platz zum Überholen auf den langen Geraden. Ist man sich nicht sicher, ob der Sprit ausreicht, so sollte man auf jeden Fall

nachtanken. Nur Zweiter oder Dritter zu werden, ist besser als gar keine Punkte zu bekommen. Ist man der Leader des Feldes, so schafft man es sogar häufig noch, auch nach dem Boxenstopp Erster zu bleiben. Denn die besten Computerfahrer steuern auch erst häufig in der letzten Runde die Box an. Als Rundenbestzeiten kann man 1:35 Min. erreichen, als Gesamtfahrzeit für alle sechs Runden kann man mit 10 Minuten rechnen.

Castellet

Dies ist eine schöne Strecke - nicht zu schwer und nicht zu leicht. Hier braucht man nicht nachtanken, kann aber bei Bedarf eben mal schnell die Reifen wechseln, da die Boxeneinfahrt hinter einer langsamen Kurve liegt. Die Schikane ist bei diesem Kurs ganz schön hinterhältig, mit Max-Speed geht es ins Tal, das von Bäumen umsäumt ist. Also ist besondere Vorsicht angebracht. An einem Punkt kann man ganz ordentlich abkürzen. Bei freier Bahn kann man sich auf diesem Kurs einmal das Bremsen sparen. Die letzte Kurve vor der Box ist für Anfänger eine schier unlösbare Aufgabe. Erst sieht es nach einer schnellen 4.-Gang-Kurve aus, doch plötzlich knickt sie steil nach rechts weg. Links wartet übrigens ein Baum. Also: präzise auf 200 Sachen runterbremsen. In Castellet kann man Rundenbestzeiten von 59 Sekunden und Gesamtzeiten von sechs Minuten erreichen.

Silverstone

Silverstone ist eine ausgeglichene Strecke mit nur wenigen gefährlichen Kurven gleich nach der Boxengasse und der Zielgerade, in denen man mit abgefahrenen Reifen schnell ins Schleudern kommt. Aber auf diesem Kurs hat man bei fehlerfreier Fahrt über die langen Geraden oft einen großen Vorsprung, der einen Reifenwechsel möglich macht. Die erste Kurve hinter den Boxen und die erste nach Start und Ziel verlaufen beide nach rechts und bergauf, diese sind in jedem Fall von Anfängern vorsichtig anzugehen, da man durch die Unebenheiten auf dem Hügel schnell die Bodenhaftung verliert und besonders schnell ins Rutschen kommt. Bei vorsichtiger Fahrweise sind dies aber keine größeren Probleme. Rundenbestzeiten von 1:15 Minuten und Gesamtzeiten von 7:50 Minuten sind dann immer drin.

Anderstorp

Diese Piste ist ein ganz heißes Pflaster, Kurve reiht sich an Kurve. Zum Glück ist die Strecke nicht zu lang, so daß eine Tankfüllung ausreicht. Komischerweise fahren aber in jedem Rennen alle Computerfahrer an die Box. So kann man als Zweitplatzierter manchmal noch ein Rennen gewinnen, weil der Spitzenreiter in der allerletzten Runde nochmal ein Päuschen macht. Man kann auch zum Beispiel in der ersten Runde in die eingezäunte Box fahren und warten, bis sich alle Fahrer hinter einem versammelt haben, um dann, mit etwas Glück, nach der halben Runde das Ziel als Leader zu erreichen. Ähnlich wie in Castellet kann man sich auch hier einen kleinen Vorteil verschaffen, wenn man eine Kurve schneidet. Ansonsten

sollte man aber versuchen, erstmal mit den rechnergesteuerten Fahrern mitzuhalten, um dann auf dereinzigen Geraden einige davon zu überholen. Auf dieser Piste ist Risiko fehl am Platz, hier zahlt sich Beharrlichkeit aus. Die zweite Kurve nach der Schikane ist schwer zu fahren. Die anderen Fahrer rauschen volles Rohr durch, aber für uns heißt es Bremsen. Wenn man nicht zu hart in die Eisen geht, kommt man auf Rundenbestzeiten von 1:09 Min. und auf eine Gesamtfahrzeit von 7:20 Min.

Watkins Glen

Neben Anderstorp ist dies die anspruchsvollste Strecke, da hier sehr lange zu fahren ist und viele verschiedene Kurven vorhanden sind. Nach der dritten Runde sollte man sobald die Box mal leer sein sollte, seine Chance zum Tanken sofort nutzen. Vor der Schikane ist eine Ecke nach rechts, wo man auf den rechts liegenden Felsen achten sollte, aber gleichzeitig nicht zu weit nach links darf, da dann schon die rechts liegende Fahrbahnverengung kommt. Schwierig ist die nach der Box liegende Links-Rechts-Kombination. Hier verschätzt man sich schnell, flotter als etwa 240 Sachen geht es einfach nicht - am Ende kommt zudem plötzlich ein Knick nach links.

Autor: Andreas Schlechtinger