

# **Komplettlösungen**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Komplettlösungen		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		October 9, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Komplettlösungen</b>	<b>1</b>
1.1	Komplettlösungen . . . . .	1
1.2	komplettlösungen-deutsch . . . . .	1
1.3	komplettlösungen-englisch . . . . .	3
1.4	Index . . . . .	5
1.5	ambermoon . . . . .	11
1.6	backstage . . . . .	14
1.7	beneath_a_steel_sky . . . . .	17
1.8	bifi . . . . .	19
1.9	bioforge . . . . .	24
1.10	crack_does_pay . . . . .	29
1.11	crime_time . . . . .	32
1.12	das_erbe_1 . . . . .	33
1.13	das_erbe_2 . . . . .	35
1.14	deadline . . . . .	36
1.15	die_kathedrale . . . . .	38
1.16	dsa_1 . . . . .	40
1.17	dsa_2 . . . . .	45
1.18	ducktals . . . . .	50
1.19	elvira_1 . . . . .	51
1.20	elvira_2 . . . . .	55
1.21	erben_der_erde . . . . .	58
1.22	evil_tower . . . . .	62
1.23	eye_of_the_beholder_1 . . . . .	64
1.24	fate_-_gates_of_dawn . . . . .	66
1.25	legend_of_fearghail . . . . .	71
1.26	flight_of_the_intruder . . . . .	72
1.27	future_wars . . . . .	73
1.28	guild_of_thieves . . . . .	75
1.29	indy_3 . . . . .	81

---

---

1.30	indy_4	83
1.31	ishar_2	94
1.32	king's_quest_5	96
1.33	legend_of_kyrandia	97
1.34	loom	104
1.35	maniac_mansion	104
1.36	midwinter	107
1.37	monkey_island_2	115
1.38	police_quest_1	119
1.39	police_quest_2	120
1.40	railroad_tycoon	122
1.41	simon_the_sorcerer	124
1.42	snack_zone_bifi	128
1.43	space_job	131
1.44	telekommando_1	133
1.45	telekommando_2	135
1.46	the_adventre_of_robin_hood	137
1.47	the_crescent_hawks_inception	138
1.48	times_of_lore	139
1.49	warlords	140
1.50	ww_giddy	143
1.51	ballyhoo	144
1.52	borrowed_time	150
1.53	bureacrazy	151
1.54	conquest_of_camel	154
1.55	cruise_for_a_corpse	161
1.56	curse_of_the_azure_bonds	164
1.57	cutthroats	167
1.58	cybercon_3	170
1.59	dark_seed	173
1.60	dungeon_master_1	176
1.61	enchantia_1	188
1.62	enchantia_2	194
1.63	eye_of_the_beholder_2	198
1.64	fascination	204
1.65	goblins_2	207
1.66	goblins_3	212
1.67	gold_rush	219
1.68	gulp	221

---

---

1.69 heart_of_china . . . . .	226
1.70 hitchhiker's . . . . .	228
1.71 hook . . . . .	235
1.72 hugo_ii . . . . .	237
1.73 infidel . . . . .	239
1.74 king's_quest_1 . . . . .	240
1.75 king's_quest_2 . . . . .	243
1.76 king's_quest_3 . . . . .	246
1.77 king's_quest_4 . . . . .	253
1.78 king's_quest_6 . . . . .	261
1.79 larry_1 . . . . .	274
1.80 larry_2 . . . . .	279
1.81 larry_3 . . . . .	281
1.82 larry_5 . . . . .	284
1.83 larry_6 . . . . .	288
1.84 leather_goddesses . . . . .	297
1.85 lure_of_the_temptres . . . . .	311
1.86 lurking_horror . . . . .	312
1.87 might_&_magic_2 . . . . .	314
1.88 might_&_magic_3 . . . . .	319
1.89 mindshadow . . . . .	333
1.90 monkey_island_1 . . . . .	334
1.91 neuromancer . . . . .	337
1.92 planetfall . . . . .	340
1.93 roger_rabbit's . . . . .	341
1.94 seastalker . . . . .	344
1.95 severed_heads . . . . .	344
1.96 shadowgate . . . . .	345
1.97 silver_blades . . . . .	348
1.98 space_quest_1 . . . . .	356
1.99 space_quest_2 . . . . .	357
1.100space_quest_3 . . . . .	363
1.101space_quest_4 . . . . .	370
1.102suspended . . . . .	373
1.103the_immortal_gs . . . . .	376
1.104the_witness . . . . .	381
1.105uninvited . . . . .	382
1.106ween . . . . .	383
1.107willy_beamish . . . . .	389
1.108wishbringer . . . . .	404
1.109zak_mckracken . . . . .	405
1.110zork_1 . . . . .	412

---

## Chapter 1

# Komplettlösungen

### 1.1 Komplettlösungen

EPIX-Cheat-Box 04.10.1996

Komplettlösungen-deutsch

Komplettlösungen-englisch

### 1.2 komplettlösungen-deutsch

Ambermoon

Backstage

Beneath a Steel Sky

BiFi

Bioforge

Crack does Pay

Crime Time

Das Erbe 1

Das Erbe 2

Deadline

Die Kathedrale

DSA 1

---

---

DSA 2

Ducktals

Elvira 1

Elvira 2

Erben der Erde

Evil Tower

Eye of the Beholder 1

Fate - Gates of Dawn

Legend of Fearghail

Flight of the Intruder

Future Wars

Guild of Thieves

Indy 3

Indy 4

Ishar 2

King's Quest 5

Legend of Kyrandia

Loom

Maniac Mansion

Midwinter

Monkey Island 2

Police Quest 1

Police Quest 2

Railroad Tycoon

Simon the Sorcerer

Snack Zone Bifi

Space Job

Telekommando 1

---

Telekommando 2  
The Adventure of Robin Hood  
The Crescent Hawks Inception  
Times of Lore  
Warlords  
WW Giddy

### 1.3 komplettlösungen-englisch

Ballyhoo  
Borrowed Time  
Bureacrazy  
Conquest of Camel  
Cruise for a Corpse  
Curse of the Azure Bonds  
Cutthroats  
Cybercon 3  
Dark Seed  
Dungeon Master 1  
Enchantia 1  
Enchantia 2  
Eye of the Beholder 2  
Fascination  
Goblins 2  
Goblins 3  
Gold Rush  
Gulp  
Heart of China  
Hitchhiker's

---



---

Hook  
Hugo II  
Infidel  
King's Quest 1  
King's Quest 2  
King's Quest 3  
King's Quest 4  
King's Quest 6  
Larry 1  
Larry 2  
Larry 3  
Larry 5  
Larry 6  
Leather Goddesses  
Lure of the Temptress  
Lurking Horror  
Might & Magic 2  
Might & Magic 3  
Mindshadow  
Monkey Island 1  
Neuromancer  
Planetfall  
Roger Rabbit's  
Seastalker  
Severed Heads  
Shadowgate  
Silver Blades  
Space Quest 1  
Space Quest 2

---

Space Quest 3  
Space Quest 4  
Suspended  
The Immortal GS  
The Witness  
Uninvited  
Ween  
Willy Beamish  
Wishbringer  
Zak McKracken  
Zork 1

## 1.4 Index

Ambermoon  
Komplettlösungen-deutsch  
Backstage  
Komplettlösungen-deutsch  
Ballyhoo  
Komplettlösungen-englisch  
Beneath a Steel Sky  
Komplettlösungen-deutsch  
BiFi  
Komplettlösungen-deutsch  
Bioforge  
Komplettlösungen-deutsch  
Bureacrazy  
Komplettlösungen-englisch  
Conquest of Camel  
Komplettlösungen-englisch  
Crack does Pay  
Komplettlösungen-deutsch  
Crime Time  
Komplettlösungen-deutsch

---

Cruise for a Corpse  
Komplettlösungen-englisch

Curse of the Azure Bonds  
Komplettlösungen-englisch

Cutthroats  
Komplettlösungen-englisch

Cybercon 3  
Komplettlösungen-englisch

Dark Seed  
Komplettlösungen-englisch

Das Erbe 1  
Komplettlösungen-deutsch

Das Erbe 2  
Komplettlösungen-deutsch

Deadline  
Komplettlösungen-deutsch

Die Kathedrale  
Komplettlösungen-deutsch

DSA 1  
Komplettlösungen-deutsch

DSA 2  
Komplettlösungen-deutsch

Ducktals  
Komplettlösungen-deutsch

Dungeon Master 1  
Komplettlösungen-englisch

Elvira 1  
Komplettlösungen-deutsch

Elvira 2  
Komplettlösungen-deutsch

Enchantia 1  
Komplettlösungen-englisch

Enchantia 2  
Komplettlösungen-englisch

Erben der Erde  
Komplettlösungen-deutsch

Evil Tower  
Komplettlösungen-deutsch

---

Eye of the Beholder 1  
Komplettlösungen-deutsch

Eye of the Beholder 2  
Komplettlösungen-englisch

Fascination  
Komplettlösungen-englisch

Fate - Gates of Dawn  
Komplettlösungen-deutsch

Legend of Fearghail  
Komplettlösungen-deutsch

Flight of the Intruder  
Komplettlösungen-deutsch

Future Wars  
Komplettlösungen-deutsch

Goblins 2  
Komplettlösungen-englisch

Goblins 3  
Komplettlösungen-englisch

Gold Rush  
Komplettlösungen-englisch

Guild of Thieves  
Komplettlösungen-deutsch

Gulp  
Komplettlösungen-englisch

Heart of China  
Komplettlösungen-englisch

Hitchhiker's  
Komplettlösungen-englisch

Hook  
Komplettlösungen-englisch

Hugo II  
Komplettlösungen-englisch

Indy 3  
Komplettlösungen-deutsch

Indy 4  
Komplettlösungen-deutsch

Infidel  
Komplettlösungen-englisch

---

Ishar 2  
Komplettlösungen-deutsch

King's Quest 1  
Komplettlösungen-englisch

King's Quest 2  
Komplettlösungen-englisch

King's Quest 3  
Komplettlösungen-englisch

King's Quest 4  
Komplettlösungen-englisch

King's Quest 5  
Komplettlösungen-deutsch

King's Quest 6  
Komplettlösungen-englisch

Larry 1  
Komplettlösungen-englisch

Larry 2  
Komplettlösungen-englisch

Larry 3  
Komplettlösungen-englisch

Larry 5  
Komplettlösungen-englisch

Larry 6  
Komplettlösungen-englisch

Leather Goddesses  
Komplettlösungen-englisch

Legend of Kyrandia  
Komplettlösungen-deutsch

Loom  
Komplettlösungen-deutsch

Lure of the Temptress  
Komplettlösungen-englisch

Lurking Horror  
Komplettlösungen-englisch

Maniac Mansion  
Komplettlösungen-deutsch

Midwinter  
Komplettlösungen-deutsch

---

Might & Magic 2  
Komplettlösungen-englisch

Might & Magic 3  
Komplettlösungen-englisch

Mindshadow  
Komplettlösungen-englisch

Monkey Island 1  
Komplettlösungen-englisch

Monkey Island 2  
Komplettlösungen-deutsch

Neuromancer  
Komplettlösungen-englisch

Planetfall  
Komplettlösungen-englisch

Police Quest 1  
Komplettlösungen-deutsch

Police Quest 2  
Komplettlösungen-deutsch

Railroad Tycoon  
Komplettlösungen-deutsch

Roger Rabbit's  
Komplettlösungen-englisch

Seastalker  
Komplettlösungen-englisch

Severed Heads  
Komplettlösungen-englisch

Shadowgate  
Komplettlösungen-englisch

Silver Blades  
Komplettlösungen-englisch

Simon the Sorcerer  
Komplettlösungen-deutsch

Snack Zone Bifi  
Komplettlösungen-deutsch

Space Quest 1  
Komplettlösungen-englisch

Space Quest 2  
Komplettlösungen-englisch

---

Space Quest 3  
Komplettlösungen-englisch

Space Quest 4  
Komplettlösungen-englisch

Space Job  
Komplettlösungen-deutsch

Suspended  
Komplettlösungen-englisch

Telekommando 1  
Komplettlösungen-deutsch

Telekommando 2  
Komplettlösungen-deutsch

The Immortal GS  
Komplettlösungen-englisch

The Witness  
Komplettlösungen-englisch

The Adventure of Robin Hood  
Komplettlösungen-deutsch

The Crescent Hawks Inception  
Komplettlösungen-deutsch

Times of Lore  
Komplettlösungen-deutsch

Uninvited  
Komplettlösungen-englisch

Warlords  
Komplettlösungen-deutsch

Ween  
Komplettlösungen-englisch

Willy Beamish  
Komplettlösungen-englisch

Wishbringer  
Komplettlösungen-englisch

WW Giddy  
Komplettlösungen-deutsch

Zak McKracken  
Komplettlösungen-englisch

Zork 1  
Komplettlösungen-englisch

---

## 1.5 ambermoon

### 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 Phiole. 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 Beam-o-mat 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 Ob-



jekt, 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 Abenteuerer 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 Köpfe kürzer, 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.6 backstage

Backstage

Ziel dieses Werbe- (Promo) Spiels vom LIVE CLUB ist es bei einem Radiowettbewerb alle fünf Aufgaben richtig zu lösen.

Zu Beginn fährt man mit dem Auto zu dem Radiosender und holt sich

bei der Dame den Fragebogen.

Wieder daheim schaut man sich die Fragen in Ruhe an ( über die F-Tasten kann man sich Gegenstände anschauen )

Nun schnappt man sich eine alte Schallplatte von seinem Lieblingsstar und geht an den Kühlschrank um sich durch einen kleinen Imbiss zu stärken.

Bevor man das Haus wieder verläßt sollte man der Toilette einen Besuch abstatten, wer isst muß auch müßen....

Nun fährt man mit dem Auto zum Schwimmbad um sich dort sagen zu lassen daß man ein paar Kleinigkeiten vergessen hat.

Retour! Ab nach Hause. Aus dem Kleiderschrank nimmt man die Tasche und die Badehose mit. Aus dem Bad holt man sich das Handtuch.

Zurück zum Schwimmbad.

Dem jungen Mann am Beckenrand fühlt man freundlich auf den Zahn um zu erfahren was für ein Problem er hat.

Er hat einen Zettel verloren, auf dem Stück Papier war die Lösung des 5. Rätsels notiert.

Diesen Verlust meldet man dem Bademeister.

Der Weg führt wieder nach Hause, jedoch nicht in die Wohnung sondern zur U-Bahn-Station.

In der Bahn plaudert man mit dem alleinsitzenden Fahrgast.

Nachdem man ausgestiegen ist sieht man sich das Kaufhaus an. In der Musikabteilung redet man mit der Verkäuferin, dann fährt man wieder in seine Wohnung.

Jetzt geht es nochmals zum Kaufhaus. In der Möbelabteilung trifft man einen alten Bekannten, nach ein wenig Plauderei leiht man sich von ihm das neueste Computerspiel mit dem Namen " Backstage " aus.

Zu Hause wird das Game auf dem eigenen Computer durchgezockt. Man erhält eine Telefonnummer vom LIVE CLUB. Anrufen , Mitglied werden und bestellen.

Jetzt die Wohnung kurzfristig verlassen - egal wohin, denn in dieser Zeit trifft Post ein.

Zurück zur Wohnung - Paket öffnen. Jetzt ist man im Besitz der neuesten CD seines Lieblingsstars, eines Gettoblasters ( tragbare Musikanlage ) und einer Kundenkarte.

Die CD hört man sich auf seiner Anlage an.

Die erste Aufgabe ist gelöst.

Nun geht es wieder zur U-Bahn. Wieder wird mit dem Fahrgast geplaudert und ihm mächtig vom LIVE CLUB vorgeschwärmt.

Im LIVE CLUB - Ladenlokal kauft man sich eine Videokassette.

---

Nach diesem Einkauf fährt man zurück nach Hause um dann mit dem Auto zum Schwimmbad zu fahren.  
Die Videokassette gibt man dem Bademeister um ihn abzulenken. Jetzt ist der Weg zum Papierkorb frei, der verlorene Zettel wird gefunden.

Nun ist die fünfte Aufgabe gelöst.

Jetzt geht es zur Musikhalle um mit dem Hausmeister zu sprechen. Der Meister hat ein Schachproblem. Nett wie man halt ist, will man ihm helfen und fährt zurück zur Wohnung – steigt in die U-Bahn und besorgt sich dann im LIVE CLUB ein Schachbuch.

Dieses Büchlein bringt man dem Hausmeister, im Tausch erhält man eine wichtige Information.

Die 2. Aufgabe ist gelöst.

Wieder zurück und mit der U-Bahn ins Restaurant. Hier nimmt man aus der Küche das Steak.  
Das Steak gibt man dem Hund in der Werkstatt neben der Wohnung.

Noch in der Werkstatt den Schalter betätigen und das Auto herunter lassen. Den Schlüssel aus dem Auto nehmen.

Zurück in die Wohnung. Hier ist wieder ein Päckchen angekommen, diesmal mit einem Anrufbeantworter als kleines Dankeschön, weil man in der U - Bahn den Fahrgast als LIVE CLUB - Mitglied geworben hat.

Den Anrufbeantworter sofort anschließen.

Jetzt führt der Weg zur Zeitungsredaktion. Mit dem Schlüssel kommt man ins Fotolabor, hier bekommt man ein Foto seines Lieblingsstars.

Nachdem man sich das Foto genauer angesehen hat, hat man die dritte Aufgabe gelöst.

In der Redaktion gibt man eine Anzeige auf in der man die CD, die man besitzt, eintauscht gegen die Lösung der 4. Aufgabe.

Nun geht man wieder in die Wohnung, hört den Anrufbeantworter ab und verabredet sich mit einem H.Wagner in dem Restaurant.

Bei dem Treffen wird die CD gegen die Lösung Nummer 4 getauscht.

Jetzt wo alle Rätsel gelöst sind fährt man zu dem Radiosender um die Lösungen dort abzugeben.

Nun geht man mit seinem Lieblingsstar zum Essen, danach erlebt man ein Konzert hautnah.

Durch den Gewinn erhält man ein Paßwort. Mit diesem Paßwort kann man an einem richtigen Wettbewerb des LIVE CLUBS teilnehmen.

Wenn man das Paßwort auf eine Postkarte schreibt und diese bis zum 30.06.1994 an die genannte Adresse sendet hat man die Chance einen von fünf FIAT CINQUECENTO zu gewinnen.

---

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.7 beneath\_a\_steel\_sky

### 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, hie muß also Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprengstoff 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 Plastiksprengstoff 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

daraufrhin erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Im Inneren direkt rechts die Hitzeregulierung 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!

Zurück zum  
Unter-Menue

## 1.8 bifi

### 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 Nachvertonen, 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. Schlau 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?

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.9 bioforge

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 Control-Panel frei. Hier muß man die blinkenden Felder verbinden, ohne vorher eine andere Verbindung herzustellen. Danach läßt sich das Tor aufschieben (Space-Taste 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 geschlossenen 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 isses.

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 (noch mal 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 Stilllegung überläßt er einem freundlicherweise sein Gewehr und seinen Schlüssel, mit dem gleich die Tür geöffnet wird. Das verschafft einem Zugang zur Raketen-Abschuß-Vorrichtung 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.

#### Phyx-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 hinaus schaut, 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 Weise 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 Phyxx, 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 Herumlaufen 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 aufpassen!) 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! Nun kann man sich zurücklehnen und den schönen Abspann anschauen ...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.10 crack\_does\_pay

Crack does Pay

Hier haben wir nun eine der besten deutschen Wirtschaftssimulationen die ich je im Sharewarebereich gesehen habe.  
Nach dem Motto " Biste gut im Cracken - haste reichlich Mücken "

Bevor es richtig losgeht sollte man sich eine Spielstanddisk anlegen. Alle Funktionen die man dafür benötigt bietet das Programm, also nur noch eine Diskette bereithalten.  
Nachdem dieses gelungen ist kann man sich noch ein wenig von der Werbung berieseln lassen. Man kann es aber auch lassen und nach dem Logo " Zenit presents " das linke Mausehr drücken.

Nun ist man im Grundmenue. Bis zu vier "Cracker" können sich am Geschehen beteiligen. Hierzu drückt man auf eines der Logos unter deren Pseudonym man arbeiten möchte. Jetzt auf -Anzahl der Cracker-. Jeder Cracker erhält sein eigenes Logo. Nun in den schwarzen Rahmen klicken um seinen richtigen Namen einzugeben.

Das Spielniveau kann in zwei Stufen eingestellt werden.

Das Startkapital liegt zwischen DM 100.- und DM 300.-.

Das Spieleziel kann man auf bestimmte Beträge festlegen oder nach entsprechender Rundenzahl beenden. Man kann auch ohne Ziel spielen -so lange wie man mag.

Die Taste " Spiel laden " kommt erst später in Betracht, wenn man seine Spielstände abgespeichert hat und will später an der Stelle weitermachen.

Mit der Taste "START" geht es jetzt erstmal ins eigentliche Spiel.

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.

Die am häufigsten gewählte Aufforderung wird wohl " Nächste Runde spielen " sein.

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 konnest 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 Deine 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 solltest Du die Werbetrummel rühren. Also Zeitungsinserte 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. ( So ähnlich wie bei TUTTI FRUTTI das HEISS ODER KALT-Spiel, hüstel )

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 n i c h t beeinflussen kannst :

Positives: +Du kannst etwas erben +Im Lotto gewinnen+  
+Geld finden + einen Crackerpreis erhalten +

Negatives: -Computerreparatur-Du wirst überfallen -  
-Du verwechselst eine Banknote -  
-...oder aber 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 garnicht 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

So, ich hoffe diese doch sehr ausführliche Spielbeschreibung hilft allen Freunden dieses Programmes bei den ersten Gehversuchen in der Cracker-Szene.

Ich wünsche viel Spaß und " dicke Einnahmen "

Eine große Bitte habe ich noch : Wenn Euch das Spiel gefällt zahlt bitte die geforderte Sharewaregebühr von DM 15.- ( ist ja wirklich nicht zu viel) an die Programmierer.

Die Leistung der beiden Autoren ist beachtlich, wir können nur hoffen das Sie so weitermachen.

Diese Spielidee und die Umsetzung auf den Amiga stellt manche kommerziellen Spiele in den Schatten - die jedoch für einen viel höheren Preis ihre Käufer finden.

Wenn wir solche Programmierer nicht unterstützen wird es bald keine gute Qualität zum absoluten Taschengeldpreis mehr geben - und das wäre sehr schade.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.11 crime\_time

Crime Time

Empfehlungen :

Man fliegt vor einem Schneesturm in ein nahegelegenes kleines Hotel. Dort betrinkt man sich und wird unfreiwillig in einen Mord an einem Agenten verwickelt, der eine geheime Formel gestohlen hat. Man muß nun versuchen, seine Unschuld zu beweisen und den wahren Mörder, d.h. den anderen Geheimagenten zu entlarven...

Man startet in seinem Zimmer, wo auch der Freund ist (Raum 24). Man hat zu diesem Zeitpunkt folgende Dinge bei sich :

einen Zehnmarkschein und den Zimmerschlüssel. Nun muß man 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.12 das\_erbe\_1

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 Haufen 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 CO<sub>2</sub>-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!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.13 das\_erbe\_2

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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.14 deadline

Deadline

Motive:

Die Sammlung von Motiven bringt die engagierte Spürnase nicht sehr viel weiter, denn fast jeder hatte einen Grund, Mr. Robner den Tod zu wünschen. – Mrs. Robner wollte sich von ihrem Mann scheiden lassen, da er sich in ihren Augen zuviel um das Geschäft kümmerte und sie sich deswegen entschlossen hatte, ihren Liebhaber Steven zu heiraten. Doch Mr. Robner wollte nicht einwilligen. Das erfährt man von Mrs. Robner, wenn man die beiden Telefongespräche belauscht und Mrs. Robner den Brief von Steven zeigt. Hat sie ihren Mann also aus Verzweiflung getötet? Mit Steven selber kann man keinen Kontakt aufnehmen. Mrs. Rourke und George sind jedoch zu diesem Thema auskunftsfreudig, wobei sich bei George eine besonders interessante Reaktion einstellt, wenn er die ihn betreffenden Pässege aus Stevens Brief liest.

-Bei Georg wollen wir auch gleich bleiben, denn schon aus dem Begleitmaterial wird ersichtlich, daß er einen gewichtigen Grund besaß, seinem Vater den Tod zu wünschen. George befürchtete, daß er enterbt werden würde. Er hatte ein schlechtes Verhältnis zu seinem

Vater, der es nicht mehr hinnehmen wollte, daß George sein Geld verschleuderte. George hatte sogar Gewalt angedroht, was die Vermutung bekräftigt, daß er durch einen Mord einer Enterbung vorbeugen wollte. Im Haus lassen sich weitere Beweisstücke zu diesem Motiv finden. Man sollte sich zuerst den Kalender aus der Bibliothek besorgen und durch "turn calender" auf das zweite Blatt umblättern. Es erscheint ein Termin mit Mr. Coates wegen eines neuen Testamentes. Dieses Blatt sollte man George am besten noch vor der Testamentseröffnung zeigen, weil er dann nach der Verlesung sofort nach oben eilt, um ein neues Testament, das vielleicht schon vorhanden ist, zu vernichten. Wenn man ihm folgt, braucht man dem vordergründigen Verhalten von George, erst sein Zimmer zu betreten, keine Beachtung zu schenken, sondern versteckt sich stattdessen gleich auf dem Balkon der Bibliothek. George kommt dann bald selber in die Bibliothek und man kann beobachten, wie er hinter einer Tür in den Regalen verschwindet. Ebenfalls in einem dieser Regale kann man daraufhin den Auslöser für diese Geheimtür finden, den man aber erst nach etwa acht Spielzügen betätigen sollte, um George genug Zeit für das Aufschließen des im Geheimraum befindlichen Safes zu geben. So kann man George auf frischer Tat ertappen, wie er das neue Testament seines Vaters in Händen hält, das seine Enterbung besiegelt. Damit ist der Geheimraum aber noch nicht ausgeschöpft, womit wir bei Mr. Baxter, dem Geschäftspartner von Mr. Robner wären. - Im Safe des Geheimraums befindet sich ein Bündel Papiere, die von Mr. Robner gesammelt wurden und eine Verwicklung Baxters in den sog. "Focus Scandal" belegen. Dieser Skandal ist aber nach Zeugenaussagen längst vergessen, und Mr. Robner hatte die Schuldigen gedecktm um den Ruf der Firma zu retten. So scheint es keinen Zusammenhang zwischen dem Tod Mr. Robners und diesem Beweismaterial geben zu können. Geschäftliche Informationen kann man auch aus dem zweiten Teil der Zeitung "Daily Herald" entnehmen. Hier kann man lesen, daß Mr. Robner nicht mehr der Hauptaktionär der "Robner Corporation" war und Mr. Baxter eine Fusion mit einer anderen Firma vorbereiten würde. Während Mr. Baxter, danach befragt, das volle Einverständnis Mr. Robners betont, behauptet George, daß sein Vaer so erwas nie erlauben würde. Das Bindeglied zwischen beiden Sachverhalten findet sich in der Bibliothek. Wenn man den Block Briefpapier mit dem Bleistift schattiert, kommen Bruchstücke eines Briefes von Mr. Robner an Mr. Baxter zutage, der auf das vorliegende Blatt geschrieben worden sein muß. Mr. Robner droht darin, die Beteiligung Baxters am Focus Scandal offenzulegen, wenn dieser die Fusionspläne nicht fallenläßt. Mr. Robner hat offensichtlich die Kontrolle über das Unternehmen verloren und versuchte so, die bevorstehende Fusion noch zu verhindern. Hatte Mr. Baxter vielleicht seinerseits die Preisgabe seiner Geheimnisse durch einen Mord verhindern wollen?

#### Mitttel:

Bei der Untersuchung der Tatwerkzeuge geht es darum, die These, daß Mr. Robner an einer selbstverabreichten Überdosis von Ebullion gestorben ist, einmal gründlich unter die Lupe zu nehmen. Deshalb sollte man gleich daran gehen, den genauen Tathergang festzustellen. Zwischen 11 Uhr und 11 Uhr 30 kann man auf dem "Garden Path" dabei sein, wie der Gärtner Mr. McNabb sich darüber aufregt, daß jemand Löcher in der Erde seines Rosenbeets hinterlassen hat. Man sollte sich dann auch gleich zu der beklagten Stelle im Beet führen lassen. Wer jetzt die Leiter bei sich hat, wird bestätigen können, daß sie

genau in die beiden Löcher paßt und oben an dem Geländer des Balkons der Bibliothek endet. Wer könnte die Leiter benutzt haben und wofür? In der Erde bei den Löchern ist ein Porzellanstück vergraben, das man nach Loblo, einem Medikament aus Ms. Dunbars Badezimmer, untersuchen lassen sollte. So gelangt man an einen Bericht, der ein Vorhandensein von Loblo am Untersuchungsobjekt und im Körper des toten Mr. Robner attestiert und die Todesursache auf ein Zusammenwirken von Ebullion und Loblo zurückführt. Doch woher stammt das Porzellanstück? Das Zählen des Porzellans in der Küche ergibt, daß eine Tasse fehlt. Nun kann man sich den Verlauf des Mordes zusammenreimen. Irgendjemand hat in jener Nacht dem Teewasser Loblo zugesetzt. Nachdem Mr. Robner am Zusammenwirken seines Medikaments mit Loblo gestorben war, kletterte der Mörder mit Hilfe der Leiter zur Bibliothek hinauf und tauschte die Tassen aus, damit die Polizei darin kein Anzeichen einer anderen Chemikalie finden würde. Hier kommt auch zum ersten Mal Mrs. Dunbar ins Spiel, weil sie den Tee gekocht hatte und weil ihr das Medikament Loblo gehört. Allerdings beweist das noch nicht ihre Schuld, was einen jedoch nicht daran hindern sollte, sie gleich näher unter die Lupe zu nehmen.

Gelegenheit:

Wenn man Mrs. Dunbar den Laborbericht zeigt, wird sie sofort ganz nervös und weist die Schuld George zu. Um den Druck weiter zu erhöhen, sollte man sie des Mordes beschuldigen. Wenn man Mrs. Dunbar daraufhin verläßt, wird sie sich erst kurz mit Mr. Baxter in der Bibliothek aussprechen. Danach geht sie vor den Haupteingang des Hauses und läßt, während sie in ihre Tasche greift, ein Stück Papier fallen. Es ist eine Eintrittskarte für das Konzert, das auch Mr. Baxter besucht hatte, und sie galt für den Abend des Mordes. Mrs. Dunbar gibt dazu an, daß sie, nachdem sie an jenem Abend mit Mr. Baxter das Konzert besucht hatte, von ihm zurück zum Grundstück gebracht worden wäre, während Mr. Baxter behauptet, daß Mrs. Dunbar alleine nach Hause gefahren wäre. Nach diesen Erkundigungen sollte man sich vorerst hinter dem Schuppen verstecken und erst dann wieder hervorkommen, wenn Mr. Baxter und Mrs. Dunbar denselben betreten haben. Durch das Fenster kann man nun beobachten, wie es zwischen Mrs. Dunbar und Mr. Baxter zu einem Streit kommt. Wer will, unterbricht das Gespräch einfach, indem er ebenfalls den Schuppen betritt. Spätestens jetzt ist eine Verhaftung der beiden angebracht. Das Gericht wird aus dem Beweismaterial folgende Schlußfolgerungen ziehen: Mrs. Dunbar half Mr. Baxter, weil sie in ihn verliebt war. Sie gab Loblo in den Tee, und er vertauschte die Tassen. Daß Mr. Baxter auf dem Grundstück war, hat Mrs. Dunbar selbst ausgesagt.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.15 die\_kathedrale

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 Geheimtüre.

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 Sechzentel-Triole hat drei Töne, ein Bindebogen heißt Ligatur.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.16 dsa\_1

### Sternenschweif

Wer sich den Endkampf etwas einfacher machen will, der kaufe vor dem Besuch des Orklagers so viele 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 Kräuterhändler verkaufen kann.

Wenn du in den Tempel von Rondra betest, (ofters 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 Hjallasson  
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 Hjallasson  
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 nachfragen, 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)

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.17 dsa\_2

### DSA 2 - Das Schwarze Auge: Sternenschweif

#### Allgemeines:

Man sollte seine Gruppe aus 2 Kriegeren, 1-2 Magiern, 1-2 (Au-)Elfen, 0-1 Streuner, 0-1 anderem Heldentyp zusammenstellen. Im weiteren gehe ich davon aus, daß mit einem Krieger namens Amras, einer Kriegerin (Kurima), einem Auelf (Garon), einer Auelfe (Nena), einem Magier (Surkan) und einer Magierin (Hera) gespielt wird. Wenn die Helden selbst erschaffen werden, (sehr anzuraten) sollte man sich Zeit dazu lassen. Ich gehe ebenfalls davon aus, daß im Expertenmodus gespielt wird, was jedoch nicht dringend nötig ist. Beim Heldenerschaffen sollte darauf geachtet werden, daß alle positiven Eigenschaften auf 13 sind. Die negativen Eigenschaften können ruhig auf 8 gesetzt werden, da sie längst nicht so wichtig sind. (Bis auf Jhzn bei Kriegeren, Goldgier bei Auelfen usw.) Es ist auch wichtig bereits zu Beginn zu wissen, wer welche Aufgaben übernimmt und dem entsprechend die Talente steigert.

Wichtige Talentwerte, die alle können sollten: Der jeweilige Waffenwert, Schwimmen, Intuition, Sinnesschärfe. Talente die mindestens einer können sollte: (Die Gruppe wird des Weiteren getrennt) Alle Heilkundewerte, Schlösser, Taschendiebstahl, Feilschen, Alchimie, Alte Sprachen, Lesen, Magiekunde (Magier), Fährtenuche, Pflanzenkunde, Wildnisleben. Das ganze Spiel kann ohne Zaubersprüche gespielt werden, aber eine Formel zur richtigen Zeit kann extrem vorteilhaft sein. Wichtige Zauber: Beherrschung-Verwandlung beenden, Berserkerblick, Bannbaladin, Horriphebus, Blitz, Fulminictus oder Ignifaxius, Foramen, Eigenschaften Transversalis (wichtig), Paral, Salander, Visibili, Penetrizibel, Geister bannen, Hartes Schmelze

Sind die Helden erschaffen, holt man sie in die Gruppe und verläßt den Tempel. Sofort kommt ein Elf auf uns zu und erzählt etwas von einem Salamanderstein, den wir suchen sollen. Danach machen wir Bekanntschaft mit einem Händler, der uns 1000 Dukaten für eben diesen Stein bietet. Bei der ersten Übernachtung kommt dann auch noch ein Phexgeweihter, der uns etwas von Sternenschweif, einer Axt, die wir suchen sollen, erzählt. Mit diesen Informationen können wir erst einmal nichts anfangen, sondern rufen uns aus. Will heißen, wir klauen uns, nachdem wir abgespeichert haben, ein paar hundert Dukaten mit Taschendiebstahl und kaufen dann auf dem Markt (nur an manchen Tagen) ordentlich Ausrüstung. Wir brauchen sehr viel Ausrüstung (siehe auch Tips & Tricks in der Anleitung), aber auf alle Fälle viel Rüstung und ordentliche Waffen, sowie ein paar Heilkrüter. Wenn das

geschafft ist, machen wir uns auf den einzig möglichen Weg nach Süden. Kurz nachdem wir aufgebrochen sind, hören wir Kampfgerusche. Wir gehen der Sache nach und helfen der in Bedrängnis geratenen Rondrageweiheten. Nach dem Kampf spricht Rondra durch die Geweihte zu uns und schenkt jedem 300 AP. Jetzt wir also erst einmal gesteigert. Dann setzen wir unseren Weg fort. Nachdem wir mit einem fahrenden Krieger über Sternenschweif diskutiert haben, treffen wir in dem Dorfchen Hillhaus ein, wo wir übernachten und uns dann wieder auf den Weg nach Gashok, den nächsten größeren Ort machen. Auf dem Weg passieren uns alle möglichen Dinge, aber der Einfachheit halber berichte ich nur von den wichtigen Ereignissen. In Gashok angekommen komplettieren wir zuerst unsere Ausrüstung auf dem Markt, um dann die Ruine im Süd-Westen zu inspizieren. Als nächstes fragen wir in einer Taverne nach dieser Mhle. Nun können wir die Kruterfrau Gerlanje in ihrem Zelt besuchen und nach Atherion befragen. Sie erzählt uns, wir sollen ihn im Osten suchen. Wir machen uns also auf den Weg gen NO und finden nach einer Wegabzweigung im Wald tatsächlich diesen Elfen. Zurück in Gashok fragen wir Gerlanje nach Auswärtigen und V.H. von Kuslik. Dann besucht man das Haus 2 Felder südlich und 4 Felder östlich der Taverne "Tag und Nacht. Dem Mann gibt man 3 mal die dritte Antwort, worauf dieser uns die Namen von 2 Zugezogenen und deren Adresse verrät. Also gehen wir zu Derogorn, der im Haus südlich des Praiostempels wohnt, und killen ihn kurzerhand. Mit der Schriftrolle als Beweis legen wir uns zufrieden schlafen. Und zwar 2 Tage lang in einer der Herbergen. Jetzt kommt nämlich in der Nacht ein Mob aus der Stadt und will uns aufknöpfen. Wir können aber beweisen, daß Derogorn der Anführer der Bannstrahler war und deswegen werden wir verschont. Jetzt können wir zu Atherion zurückgehen, der daraufhin verschwindet, uns aber seine magischen Waffen überläßt. Und schon haben wir die erste Substory gelöst. Das Bannstrahlerdokument könnt ihr jetzt getrost wegwerfen. Von Gashok aus wandern wir dann in Richtung SO nach Reichsend. Weiter nach S und dann irgendwann die Abzweigung in den Finsterkamm. In den Bergen finden wir nach einiger Suche endlich die Zwergenstadt. Nach kurzer Inspektion des Ortchens sehen wir uns einer Wache am Eingangstor zur Zwergenfestung gegenüber. Die Kerle wollen die Elfen nicht reinlassen. Also entlassen wir Nena und Garon vorübergehend aus ihrem Dienst, nicht ohne vorher berprft zu haben, daß sie genügend Essen und Trinken haben und die Heilkruter (Als sehr hilfreich haben sich Wirselkruter erwiesen.) bei den anderen sind. Jetzt wird die Feste betreten und durchsucht. Nachdem wir den Igerimm-Geweihten im Tempel 3 mal nach der Zwergenbinge gefragt haben, rückt er endlich den Schlüssel raus und wir können im NW der Feste die Binge betreten. Die große Treppe öffnen wir mit dem Schlüssel und dem Skelett nehmen wir ein unwichtiges Runen-dokument ab. Im Raum im O ist im Holzkohlezuber ein Ring, den wir sofort an uns nehmen, auch wenn einige sich unschöne Handverletzungen zuziehen. (Der Ring schützt gegen Feuer.) In ein paar Truhen, befindet sich Feuerpulver, das man irgendwann später noch einmal benutzen kann, aber nicht unbedingt braucht. Zusätzlich finden wir zwei Dokumente. Das eine hat irgend ein Schmierfink von rechts unten nach links oben geschrieben und beim anderen hat jemand alle a,e,i,o,u,, und 's vergessen. Als nächstes klettern wir den Schacht im N nach oben und holen einen Doppel-bartschlüssel. Dabei werden wir ziemlich dreckig, so daß wir uns vornehmen, das ganze nur einmal während unserem Aufenthalt zu machen. Im S dieser Etage findet wir noch einige Werkzeuge, wobei wir eine Schaufel, eine Fackel, das Zunderkstchen, die Kette, sowie ein Brecheisen mitnehmen. Die Treppe runter wird erst einmal im N nach einer Kiste mit Wagenschmiere und einer Kurbel gesucht, danach wenden wir uns gen S und speichern erst mal. Dann geht es durch eine Tr, bis hinter uns plötzlich ein Steinblock herunter kommt. Wir müssen also den Hebel untersuchen, bzw. die Kurbel und die Kette einsetzen, um einen

anderen Block zu entfernen. Danach kommen wir in einen Raum, wo wir uns sofort an der Truhe vergreifen. Es erscheint ein frecher Kobolt, den wir zwar nicht angreifen, dem wir aber auch keine Geschenke machen. Dann stellt er uns ein kleines Rtsel, daá wir mit "Elche" beantworten. Sogleich werden wir wegteleportiert, wobei es passieren kann, daá wir an so dmlichen Orten landen, daá es sinnvoller ist, neu zu laden. Mit dem "reich verzierten Silberschlssel" ist es uns mglich, die Binge wieder zu verlassen, das wollen wir aber gar nicht. Nachdem wir uns alle wieder getroffen haben, steigen wir die Treppe tiefer in die Mine. Dort kann die Lore geschmiert und befahren werden, muá aber nicht. Einen Erzklumpen nehmen wir auch mit. ber die Grube zu springen, versuchen wir erst gar nicht, sondern schaufeln lieber die ganzen Gnge frei. Danach steigen wir den Schacht in die Tiefe. Im gráeren Raum im O kmpfen wir gegen ein paar untote Zwerge, von denen wir ein wichtiges Steinmedaillon bekommen. An dem Rad drehen wir noch nicht, und auch die Wnde lassen wir in Frieden.

Statt dessen steigen wir im SO die Treppe hoch und schwimmen so lange in dem Becken herum, bis einer von uns endlich den magischen Wasserschlauch zu fassen bekommt. Danach gehen wir zurck und erkunden erst mal die weitere Umgebung. Schlieálich drehen wir doch an dem Rad und lassen so das Wasser aus dem Becken, wo jetzt eine Eisenplatte sichtbar geworden ist, die wir mit unserem Brecheisen ffnen. Es erffnet sich eine Treppe nach unten. Unten durchsuchen wir zuerst die Truhe im O, besuchen den Raum ganz im W, und schauen erst dann bei der mittleren Tr vorbei, die mit dem Doppelbartschlssel geffnet wird. Jeder bekommt Lederanziehsachen aus der Truhe und dann geht es ber die glhenden Platten. Wir benutzen eine brennende Fackel, um das Amboábild verschwinden zu lassen. Dem Golem geben wir das Steinmedaillon, worauf dieser anfgt zu werkeln. Wir gehen solange ins Hinterzimmer, holen uns den Salamanderstein bzw. tauschen ihn gegen das Medaillon. Wir vergreifen uns NICHT an Ingerimms Schatz (aber auch nur, weil man da unten keinen Teleporterzauber hinkriegt). Zurck ber die Platten werden erst mal die Lederklamotten zurckgelegt und dann knnen wir endlich diese Binge wieder verlassen. Am besten durch den Eingang oben, weil wir die beiden Elfen ja auch noch mitnehmen mssen. In der Zwergenfesten geben wir den Schlssel ab und verlassen diesen Ort. Kurze Zeit nach dem Verlassen der Zwergenhhlen, werden wir von einem Unbekannten aufgefordert, den Salamanderstein nach Lowangen zu bringen. Diesem Wunsch entsprechen wir jedoch nicht sofort, sondern begeben uns erst mal nach Tiefhusen (NW). Dort begeben wir uns in die Taverne Goldschatz, wo wir mit Jandor ber Sternenschweif reden. Der Kerl suft sich zu und erzht uns schlieálich auch was von Hesger, den wir fragen sollen. Dieser befindet sich ganz im N der Stadt auáerhalb der Stadtmauern an einem Baum gelehnt. Wenn wir ihn freundlich behandeln, verlangt er ca. 65 D fr seine Informationen. Wir sollen am nchsten morgen wieder kommen. Das machen wir und er fhrt uns zum Phextempel, wo wir uns einsperren lassen. Im Verbindungsgang ist dann der erste Geheimgang. Dahinter befindet sich ein Kampf und eine Truhe mit einem Pseudosternenschweif sowie ein weiterer Geheimgang im W. Jetzt gehen wir erst mal nach N und holen dort ein Pergament, nachdem wir kmpfen und einen weiteren Geheimgang im S durchschreiten. Dadurch geht das Gitter wieder hoch und wir knnen im W den nchsten Gang besuchen. Im folgenden Labyrinth warten einige Rtsel und Geheimgnge auf uns. Auf die Frage, wann des Phexens Licht alleine wre, antworten wir "Nacht", bei den Bildchen decken wir 3 mal den Fuchs, das Zeichen des Phex auf, und am Altar spenden wir Geld (und versuchen nicht, uns an selbigen zu vergreifen). Als wir aus der Kiste im SO das Phexenschild und den Phexenhelm geholt haben, erscheint hinter uns ein Poltergeist, den wir mit dem Zauberspruch "Geister Bannen" verscheuchen. Durch die

Geldspende sollte sich im NO eine vorher geschlossene Geheimtre geffnet haben, so daß wir alsbald den Urhebern dieser ganzen Sache gegenberstehen. Diese geben uns einige aufschluäreiche Informationen, womit sich die Sache mit Sternenschweif erledigt htte. Wir drfen dann den Tempel verlassen, was wir auch glatt machen. Jetzt machen wir uns auf den Weg nach Gashok. Dort angekommen bekommt Amras alle nicht magischen, und trotzdem wichtigen Gegenstnde, wie z.B. Kruter, viel zu Essen und zu Trinken, da uns die Orks vor Lowangen alle nicht magischen Gegenstnde bis auf unsere Kleidung abnehmen. Dann entlassen wir Amras aus unserer Gruppe und machen uns auf den Weg nach Lowangen. Nachdem uns die Orks vorgeknipft haben wird uns in der Stadt der Salamanderstein geklaut. Also gehen wir, nachdem wir uns notdrftig ausgestattet haben zur Taverne Orkentod und trinken einen. Nach einer Weile schaut Gavron, der Dieb, im Orkentod vorbei. Wir folgen ihm unauffllig zu einem Haus. Dort stellen wir die Einwohner zur Rede und nach einer kurzen Debatte folgen wir ihnen ins Haus. Nach einem Kampf geht der Salamanderstein, sowie ein ganzer haufen Ausrstung wieder uns. Nach einer kurzen Verschnaufpause wandern wir gen S der Stadt, und besuchen, ein Feld stlich und 3 Felder sdlich der Taverne "Am Wassergraben" eine Dame namens Vindiria Egelbronn. Wir fallen im wahrsten Sinne des Wortes mit der Tr ins Haus, schicken die Einwohner in Borons Hallen und holen uns einen zweiten (falschen) Salamanderstein, sowie weitere Ausrstungsgegenstnde. Nun gehen wir ber eine Brcke in den NW-Teil der Stadt und schauen an der Westmauer bei dem groáen Haus neben dem Brunnen vorbei. Ragan, der es bewohnt, wird nach "Essen & Trinken" befragt, worauf er meint, wir sollten einen kleinen Auftrag fr ihn erledigen, was wir glatt machen. Wir gehen also ins Zentrum der Stadt, und finden in einem 2 Felder westlich und 3 Felder nrdlich der Herberge "Sweltjepalast" gelegenen Haus den "Vinsalter", den wir mit immer der letzten Antwort dazu berreden, uns zu begleiten. Zurck bei Ragan erfahren wir bei erneuter Nachfrage, das wir Essen im S der Stadt bekommen knnen, wenn wir Ragans Namen als Eintrittskarte benutzen. Fragen wir nach Waffen, so sollen wir ihm eine Brosche aus dem Schauhaus der Knste im NO besorgen, was wir dann auch in der Nacht machen. Wir kommen uns zwar als Diebe etwas komisch vor, aber dafr erfahren wir von Ragan, daß wir uns in dem 3 Felder N der Taverne "Klonballas" gelegenen Haus mit Waffen eindecken knnen. Um mehr ber einen Geheimgang zu erfahren, mssen wir ein Pckchen zu Deregorn bringen, der nicht im angegebenen Haus zu finden ist, sondern jetzt 4 Felder N und 2 W der gleichen Taverne wohnt. Ragan, nach "Reisen" gefragt, rt uns, bei Jandora ( 1N, 10 der Herberge "Groáe Freiheit") nach dem Geheimgang zu fragen. Diese Frau sagt uns, nach der Kleinigkeit von 300D, wir sollen in der Ordensburg der Grauen Stbe im N nach Meister Eolan fragen und ihm erzhlen, wir wollten den Hof kehren. Machen wir und als er uns dann nach dem wahren Grund unseres Besuchs fragt, informieren wir ihn ber den Geheimgang. Um aus der Stadt gelassen zu werden mssen wir jedoch 2 Mitglieder aus unserer Truppe in Lowangen lassen und Versprechen, einen Freund Eolans zu finden und zurckzubringen. Das ist also unsere nchste Primraufgabe. Sobald wir Lowangen verlassen haben, machen wir uns auf nach Gashok, um Amras wieder zu holen. Auf dem Weg treffen wir einige Kampfmagier, die unseren Salamanderstein wollen, und da ein Kampf zwecklos ist, berlassen wir ihnen den Stein. In Gashok wird Amras wieder in die Gruppe aufgenommen und dann geht es in die SW gelegenen "Smpfe des Vergessens". Im W wird mit den Echsenmenschen geredet, die uns helfen, wenn wir fr sie ein Monster tten. Dieser Schlinger, wie er in Aventurien gemeinhin heiát, haust in Hhlen mitten im Sumpf und wird von uns zur Strecke gebracht. Die Echsen erzhlen uns von einer alten Frau im W. Diese Hexe wird sofort besucht und um Hilfe gefragt. Sie erklrt uns, wir sollen zuerst fr sie einen Magier im Turm im NO besuchen

und ihr seine Kristallkugel bringen. Der Magier will seine Kugel nicht rausrcken, sondern beschwrt lieber einen Feuerelementar. Diesen schwafeln wir so lange von "Liebe" und "Gerechtigkeit" zu, bis er sich gegen den Magier wendet und wir die Kristallkugel und ein Noctrux-Dokument abstauben knnen. Nun holen wir uns im SO aus einer leicht eingesumpften Kiste ein Netz, einen Heiltrank sowie ein Sumpfrantzendokument. Danach besuchen wir die Hexe, die uns beschuldigt, ihre Tiere gettet zu haben, und uns angreift. Nach ihrem Tod gehen wir in den N der Smpfe und schwimmen dort zu einem nur vom Wasser aus zugnglichen, 4 Felder groáen Platz, an dem sich eine Sumpfrantze mit einem Ring befindet. Diese nehmen wir mit, indem wir das Netz benutzen. Im NW sind auf einem Weg am Wasser jetzt auch Heidekruter zu finden, die so lange herausgerissen werden, bis unsere Rantze eine Reaktion zeigt. Bei uns war es die 18. Dieses Kraut wird jetzt benutzt, und da wir die gefangene Rantze, das Kraut, das Notrux-Dokument und das Sumpfrantzendokument beisammen haben, verwandelt sich die Rantze in Agdan, den gesuchten Freund aus Lowangen. Diesen knnen wir jetzt nach Lowangen zurckbringen und unsere Kumpanen wieder in die Truppe aufnehmen. In Lowangen lassen sich jetzt Ausrstungsgegenstnde teuer verkaufen. Schlieálich verlassen wir die belagerte Stadt wieder durch den Geheimgang und wandern Richtung W. Am Westrand der uns bekannten Karte finden wir etwa auf der Hhe von Sibra in den Blutzinnen eine von Orks bewohnte Hhle, die wir sofort betreten. In dieser Wohnhhle der Orks gibt es viele Geheimngge, die praktisch automatisch von uns auf unserer Karte eingezeichnet werden, so daá wir spter kaum Probleme haben, uns zurechtzufinden. Nach einigen Kmpfen finden wir im NW eine Kiste mit Guáeisen- und einem Kupferschlssel. Im NO gibt es in einem Raum, der wohl fr irgendwelche Rituale der Orkenbrut dient, eine mumifizierte Hand, die auf einem Kupferplttchen liegt, wobei wir letzteres sofort mitnehmen. Auáerdem befinden sich im NO zwei Treppen nach unten. Die Nrdlichere benutzen wir dann auch. In der Mitte unserer Etage holen wir von ein paar Orks und aus einer Truhe einen Zangen-, sowie einen Luchsschlssel. Im SW liegt schlieálich in einer der Gefngniszellen der Salamanderstein bei einem der Magier, die ihn uns hinter Lowangen abgenommen haben. Nachdem wir das anscheinend so wertvolle Artefakt wieder an uns genommen haben, durchsuchen wir den Rest der unterirdischen Festung, was uns jedoch nicht viel einbringt. (Wenn man auf Allerweltsaurstung keinen groáen Wert legt.) Wenn alles erledigt ist, kehren wir den Blutzinnen jedenfalls den Rcken und marschieren nach Tjolmar, eine Zwergenstadt im NW, wo wir hoffen, endlich auf Ingramosch zu stoáen. In Tjolmar besuchen wir das Haus 3 Felder W und 4 S der Taverne "Brckenwacht". Dort fragen wir nach Ingramosch und brechen danach ein. Nach einem kleinen Kampf bekommen wir Dokument mit der Aufschrift "2L,4R,4L". Also ziehen wir an der Wand 2 Felder links der Tr an der Wand, dann 4 Felder rechts der Tr und schlieálich 4 links. Nun ffnet sich eine Geheimtre, die wir natrlich benutzen. Danach gehen wir im W die Rampe hoch in den eingezunten Raum. Kaum sind wir drin, schlieát sich hinter uns die Tr. Wir durchsuchen die Pflanze in der Mitte und finden alsbald den ersten Flammenschlssel. Jetzt drckt Kurima im W in die Augen der Totenschdel. Nachdem dies geschehen ist, geht Surkan zur zugefallenen Tr, ffnet diese und danach gehen alle zusammen raus. Im SW sprechen wir auf den Brunnen ein "Hartes Schmelze" und holen den zweiten Flammenschlssel, sowie Begleitung. Im SO ffnen wir mit den 2 Schlsseln eine Tr und eine Truhe, wodurch wir 2 Ringe, ein Amulett einen Drachentter und einen Superheiltrank erhalten. Weiter im O ist eine Wand nur eine Illusion, so daá wir zu einer Tr kommen. Mit einem Transversalis teleportieren wir uns schnell hinter die Tr und steigen die Treppe nach unten. Im N holen wir aus einem Schuh einen Bronzeschlssel zwischen ein paar xten hervor. Weiter westlich finden wir einen weiteren Geheimgang. An der Ostwand des groáen Raums mit den Sbelzahntigern fhrt uns ein weiterer Gang in ein kleines Labyrinth, in

welchem wir gegen einige Skelettkrieger kmpfen, von denen jeder ein Amuletteil hinterlät. Diese sammeln wir ein und ffnen damit eine Geheimtre im SO. Dort gehen wir die Treppe nach unten, woraufhin uns der Salamanderstein gleich wieder einmal geklaut wird. Wir ffnen das Zahlenschloá mit der Kombination "1945". Der Statue im SW geben wir "Arkandor" als Antwort auf seine Frage. Dafr knnen wir uns weiter im SW eine Drachenklaue holen, mit der wir nach einigen Kmpfen, Teleportationen und Geheimnggen schlieálich im NO in einem groáen Raum auf den Drachen "Arkandor" treffen. Dieser ist fr Hhlendrachenverhltnisse recht stark. Wir fgen im jedoch nach einem langen Kampf (ca. 600 LE) genug Schaden zu, um ihn zu berzeugen, daá wir ehrenhafte Krieger sind, und er lát uns leben. Amras, durch seine magischen Ringe geschutzt, war beinahe beleidigt, daá es so einfach war. Wie auch immer, wir haben jedenfalls jetzt wieder den Salamanderstein und Ingramosch ist auch bei uns. Also verlassen wir den Tempel des Namenlosen ber eine Treppe im NO und - freuen uns ber den tollen Abspann. Hoffen wir, daá der dritte Teil bald kommt.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.18 ducktals

### Ducktals

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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.19 elvira\_1

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 Schloßeingang. Rechter Hand liegt die Tür zum Wohnraum. Drinnen wartet ein Vorrat Holzscheite auf sein feuriges Ende im Kamin, und der Spieler zieht aus dem Stapel einen etwas längeren Holzpflöck 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 nägelkauend 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 Gemüsegarten, 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 Gemüsebeeten wird es Zeit, die magisch Wirkung von Elviras Zauberhonig auszutesten. 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 bewarter 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 schweißtreibede wie zeitraubende Aktion glangt unser Totengräber 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 treniert 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 holen, 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 standes-

gemäß beim Retter zu bedanken- das Abenteuer ist erfolgreich bestanden.  
Ach ja - angenehme Alpträume!!!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.20 elvira\_2

### Elvira II - The Jaws of Cerberus

Es war einer jener Nächte, in denen es einem unwillkürlich kalt den Rücken hinunterläuft, wenn man zum Mond am Himmel schaut, durch dessen fahles Licht hin und wieder dunkle Wolkenfetzen jagen. Er (dessen Namen wir nicht kennen und der den Spieler in die geheimnisvolle Welt hinter dem Bildschirm führt) parkte seinen Wagen vor der Black Widow Studios.

Das Tor war verschlossen, und so mußten er wohl den Portier bemühen. Die Tür zum Pförtnerhäuschen widerstand seltsamerweise jedem Versuch, sie zu öffnen, erst ein schwerer Stein verschafft Einlaß. Irgendetwas war faul, denn Charly, der Pförtner, war um diese Zeit grundsätzlich auf seinem Posten. Vorsichtig bahnte er sich einen Weg durch die aufgebrochene Tür ins Innere des Häuschens. Eine dunkle Flüssigkeit glänzte am Boden, und als er die Leiche des Pförtners entdeckte, wußte er, es war Blut. Ein kalter Schauer rieselte ihm den Rücken hinab, und er beschloß, dem Haus einen Besuch abzustatten.

An Chalys Gürtel hingen noch die Schlüssel zum Hauptgebäude, er nahm sie dem Toten ab und öffnet das Tor zu den Studios. Auf dem Parkplatz kauert Elviras Nobelschlitten wie eine riesige Katze am Boden. Er untersucht das Fahrzeug, fand den Kofferraum offen und steckte das Werkzeug ein.

In der Eingangshalle der Filmgesellschaft war es totenstill. Weit und breit keine Menschenseele, auch nicht auf den Toiletten. Er fuhr mit dem Aufzug hinab in den Keller. Eine verschrumpelte Figur, ein uralter Indianer, saß dort unten am Boden. Er sprach ihn an, und der Alte fleht ihn an, ihn seine Friedenspfeife, den Tomahawk, einen Speer und den Medizinbeutel zurückzuholen. Nur so könne der Fluch gebrochen werden.

Er ging weiter und untersuchte den Heizungsraum. Gerade wollte er Schlüssel und Eisenstange ergreifen, da erscheint eine grauenhafte Klaue, die nach ihm griff. Gedankenschnell schoß er zwei Eispfeile auf die Erscheinung ab, die sich daraufhin in Nichts auflöste. Im Aufzug fuhr er dann in den ersten Stock und begann, die Räumlichkeiten dort zu untersuchen. Plötzlich taucht eine alte Hexe aus dem Zwielficht und er begann, wie wild auf sie einzustechen. Die Alte hatte einen Haufen Kostüme bewacht, die vielleicht noch nützlich sein konnten.

Alles, was er in dieser Etage fand, trug er zusammen und schaffte es in Elviras Zimmer. Dann begann er, die verschiedenen Studios abzuklappen. Das zweite Studio war für einen Horrorfilm vorbereitet, der in einem unheimlichen Geisterhaus spielt. Na wunderbar!

Er betrat die Eingangshalle der Kulisse mit einem ziemlich ungu-

Gefühl im Magen und beschloß, zunächst den rechten Flügel des Gebäudes zu erkunden. Er öffnete die Tür zu seiner Rechten und fand sich im Speisesaal des Hauses wieder. Offenbar war alles für ein Festessen vorbereitet. Neugierig hob er vorsichtig den Deckel der silbernen Platte an, um zu sehen, was es so zu Essen gab, schreckte jedoch entsetzt zurück, als ihm der abgetrennte Kopf eines jungen Mädchens entgegenstarrte.

Er taumelte einen Schritt zurück und wollte sehen, was sich hinter der Durchreiche verbarg. Kaum hatte er den Gedanken zu Ende gedacht, schaukelte ihm eine ziemlich übel zugerichtete Leiche entgegen. Da verlor er das Bewußtsein.

Als er die Augen wieder öffnete, fand er sich in einer Speisekammer, die auf sehr makabre Weise zum Leichenkühlhaus umfunktioniert worden war. Ein brechreiz erregender süßlicher Geruch schwängerte die Luft, und er überlegte fieberhaft, wie er dem Horror wohl entkommen könne. Die Tür war fest verschlossen. Ratlos sah er sich um und entdeckte schließlich den Rauchmelder an der Wand.

Der Feuerball-Spruch löste eine Alarmglocke aus, die in einiger Entfernung zu scheppern began. Bald öffnet sich die Tür und ein grauen-erregende Gestalt steckt ihre Fratze herein. Offenbar war sie durch den Alarm aufgeschreckt worden und wollte nun nach dem Rechten sehen. es gab einen kurzen Kampf, und der Zombie unterlag schließlich.

Nun suchte er die Küche nach brauchbaren Gegenständen ab und stieg schließlich hinunter in den Keller des Hauses. Hier schien ein moderner Dr. Frankenstein mit Herman Munster Experimente zu machen. Das Patchwork-Monster versperrte eine verschlossene Tür. Es war zu schwer zum Tragen und war ohne Elektrizität nicht von der dort wegzubekommen. Leider gab es aber keinen Strom.

Er nahm also zuerst die graue Hirnmasse, die im Spiritus schwamm und mixte mit dessen Hilfe den » Untote vertreiben « Spruch, um mit dem Zombi fertigzuwerden, der sich vor der Küche herumtrieb. Um an den verrückten Doktor heranzukommen, der in dem anderen Raum sei Unwesen trieb, mußte er sich wohl als sein Assistent verkleiden. Nur wie zum Teufel sah Frankensteins Assistent aus?

Er eilt in die obere Etage des Gebäudes, wo er im Schlafraum den toten Regisseur fand. Das Drehbuch hatte der Toto bei sich, auch die Fotos der Hauptdarsteller. So wußte er wenigstens, wie der Assistent aussah. Ein versteckter Schalter unter dem Bett öffnet den Zugang zu einem okkulten Altar, wo acht schwarze Kerzen und ein Kelch mit Blut auf ihre Bestimmung warteten. Er nahm beides mit.

Schnell eilte er in den Schminkraum, maskierte sich als Wissenschaftler, zerrte einen weißen Kittel aus der Gardrobe und zog ihn an. Zurück im Haus untersuchte er das Wohnzimmer. Ein Geist versperrte den Zugang zur Bibliothek. Zu Glück waberte wenig später Elviras Erscheinung durch sein Hirn und gab ihm den Tip, den Gest mit einem Spielzeug anzulocken. So holte er aus dem Kinderzimmer ein paar Bauklötze.

In der Bibliothek standen einige sehr alte Bücher, auch eines über Dämonen, aus dem er fleißig Notizen machte. Aus einem anderen Werk über Gifte flatterte ein vergilbter Zettel mit einem Rezept. Mit Hilfe der

Wissenschaftlerverkleidung war es kein großes Problem, das Gebräu vom Chemiker im Keller herstellen zu lassen.

Auf der folgenden Erkundungsreise entdeckte er einen Schlüssel im Aquarium, das im Wohnzimmer stand. Unglücklicherweise schien es nicht ratsam, die Hand in das Wasser zu stecken, denn die Fischlein darin machten einen ziemlich wehrhaften Eindruck. Glücklicherweise beschäftigt sie das frisch gemixte Gift aber so sehr, daß er doch in Ruhe nach dem Schlüssel greifen konnte.

Der Schlüssel paßte zu dem Safe, der ( wie immer ) hinter einem Bild versteckt war, Zu seiner Verwunderung zog er daraus die Friedenspfeife, des alten Indianers aus dem Keller, hervor. Er begab sich zurück in den ersten Stock, wo es ihm gelang, mit Hilfe eines Mut-Spruches in einem der Gästezimmer eine Stimmgabel unter dem Kopfkissen hervorzuholen.

Derart ausgestattet betrat er den Dachboden. Die Stimmgabel konnte er gerade noch rechtzeitig einsetzen, als plötzlich ein Vampier aus dem Holzsarg krabbelte. Durch den schrillen Ton der Gabel zersprang das Fensterglas und ein heller Lichtstrahl traf den blutrünstigen Gesellen und verhinderte seine bissigen Absichten.

Mit einem Problem weniger holte er sich aus der Abstellkammer die Leiter und kletterte aufs Dach, um dort die Eisenstange auf dem Blitzableiter zu montieren. Anschließend gab es wieder Voodoo, den es galt, ein Unwetter heraufzubeschwören. Das ließ nicht lange auf sich warten und schickte einen flammenden Blitz in den Blitzableiter.

Unverzüglich eilte er in den Keller, um nachzusehen, ob die Apparate des Wissenschaftlers nun endlich Strom hätten. Und tatsächlich - der Unhold vor der Türe ließ sich nun endlich beleben. Er kippte alle Schalter um, und das Monster setzte sich in bewegung. Unglücklicherweise hatte es nichts besseres zu tun, als auf seinen Erwecker loszugehen.

Der wühlte hektisch in seinen Taschen auf der suche nach Elviras Drahtschere. Als er sie endlich gefunden hatte, knipste er den Ungetüm einfach den saft ab. Es war nun kein Problem, die Haarmatte zu entfernen und das unterentwickelte Hirn aus dem Schädel zu holen. Er verstaute es zusammen mit dem eingelegten Herz für spätere Wiederbelebungsversuche.

Nun war also endlich der Weg zur Türe frei. Kaum hatte er sie geöffnet, stand seine heißbegerte Elvira vor ihm. Zu seinem Entsetzen verwandelte sie sich in ein schreckliches Ungeheuer, das er nur mit großer Mühe besiegen konnte. Wenn dies nicht Elvira gewesen war, wo war sie dann?

Er kämpfte sich unverdrossen durch die finsternen Gänge voran, bis er schließlich zu einem Magier gelangte. Um ebenfalls als Zauberer akzeptiert zu werden, hatte er sich schon vorher abermals verkleidet. Wieder hatte ihm dabei die Fotos der Hauptdarsteller und die Sachen aus der Garderobe im Hauptgebäude geholfen.

Der Magier ließ sich durch die Ausrede beeindrucken, eine Vergiftung habe Zeit gekostet und ließ seinen Besucher passieren. Nicht sehr viel weiter stieß er abermals auf Elvira, diesmal gefesselt, was sich wiederum als Täuschung herausstellte. Er nahm den Speer an sich und machte sich auf den Rückweg.

---

Auf dem Weg durch Studio 1 konnte er die Ausstattung zu einem Horrorstreifen über Spinnen bewundern, ließ sich davon aber nicht ablenken. Vielmehr betätigte er den Aufzug und tauchte damit hinab in den Höhlensee. Dort gab es ein Treffen mit der Unterwassernymphe, das nach einem kurzen Kampf zu Ende war. Er griff nach dem Seil.

Vom Riesenskorpion gab es kurze Zeit später die Dämonenbann-Schriftrolle und anschließend schwang er sich per Spinnwebe vom Dritten Level in die oberste Etage. Der Direktor hing dort eingewoben im Netz, als fetter Happen für schlechte Zeiten. Mit einem Telikinensis-Spruch holte er sich den Schlüssel für den Aufzug und stellte sich der Mörderspinne. Wenig später hatte er sich bis zum Aufzug durchgeschlagen, öffnete ihn, rannte hindurch und schloß die Gittertüren hinter sich.

Da hing Elvira! Im Spinnennetz! Schnell holte er sie aus den klebrigen Fäden und fuhr mit Tomahawk und Traumfrau hinunter zum Eingang. Noch war das Abenteuer nicht bestanden, denn das Böse war nach wie vor nicht besiegt.

Er holte Eier aus der Küche des Haupthauses und wanderte an den Gräbern vorbei zur alten Kapelle. Mit Gebetbuch, Skalp, Eiern, Gehirn und Herz konnte er schließlich den Auferweckungsspruch mixen und den toten Geistlichen ins Leben zurückrufen. Ihn bat er um Hilfe, doch der Priester riet seinem Retter, zuerst mit dem Hausmeister zu sprechen.

So suchte er wieder den alten Häuptling auf und übergab ihm die ersehnten Utensilien Tomahawk, Speer, Medizinbeutel und Friedenspfeife. Sofort begann er Beschwörungsformeln zu murmeln, worauf der Held sich zurück zum Priester begab. Er sollte ein Pentagramm zeichnen, denn ein solches war laut Dämonenbuch notwendig, um eine Bannzeremonie gegen das Böse zu beschwören.

Er lief zum Parkplatz, wo bereits die Linien der Figur über den Asphalt liefen. Er mischte den Bannspruch mit der Schriftrolle und dem Seil, stellte die schwarzen Kerzen auf die Zeichnung und entzündete sie. Streichhölzer hatte er in einem der Studios gefunden. Der Medizinbeutel half bei der Beschwörung.

Plötzlich liefen Risse durch den Asphalt und ein gewaltiger Abgrund tat sich auf. Langsam schob sich der gewaltige dreiköpfige und feuerspeiende Höllenhund Zerberus an die Oberfläche. Grollend stand er seinem winzigen Beschwörer gegenüber. Jetzt schnell den Dämonenbann sprechen! Mutig schleuderte er den Speer, traf das Auge. Es krachte und Fetzen des Monsters flogen umher. Der Beschwörer hackte wie besessen mit dem Beil auf das pochende Dämonenherz ein und zerfleischte es. Es war vollbracht! Die Belohnung wartete bereits...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.21 erben\_der\_erde

Erben der Erde

---

Nachdem unser Held knapp die Meisterschaft des Rätselspieles verpaßt und somit nur den zweiten Platz belegte, wurde er beschuldigt, die "Sturmkugel" gestohlen zu haben. Ihm blieb nichts anderes übrig als sich bereit zu erklären, die "Sturmkugel" zu suchen. Damit er sich nicht aus dem Staub macht, entschloß sich die Keilerwache, seine Freundin Rhene solange in Gewahrsam zu nehmen. Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme wurden ihm zwei Begleiter, Eeah von der Elchgarde und Okk von der Keilergarde, zur Seite gestellt.

Als erstes befragt der Held die Besucher des Jahrmarktes, aber außer einiger interessanter Geschichten gibt es nichts zu hören. Diese Befragung ergibt also keine heiße Spur. Allerdings kann er im Zelt des Geldwechslers seine Silbermedaille versetzen und so an ein wenig Geld für die Reise kommen.

Danach begibt sich Rif samt Anhang zum Tempel der "Sturmkugel", um den Tatort zu besichtigen. Die Pristerin Elara befindet sich im Tempel auf der Ostseite des Heiligtums. Allerdings glaubt sie unseren Helden nicht, sondern verlangt einen Beweis dafür, daß sie im Auftrag des Waldkönigs handeln.

Also machen sich Rif und seine Begleiter auf in den Wald und treffen dort auf den Elchkönig. Dieser gibt ihnen einen goldenen Apfel, den sie Elara als Zeichen übergeben sollen.

Wieder zurück im Heiligtum erweist sich Elara nach Erhalten des Apfels durchaus gewillt zu helfen, allerdings weiß sie nicht viel über den Diebstahl. Sie erlaubt ihnen allerdings, sich frei im Heiligtum zu bewegen.

Im Garten, nördlich der Wohnhäuser, finden sie dann auch einen seltsamen Fußabdruck und einige, unbekannte Beeren. Da niemand den Fußabdruck oder die Beeren identifizieren kann, wenden sich unsere Helden an den Rattenkönig, der weithin bekannt für seine Weisheit ist. Um zu ihm zu gelangen, muß man allerdings erst an einem pedantischen Wächter vorbei. Dies gelingt durch ein verbales Ablenkungsmanöver, das Eeah und Okk aufführen und so den Wächter ablenken. Rif kann sich unbemerkt einen Mantel schnappen und sich damit tarnen. Die Höhlen der Ratten erweisen sich als richtiges Labyrinth, aber mit etwas Geduld ist auch dieses zu schaffen.

Endlich bei König Sist angekommen, verlangt dieser, daß man ihm den Gipsabdruck des geheimnisvollen Fußabdruckes bringen soll. Die Beeren kommen ihm zwar bekannt vor, aber genau identifizieren kann er sie nicht.

Zurück bei Eeah und Okk, die noch immer den Wächter ablenken, macht sich die Gruppe auf den Weg ins Dorf der Frettchen, um dort Gips für den Abdruck zu kaufen. Der Gemischtwarenladen befindet sich links vom südlichen Eingang. Der Besitzer erweist sich zwar als wahrer Scherzbold, verkauft ihnen aber einen Sack mit Gips, mit dem sie zurück ins Heiligtum eilen. Im Tempelgarten finden sie einen Eimer, in dem man den Gips mit Wasser verrühren kann. Schnell ist ein Gipsabdruck der unbekanntenen Spur gemacht und man eilt zurück zum Rattenkönig.

Endlich wieder bei diesem angekommen, stellt sich heraus, daß der Fußabdruck einem Waschbären gehört.

Dieses Wissen wollen unsere Helden direkt dem Wildschweinkönig mitteilen, was aber gar nicht so einfach ist, da der König gerade sein Schlammbad



nimmt. Dies hält Rif aber nicht auf, mutig stürzt er sich in die braunen Fluten und spricht mit dem König. Danach, mit schlamverklebtem Fell, ist erst einmal Körperpflege angesagt. Dabei kommt ein Ring mit einem Wolfskopf, der sich in Rifs Fell verfangen hat, zum Vorschein. Deutet dies nicht eventuell auf ein Bündnis zwischen den Wölfen und den Wildschweinen hin?

Die nächste Station ist das Haus von Tycho Northpaw, einem alten Hund, der über eine sehr interessante Karte verfügt. Diese würde er den Helden auch gerne überlassen, doch dafür müssen sie eine defekte Linse ersetzen.

Ein Glasbläser befindet sich im Dorf der Frettchen, der, nachdem man ihm die Linse gezeigt hat, die Helden mit zu einer Versammlung in die Dorfschenke nimmt. In der Dorfschenke muß sich Rif allerdings erst einem Test unterziehen, bevor man ihm hilft. Das Puzzle erweist sich als nicht sehr schwer und nachdem Rif es gelöst hat, will sich der Glasbläser direkt an die Arbeit machen. Dabei bemerkt er, daß ihm ein geeignetes Poliermittel fehlt. Okk erinnert sich daran, daß sein König feinen, roten Sand für sein Schlammbad verwendet. Dieser Sand würde sich vorzüglich als Poliermittel eignen. Ein kurzes Schlammbad später, verfügt der Glasmeister über das geeignete Poliermittel und ist in der Lage, die Linse zu vollenden.

Tycho gibt im Austausch für die Linse die Karte heraus. Vor dem Haus trifft Rif auf einen Boten von Elara.

Dieser übergibt den Helden einen Brief für Elaras Schwester, die irgendwo in der Wildnis lebt. Die Freunde machen sich auf den Weg und kommen nach kurzer Zeit am Schloß des Hundepinzins vorbei. Dieser entpuppt sich als gar nicht so witzig wie erwartet, vor allem, da er alle Witze, die Rif ihm als Zoll erzählt, schon kennt, und so wandern die Freunde in den Kerker.

Ein Stein in der Rückwand läßt sich zwar lockern, aber nicht lösen. Vor allem nicht, da sich Rif schon ganz schwach vor Hunger fühlt. Also ruft er den Wächter und dieser bringt einen Napf voll Essen. Nach dem Essen versucht Rif es erneut, und siehe da, der Stein läßt sich lösen. Allerdings ist die Öffnung sehr klein, so daß Okk und Eeah nicht durchpassen. In der Hoffnung irgendwo Hilfe zu finden, macht sich Rif alleine auf den Weg.

Das Labyrinth hinter der Zelle ist kein Problem für ihn, nur der kleinen Echse sollte man wenn möglich aus dem Weg gehen, da sie einen sonst ins Wasser wirft. Nachdem Rif das Labyrinth verlassen hat, macht er sich auf den Weg. Auf Tychos Karte sind einige Zelte eingezeichnet, die vorerst als Ziel ausreichen. Dort eingetroffen findet er heraus, daß die Bewohner dieser Zeltstadt, die Katzen, selber Hilfe brauchen: die Tochter der Anführerin ist tödlich erkrankt. Rif erklärt sich dazu bereit, ein Heilmittel zu suchen. Im Norden findet er ein einsames Haus, in dem Elaras Schwester lebt. Diese teilt ihm mit, daß sie zwar ein Heilmittel kennt, aber nicht über die nötigen Zutaten verfügt. Also macht sich Rif auf die Suche nach Nadel und Faden, Honig und Katzenkraut.

Den Honig befindet sich noch im Bienenstock, der an einem einsamen Baum auf einem Hügel hängt. Schnell ist durch den Einsatz von Feuerstein, den Rif im Steinbruch im Osten gefunden hat, und einiger trockener ste ein Feuer entfacht. So kommt er an den Honig heran, ohne gestochen zu werden.

Das Katzenkraut wächst an einem Fluß im Westen und Nadel und Faden kann man beim fahrenden Händler, Kylas Honeyfoot, kaufen, der sich auf einer

Lichtung aufhält.

Nachdem Elaras Schwester diese Zutaten zu einer Medizin vermischt hat, eilt Rif zurück zu der kranken Katze ... und siehe da, die Medizin bewirkt wahre Wunder! Der Kranken geht es augenblicklich besser. Aus Dank erklären die Katzen sich bereit, Rif bei der Befreiung seiner Freunde zu helfen.

Sie mischen den Hunden ein Schlafmittel ins Essen, so daß Rif sich ins Schloß schleichen kann. Der Schlüssel zur Zelle befindet sich in der Hand des schlafenden Prinzen. Dieser dreht sich allerdings jedesmal um, wenn man auf eine knarrende Holzbohle tritt. Hier ist Vorsicht geboten! Nachdem Rif den Schlüssel ergattert hat, macht er sich auf den Weg in den Kerker, vorbei an den kartenspielenden Wachen, und läßt seine Freunde frei. Zusammen verlassen sie das Schloß und wandern erneut zum Steinbruch. Dort brich Okk den grünen Kristall aus der Wand und Rif schnappt sich das herumliegende Seil. Danach suchen sie den Händler Kylas Honeyfoot auf und tauschen den Kristall gegen den Ring ein.

Im hohen Norden gibt es einen Abgrund, den alle mit Hilfe des Seiles und Eeahs Sprungkraft überwinden können. Weiter im Nordwesten finden die Freunde eine Bootsanlegestelle. Der dort ansässige Fährmann erklärt sich, nachdem er den Wolfskopfring gesehen hat, bereit, die Freunde überzusetzen. Dabei erzählt er einige interessante Geschichten.

Auf der Insel angekommen, begeben sich die Freunde zum Wasserfall, wo sie auf die Wölfin Shiala treffen. Danach führt der Weg der Freunde in das Dorf der aggressiven Wölfe, die die Helden direkt gefangen nehmen. Letztendlich treffen sie dann auf den Waschbären. Kurze Zeit später kommt Shiala und befreit die Gefangenen. In einer Baracke befindet sich eine Trophäe, die Rif einsteckt, und die Freunde machen sich auf den Weg zu den Ruinen im Osten. Beim Durchsuchen der Ruinen findet Okk im zweiten Gebäude auf der linken Seite eine Drahtspule.

Diese erweist sich schon kurz darauf an einer Klippe als sehr nützlich. Mit Hilfe des Drahtes lassen Okk und Eeah Rif auf einen Vorsprung herunter, auf dem ein seltsamer Gegenstand liegt.

Zurück an der Anlegestelle tauschen sie beim Händler Honeyfoot die Trophäe gegen eine Öllampe. Damit begeben sich die Helden zu den Ruinen zurück, und mit einigen Tropfen Öl aus der Lampe gelingt es ihnen,

die Tür des dritten Gebäudes von links zu öffnen. Im Inneren finden sie einen Schraubenzieher, den sie mitnehmen. Die Freunde gehen in Richtung Süden und biegen am Zaun in Richtung Südwesten ab, worauf sie kurze Zeit später auf eine Türe treffen, die in einen seltsamen Raum führt. In diesem Raum befindet sich eine andere auffällige Tür, die sich erst öffnet, nachdem man das unbekannte, metallische Objekt in eines der Spalten gesteckt hat. In dem dahinter liegenden Labyrinth biegen die Freunde an der ersten Kreuzung nach links ab, an der zweiten nach rechts und schon sind sie im Computerraum. Dort entdecken sie einen dreieckigen Gegenstand, mit dem sie sich auf den Rückweg machen (Rüclweg: erste und zweite Kreuzung geradeaus; dritte links; vierte, fünfte und sechste wieder geradeaus). Danach begeben sich unsere Helden zum Damm. Dort benutzen sie den Schraubenzieher, um das Türschloß des Gebäudes auf dem Hügel zu knacken. Im Inneren des Gebäudes liegt ein kleiner Kasten mit blinkenden Lichtern, den die Freunde genauer untersuchen. Dabei fällt aus dem Kasten ein kleiner Metalzylinder heraus. Dieser paßt in das dreieckige Fundstück und ein

---

grünes Licht leuchtet auf.

Am Wasserfall entdecken die Freunde einen versteckten Durchgang, der zu Shialas Wohnraum führt. Dort gibt es eine Türe, die sich erst öffnet, nachdem man den dreieckigen Gegenstand in die entsprechende Öffnung gesteckt hat.

Die Freunde klettern einige Leitern nach oben und finden eine Treppe, und danach erneut eine Leiter. Endlich oben angekommen, treffen unsere Helden auf den diebischen Waschbären und es kommt zum dramatischen

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.22 evil\_tower

Evil Tower

Zur Einleitung: Man sollte nicht vergessen, das Nikodemus um Mitternacht in dem Raum mit dem "Ankh-Zeichen" sein muss.

Um die Zeit bis 24 Uhr zu überbrücken drücke man entsprechend oft auf die > Sleep < Taste.

Ab 1.00 Uhr kann man gefahrlos den Raum verlassen.

Zuerst befinden wir uns also in der Empfangshalle. Wir gehen dann nach links bis zur nächsten Leiter, diese steigen wir nach oben. Rechts davon fordert uns jemand auf durch die Tür zu gehen, diesem Wunsch kommen wir aber nicht nach, weil Schmerzen scheusslich sind. Unbeirrt steigen wir weiter nach oben bis zu dem dort sitzenden Händler. Der wird noch des öfteren mit uns Tauschgeschäfte machen.

Wir schauen uns ersteinmal alle Räume dieser Etage an und nehmen mit, was wir bekommen können. Mit der > Take < Taste nehmen wir die Duell - pistole, diese geben wir dem Händler, > Give < Taste. Der Gute überlässt uns dafür einen Gnomring. Dieser Ring schützt uns nicht nur vor den Gnomen sondern er weisst uns als ihr Meister aus.

Es ist Zeit eine Etage höher zu gehen. Die meisten Türen lassen sich mit der > Open < Taste öffnen. Für andere benötigen wir aber einen Universal-schlüssel, den wir aber noch nicht haben. Der Weg führt uns nach rechts, solange bis wir in dem Raum mit dem Ankh-zeichen sind. Dies ist d e r Raum, der uns vor allen Gefahren beschützt.

Mit der > Drop < Taste entleeren wir unsere Taschen, den Ring und die Sanduhr lassen wir hier um uns eine Etage höher zu begeben.

Der Weg führt uns rechts zu einer Diebin (Kaminzimmer), die Dame hatte bei uns aber keinen Erfolg. Nachdem sie fort ist holen wir uns den Ring und die Sanduhr.

Unser Weg führt uns wieder und weiter nach oben.

Zwischendurch immer die Uhr im Auge behalten.

Jetzt stehen wir an der Leiter mit der Vase. Bevor wir nach links gehen müssen wir erst springen, sonst fällt uns eine härterer Gegenstand auf die Nuss. Das würde uns auch im nächsten Raum passieren, aber den Hilfs-trick kennen wir ja nun.

Weiter links finden wir eine Kerze. Einpacken.

\* \* \* \* \*

Die Durchquerung eines Raumes dauert 15 Minuten, dies sollte bedacht werden, denn Punkt Mitternacht muss man im Ankhzeichen-Zimmer sein. 23 Uhr 45 und sieben Räume vom Schutzzimmer entfernt, dann sind die Voraussetzungen für einen glücklichen Lebensabend sehr gering.

\* \* \* \* \*

Links in den Räumen finden wir einen Streichholz und eine Flasche. Nun geht es weiter nach oben. Den Wächter bestechen wir mit der Flasche, sodass es uns passieren lässt. Die Truhe öffnen wir ganz ungeniert und haben somit Wendy befreit. Wendy ist von Beruf ELFE und wird uns nun sehr hilfreich sein. Weiter links finden wir einen Knüppel mit dem wir uns zur Wehr setzen können. Und wieder wandern wir eine Etage höher. Vor dem Dummheitsdetector finden wir eine Perücke. Weiter oben, beim Vogelnest, packen wir das goldene Ei ein. Jetzt geht es unter das Dach. Wir stehen an der Leiter und sagen:

"Pokushokus" (kein Druckfehler)

Schwups, finden wir uns in einer Felsnische wieder. Die dort liegende Dämonenmaske sacken wir auch ein. Mit dem Wort "Hokuspokus" kommen wir wieder zurück. Dem Vogel links zeigen wir unseren Knüppel, woraufhin er das Weite sucht. Weiter links ist ein Gnom, er tut uns nichts. Auch wenn es nicht so aussieht, aber es geht noch weiter nach links (Zauberwand ?) In folgendem Raum finden wir nun

den Universalschlüssel

der uns fast alle bislang verschlossenen Türen öffnen kann.

Nochmals "Pokushokus" gesagt und wir verlassen den Raum wieder.

Nun gehen wir nach unten und öffnen die Tür hinter dem Höhleneingang. Aus der Bibliothek nehmen wir das Zauberbuch (ganz links). In diesem Schmöcker lesen wir das Zauberwort " Elbereth ", was wir uns unbedingt merken sollten.

Jetzt öffnen wir alle die anderen Türen. Ein kleiner Drache gibt uns eine Flasche. Der Gang links hinter dem Drachen bringt uns in einen Schacht, keine Angst auch hier kommen wir wieder heraus. Im Schacht finden wir Weihwasser, etwas tiefer eine Spitzhacke mit der wir uns durch brüchige Wände wühlen können.

Achtung! Blickt auf die Uhr!

In dem Gang, in dem sich auch der Ankhraum befindet, öffnen wir nun links die verschlossene Tür. Dort weint herzzerreißend eine Frau über ihre Glatze. (Miss Kojak ?) Seid nett, schenkt ihr die Perücke ! Es soll auch Leute geben, die ihre Dankbarkeit zeigen können.

Die Tür hinter den Särgen öffnen wir ebenfalls - aber - bevor wir den Raum betreten, erst alle Gegenstände die wir gesammelt haben wieder im Ankhraum ablegen. Sollte jedoch einer vorwitzig in den Raum gestürzt sein und steht nun "bestohlen" da, keine Bange irgendwo im Turm liegen die

Sachen herum.

Aus dem Raum (dem hinter den Särgen) nehmen wir die Pistole mit und holen uns nun die anderen Klamotten wieder ab.

Das goldene Ei vermachten wir dem Händler gegen eine Kristallkugel. Unser Weg führt uns wieder nach oben. Hier öffnen wir die Wände der Zimmer, die uns bislang versperrt geblieben sind. Brutal aber sinnvoll.

Jetzt können wir auch Wendy zum zweitenmal aus der Truhe befreien. Zu unseren Besitztümern haben sich eine Drachenklaue und eine Bibel gesellt.

Ab, wieder nach unten. Im Raum neben den Särgen bekommen wir ein neues Goldei. Nun in den Raum mit der grossen Standuhr. Hier hüpfen wir einmal und gelangen so in den nächsten Raum. Dort öffnen wir mit Hilfe der Spitzhacke den Weg nach unten, öffnen dann eine Luke und begeben uns weiter nach unten. Zwischendurch gönnen wir uns einen Schluck Wein und nehmen von nebenan das Kreuz mit.

Nun wieder eine Etage höher. Die Mauer dort benötigt den Zauberspruch aus dem Zauberbuch (...äh... Elbereth, war's doch, oder).

Jetzt können wir links weiter gehen, um das grüne Monster kümmert sich Wendy.

Wir öffnen nun die letzte Tür. Bevor wir links weiter durch den Tunnel gehen schauen wir in unsere Taschen, ob wir auch alle Dinge dabei haben, wenn wir der Bestie gegenüber stehen. Wichtige Sachen sind: Kruzifix, Bibel und Weihwasser.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.23 eye\_of\_the\_beholder\_1

Eye of the Beholder 1

Tips :

Eine empfehlenswerte Crew enthält einen Fighter (Dwarf oder Human), einen Marge (Elf), einen Ranger (Elf oder Human) und einen Fighter/Cleric/Marge (oder ähnlichen Mix). Zwei weitere Mitglieder lassen sich durch Wiederbelebung (durch Marge der Zwerge im Level 5) gewinnen. Die beste Allround-Zauberwaffe ist die "Magic Missile", später der "Fireball" und der "Lightning Bolt". Der "Cone of Cold" hat sich gegen Höllenhunde und andere "Feuerwesen" bewährt; "Ice Storming" und "Vampiric Touch" sind auch nicht zu verachten. Die ultimative Verteidigungswaffe ist die "Stone Skin". Ein kleiner Trick, um allen Gruppenmitgliedern eine solche zu verpassen, ist dieser : Mit dem Spruch in einer Ecke verkriechen, ihn lernen, auf zwei Mitglieder anwenden, wieder schlafen, auf zwei weitere Abendteurer anwenden u.s.w. bis jeder eine "Stone Skin" hat. Zusätzlich hat man dann noch zwei in Reserve! An Cleric-Sprüchen sind "Bless" und "Prayer" besonders gegen Magie geeignet. Überhaupt sind alle Cleric Level-5-Sprüche zu empfehlen. Niemals Sondermesser (z.B. Guinsoo) in die Runen legen oder auf Löcher im Boden werfen,

denn sie sind dann auf immer verloren. Bis unser Cleric endlich den "Create Food"-Spruch kann, mit Nahrung knausern, wo es nur geht. Zu Rust Monsters, Mind Flayers und Spiders immer Abstand halten und mit Distanzwaffen bekämpfen. Bei Kenkus verstecken, bis sie zweimal Magic Missles geschossen haben, dann angreifen. Übrigends, das "Oracle of Knowledge" wird aktiviert, indem man ein "Orb of Power" in die Nische daneben legt.

Level 1:

Die Türe zum 2.Level öffnet sich, wenn man auf die Druckplatte davor etwas ablegt und dann den Knopf zum Öffnen der Türe betätigt.

Level 2:

Hier schließt sich eine Fallgrube durch einen gezielten Wurf auf die dahinterliegende Druckplatte. Ein Gitter läßt sich öffnen, indem man etwas durch es hindurch wirft. In einem kleinen Raum, an dessen Wand "Entry Level" steht, sollte man die Türe von innen schließen und anschließend den Knopf in der Wand drücken. Nach der zweiten "Raumverschiebung" findet man hinter einer Tür einen Schlüssel. Er öffnet das Tor zum 3.Level.

Level 3:

Dort müssen alle Gems in die Augen eingesetzt werden, um den Durchgang zum Level 4 zu öffnen.

Level 4:

Alle "Acces Control Lever" schalten, um in den 5.Level abzustiegen.

Level 5:

Hier trifft man auf die Zwerge, welche einem das "Stone Medalion" vermachen. Zusammen mit dem "Stone Necklace", das sich auch in diesem Level befindet, bringt es uns in den 7.Level.

Level 7:

Von dort mit Hilfe des "Stone Daggers" weiter in den 9.Level.

Level 9:

Einige Türen lassen sich mit den roten Steinen öffnen, die man auf den Köpfen daneben findet. Weiter geht's in den Level 8.

Level 8:

Den Raum mit dem Portal für das Zepter aufsuchen (Achtung: es gibt zwei Portale; durch eines kommt man an, durch das andere abwärts in den 10.Level.

Level 10:

Hier plätten wir einen Haufen Mantis. Dann wird der Totenkopfschlüssel eingesammelt, die Türe aufgesperrt, "Shinda"

---

verhört und der Prinz befreit. Nun zurück durch das Portal in den 8.Level und weiter in den 5.Level zu den Zwergen.

Level 5:

Mit zwei goldenen Schlüsseln läßt sich hier ein Teleporterraum öffnen. Dort den richtigen Weg wählen, die drei Schalter umlegen, und schon befindet man sich im 6.Level.

Level 6:

Die Scharen von Kenkum's niedermähen und den Magier umnieten. Die Kenku Eggs sind eßbar; eignen sich jedoch auch hervorragend, um die Drows im nächsten Level zu bestechen. Nachdem man die Dart-Falle überwunden hat, sammelt man alle Darts ein und legt diese in der Kammer dahinter in die Nische. Die Wand verschwindet daraufhin, und man gelangt mittels drei Schlüssel von der nordwestlichen Kammer hinab zu den Drow's.

Level 10:

Mit einem Schalter werden zwei Wände so verschoben, daß ein Durchgang zu zwei weiteren Schaltern frei wird. Den westlichen

Schalter zweimal betätigen und durch das Loch in den 11.Level .

Level 11:

Hier werden die Wände durch die Knöpfe im Uhrzeigersinn gedreht und so geschaltet, daß die Öffnungen beieinander sind. Dann geht's viermal durch die Tür zu den vier Abschnitten des Levels. Man besorgt das "Stone Ahnk" und den Trank für den König. Durch das Ahnk-Portal zurück zu den Zwergen und den König heilen. Nun erhält man den "Wand of Silvias" und begibt sich durch das Orb-Portal in den 12.Level.

Level 12:

Nach ein paar Golems und einem Raum mit vielen Schaltern trifft man auf den Beholder. Diesen besiegt man mit dem "Wand of Silvias", und schon hat man seine Aufgabe erfolgreich beendet.

Allgemeiner Tip: Wenn Ihr alle Türen des zweiten Levels öffnen möchtet, so müßt Ihr nur vom zweiten Stock in den ersten gehen. Dieser Trick funktioniert bei jedem beliebigen Dungeon.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.24 fate\_-\_gates\_of\_dawn

Fate - Gates of Dawn

Diese Lösungshilfe kann leider nicht einfach nachgespielt werden, sondern dient nur als Leitfaden durch das Spiel. Aufgrund des

---

Spiels ist es nötig, Informationen und dergleichen durch geschicktes Befragen der Charaktere herauszubekommen. Außerdem sind noch etliche Gags und dergleichen im Programm versteckt, die man durch ein wenig Herrumforschen ausfindig machen muß. Aber nun zur Lösung:

Zuerst sucht ihr das zerstörte Gasthaus und sammelt dort alle Gegenstände ein. Den Helm und das Schwert solltet Ihr gleich anlegen. Nun begeben Ihr Euch auf dem schnellsten Weg nach Lavin. Am besten geht man immer den Weg ungefähr nach Norden nach. Dort angekommen, stellt Ihr mindestens eine vernünftige Party zusammen. Jetzt könnt Ihr Euch an die erste Aufgabe machen: Die Wiederinbetriebnahme der Tunnelbahn. Um dies zu erreichen, begeben Ihr euch in den Süden Larvins und sucht dort den Eingang zu den Dungeons. Im zweiten Untergeschoß ist der Weg in den dritten Level durch einen Felsbrocken versperrt. Diesen rollt man durch Betätigen des nahegelegenen Schalters weg. Jetzt aus dem dritten Stock über drei Treppen an die Oberfläche. Das kleine Areal, in dem man Landet, muß besonders sorgfältig untersucht werden, und das Nymphkind sollte unbedingt in die Party aufgenommen werden. Dann durch den nächsten Eingang zurück in die Tiefe. Nach einigen Herrumirren findet man dann endlich den Ausgang zur Druideninsel, der südlicheren. Auf ihr trifft man auf Mulradim, der einem einiges über den bösen Magier Miras Athran erzählen kann. Er hat auch noch einige Tips zur Lösung der Aufgabe parat. Von der Insel weg kommt man über einen Gang, der zu den Alarian Vaults führt, und nicht weit von dessen Ausgang führt ein weiterer zurück in die Dungeons. Hier findet man einen Teleporter, der einen wieder nach Larvin zurückversetzt.

Man begibt sich zum Gasthaus Lich's Inn, das sich im Nordwest der Stadt befindet. Dort mietet man eine Suite, kein anderes Zimmer, für eine Nacht und findet überraschend einen Geheimgang. Mit Hilfe der blauen Kristallen im darunter liegendem Dungeon findet man den Weg zum zweiten Teleporter im dritten Level. Durch diesen gelangt man zu einem Teleporter-Aktivierungsschalter und einem weiteren Teleporter, den man mit einem zweiten Schalter benutzen kann. Dieser teleportiert die Helden in den vierten Level, von dem aus man durch die Kristalle in den Level sechs gelangt.

Nun kann der Aufstieg über eine Treppe durch die verschiedenen Levels des Dungeons erfolgen und schließlich beim Königsschloß auf einer Insel in der Mitte der Stadt enden. Dort versucht man, aus Tinius alles über einen Wunderzauberstarb namens Gathalak zu erforschen, sucht diesen Stab, und, sofern man ihn gefunden hat, setzt das Teleportersystem der Stadt wieder in Gang. Hiermit sind das Schloß und die Druideninsel bequem zu erreichen. Über einen weiteren Eingang des Schlosses gelangt erneut in die Dungeons. Dort beantwortet man den Steinernen Wächter alle Fragen und darf dann weiter zum Level 5 hinabsteigen. Jetzt müßt Ihr die Halle der Fallen durchqueren. Soll dies ohne größere Verluste vonstatten gehen, dann solltet Ihr die Fallen mit einem passendem Zauberspruch deaktivieren. Ihr kämpft euch nun weiter durch die Dungeons bis zum Level 7. Hier muß das Kleinste Mitglied Eurer Party durch eine größere Öffnung in der Wand kriechen. Wenn es sich weigert, gibt's immer noch einen Anti-Angst-Spruch oder ein bißchen Geschwarfel.

Habt Ihr das Rätsel gelöst, geht's weiter auf der Suche nach einem Teleporter; hat dieser sich aktiviert, bringt er die Gruppe zu einem kleinen Raum, der mit Teleportern nur so vollgestopft ist. Man sollte diese auf jeden Fall meiden und statt dessen nach einer Reihe von



Geheimtüren suchen. So gelangt man zum richtigen Teleporter. Der transportiert einen zu einem Raum mit vier Türen. Nimmt man die Westliche, gelangt man in ein Labyrinth mit lauter Magischen Wänden, aus dem nur sehr schwer wieder herauszufinden ist. Allgemein sind die Gänge jedoch meistens da, wo man sie auf keinen Fall vermutet hätte. Ist man endlich raus, läuft man bis zur Kammer von dem Magier Athran. Dort befolgt genau den Rat, dem einen Mulradin gegeben hat. Nämlich: Man teilt die Party und läßt die Nympe mit dem Zauberstarb den Raum betreten, der rest erledigt sich von selbst. In der Gathalak-Kammer befindet sich eine Fluchttreppe zur Oberfläche, die sich mit dem gleichnamigen Item öffnen läßt. Jetzt geht es über das wieder instandgesetzte Teleportersystem zurück ins Schloß zu Tinius. Dies wäre des Ende der ersten Aufgabe, den das Tunnelbahnsystem funktioniert jetzt.

Bevor man sich an die zweite Aufgabe wagt, sollte man in die Wildnis einige Informationen und etwas Erfahrung sammeln. Nun kann man endlich die hart erkämpfte Tunnelbahn ausprobieren, das Reiseziel heißt diesmal Cassida. Trifft man hier eventuell mal auf Magier, sollte man diesen lieber aus dem Weg gehen, auf jeden Fall aber nie Kämpfen. Man geht ins Stadtzentrum und untersucht die dortige Statue gründlich. Jetzt zurück in die Wildnis und den Bettler, den man dort trifft, ein Almosen geben. Jetzt schnell zum Hüter des Sorion Lakes und versuchen, einiges über die verbotene Zone herauszufinden. Mit der Tunnelbahn dann nach Valvice reisen, um den Magier Mandrag zu suchen. Hier ist Eile geboten, denn sonst bekommt man von Fate gleich acht Teilaufgaben auf einmal zugesprochen. In den hiesigen Tavernen hört man allerlei über die Grotten von Ghamos und andere nützliche Dinge. Zu diesen Grotten sollte man sich so schnell wie möglich hinbegeben.

Im ersten Level wird der Teleporter, der einem den Weg versperrt, kurzerhand abgeschaltet, man sollte nicht hindurchgehen. Der Farbtopf, den man dahinter findet, mitnehmen und sich dann auf die Socken machen in den Level drei. Hier finden sich einige tolle Ausrüstungsgegenstände und jede Menge Gold. Hat man genug für sich eingescheffelt, steigt man weiter in den Level vier hinab. Hier findet man in einem versteckten Raum einen kleinen Gnom, der von einer Schlangenplage umgeben ist. Ist man dieser Herr geworden, erweckt man den Gnom zu Leben und hört sich die Infos an. An der Stelle, an der ihr den Gnom gefunden habt, sollte einer von Euch graben, ein feines Item wartet darauf, entdeckt zu werden. Man eilt nun weiter zu den zwei Teleportern und nimmt den nördlicheren davon. Über die Treppe geht's dann weiter in den fünften Level. Dieser ist ziemlich leicht, und erst zu Level-Ende stößt man auf ernstzunehmende Gegner, die jedoch inzwischen eh kein Problem mehr sein dürften. Ein Level tiefer findet man eine mit sieben goldenen Tafeln behängte Wand. Die Inschrift darauf sollte man sich gut merken. In den nächsten Level kommt man nämlich nur, wenn die Gruppe alle sieben magischen Augen geschlossen hat. Hat man dieses Rätsel gemeistert und ist im nächsten Level, findet man sich nach einen Teleporterrundflug in einem Gang mit vielen Einwertüren. Die richtige liegt in der goldenen Mitte und führt einen bis zu Mandrags Gefängnis. Hat man sich die Hinweise auf den Tafeln gemerkt, kann man nun sein Gefängnis öffnen, wenn nicht, hat man Pech gehabt. Den dankbaren, sehr mächtigen Magier nimmt man jetzt in seiner Party auf und gelangt über eine Fluchttreppe in den ersten Level. Um den Opal Key zu bekommen, muß man sich drei Parties besorgen. Zwei davon stellt man auf die goldene Platte, die dritte begibt sich mit dem Teleporter in die Opal Chamber, hinter der

der Stein zu finden ist.

man kehrt in die Stadt Valvice zurück und kauft sich dort ein Schiff, um zu den Feen auf Fawn Islands zu segeln, die eines der sieben Teilstücke des Moonwands besitzt. Da die Königin uns das gute Teil nur gibt, wenn wir eine von Piraten entführten Prinzessin zurückbringen, segeln wie zum Piraten Roch und versuchen, etwas über die Endführte in der Stadt herauszubekommen. Am besten nur in den Tavernen umhören und dort Gespräche belauschen. Um die Fee zu befreien, benötigt man eine starke Party, sonst kassieren die Piraten das Lösegeld und behalten die Prinzessin. Jetzt bringt man die Fee nach Fawn Islands zurück und sackt den Spialgem, das Teilstück, ein. Das zweite Stück finden wir bei einem Mann in Larannes. Mann trifft ihn um Punkt Mitternacht am südlichen Kreuz an. Das Mädchen mit dem größten Charisma-Wert flirtet nun so lange mit ihm, bis er der Party das Stück namens Dreamstone 'leiht'. Für das dritte Teil, den Marbeye, ist ein wenig Umhören erforderlich. So erfährt man einiges von dem Geist des Piraten Bloodhawk, der im Gasthaus von Fainvil herumspukt. Man legt sich nun mit dem Charakter, der den Dreamstone trägt, in eben diesen Gasthaus im besten Zimmer hin. Dem Träger erscheint nun der Geist des Piraten im Traum, und der hinterläßt auf dem Dreamstone eine Schatzkarte-Illusion. Am nächsten Morgen heißt es also, auf die Karte zu schauen, zur Insel fahren und den Schatz zu heben. In diesen befindet sich auch der Marbeye.

Die Party reist nun zur Insel Carilon, auf der Spoch, ein Magier, lebt. Dieser gibt einem Informationen, woraufhin man im Norden der Insel eine vergrabene Kiste sucht, die einen Lageplan des vierten Stücks, dem Shadehag, enthält. Auf der Felseninsel, nahe bei Carilon, lebt ein Einsiedler namens Gideos, der einem Infos gibt, mit denen man den Stein leicht findet. Auf das Festland zurückgekehrt, reist man zu einem dichten Wäldchen südlich von Valvice. Hier macht man sich auf die Hetzjagd hinter Rurbenock, der den Lightpearl, das fünfte Stück, hat. Hat man ihn lange genug verfolgt, gibt er den Stein dann schließlich her. In der nördlichen Stadt Perdida hört man sich gut um, denn so erhält man Infos zum sechsten Stein, den Crin Cross. In der nahen Umgebung des Moonlake, am Zabros Point beim großen Felsen zu finden, gräbt man nach einer großen Dublone, die man auf den Rat des Wanderers Gilmarin als Opfergabe für das große Orakeo von Demon Tower benutzt. Von dem erhält man die Koordinaten des nur bei Nacht sichtbaren Crin Cross. Also wartet man, bis es Nacht wird und gräbt dann an bezeichneter Stelle. Den siebten und letzten Teil mit dem klangvollen Namen Erinstaff findet Eure Party in der Gruft der verbotenen Zone. Der Eingang läßt sich mit folgendem Kniff öffnen: Ihr benötigt hierzu eine Schalter-Kombination, die Ihr in einem Steinkreis bei Cassida findet. Ein Teil der nun getrennten Party platziert man im Schaltraum in der Nähe der Stadt Mernoc, den anderen mit Mandrag als Anführer vor der Gruft. Ist die Gruft geöffnet, klettert einer der Charaktere in sie hinein und holt den Erinstaff. Jetzt schnell zurück nach Mernoc, um die Party nicht geteilt vor den Monstern erscheinen zu lassen, in Mernoc ist es nämlich sehr gefährlich.

Alle sieben Teile gehen nun an Winwood über. Dieser schreitet mit ihnen beim ersten Morgengrauen durch das magische Feuertor in die Chambers Of Lhanis. Hier fügt sich die Moonwand aus den sieben Teilstücken wieder zusammen. Jetzt mit der ganzen Party nach Katloch gewandert und dort die Moonwand in die Mitte des Feuerkreises gelegt. Und siehe da, man befindet sich vor dem Eingang zum Agysium. Die Gegner im Agysium sind

besonders hart und schwer zu besiegen. Also auf in den Kampf und öfter mal speichern. Im siebten Dungen-Level findet man nun das heißersehnte steinerne Herz von Bergerac, welches nur Mandrag aus dem Kraftfeld nehmen kann. Mit dem Herz im Beutel kommt man erst ein mal nach Cassida, stellt aber fest, das die Statue merkwürdigerweise verschwunden ist. Deshalb besuchen wir Naristos auf seiner Burg. Ihr solltet Euch jetzt vergewissern, daß wirklich maximal drei Partys mit im Spiel sind, die die fünfte wird unbedingt frei gebraucht. Naristos ist tot, und als Winwood den Toten untersucht, entdeckt er einen Zauberstab. Neugierig wie er ist, nimmt er ihn an sich, und eh er sich versieht, ist er auch schon im Schloßkeller.

Um Winwood vor Gefahren zu beschützen, schickt man nun Mangrad auf eine Lichtung vor der Stadt, in deren Mitte ein Stab im Boden steckt, der den Magier bei Berührung zu Winwood teleportiert. Im ersten Level müssen die zwei jetzt den richtigen Teleporter aus einer Vielzahl möglicher heraussuchen. Dieser befördert einen in einen anderen Abschnitt des Levels, in den ein Teleporter über einen Schalter ungefähr im Nordosten aktiviert wird. Findet den Schalter, kommt man zur Treppe zum zweiten Level. Im dritten Level sucht man ein Kreuz mit Juwelen besetzt. Diese dreht man viermal, um einen Teleporter in Cassida zu aktivieren, der den rest der Party zum Eingang des Schloßkellers bamt. Winwood und der Magier schreiten nun zu letzten deaktivierten Teleporter. Da dieser nur von außen zu aktivieren ist, begibt sich der rest der Gruppe vom Eingang zum zweiten Level. Dort betätigt man den Schalter un aktiviert so den Teleporter. Winwood und seine Gefährten können sich nun zum Rest der Party beamen lassen. So ist diese wieder vereint.

Man begibt sich nun durch den raum mit dem Wasserkreuz in dem dritten Level. Unterwegs findet man eine Brol Gem, den man mitnimmt. Mit ihm läßt sich ein Geheimgang öffnen. Eine der glühenden Bodenplatten in dem Geheimraum aktiviert den Teleporter, mit dem unsere Helden den Level vier erreichen. Nachdem man eine Treppe hochgestiegen ist, stößt man auf die vermißte Statue. Mandrag haucht dem Versteinerten mittels des Herzens wieder Leben ein,, und man nimt Bergerac nun in die Party auf. Jetzt läuft man den gleichen Weg zurück ins Level vier und kämpft sich von dor durch teleporter und Labyrinth bis ins Level sieben weiter. Irgendwo dort befindet sich ein Käfig in einem Raum. Man muß jedoch recht lange suchen, um den Raum überhaupt zu finden, un wenn mann dies dann doch geschafft hat, steht man vor einem weiteren Problem. Mann kann nur hoffen, daß einer der Partymitglieder in der Lage ist, den Käfig aufzubrechen, denn wen nicht, dann muß man sich auf eine lange und verzwickte Suche nach dem passenden Schlüssel machen. Die einzigen Hinweise für die Suche erhält man im gegenüberliegenden Raum. Hat man schließlich den Käfig, mit welchen mitteln auch immer, geöffnet, dann nimmt man den Insassen in die Party auf und macht sich auf dem Weg in dei Stadt Cassida. Keine Zeit verlieren und so schnell wie möglich zum steinernen Löwen eilen, denn dort verwandelt sich die Kreatur aus dem Käfig in die Hexe Margana.

Das nächste große Abenteuer ist die Schlacht gegen Thardans Geisterarmee. Ist sie besiegt, macht man einen Hausbesuch bei Thardan. Dessen Schloß ist auf den Weg durch die innere Zone zu finden. Auf demselbigen sollte einer der Magier, wollt ihr nicht alle eure Helden in den Tod schicken, unbedingt den Moonwand bei sich tragen. Hat man sich durch die Leibwache hindurchgemetzt, kommt es zum großen Showdown zwischen Morgana und Thargan, alles netterweise interaktiv. So lehnt man sich zurück und freut

sich über die glungene Lösung, während Thardan für immer von uns geht.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.25 legend\_of\_fearghail

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 Zauberkugel ligt.

Die Zauberkugel 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 Smaragd 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)

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.26 flight\_of\_the\_intruder

### Flight of the Intruder

Das oberste Gebot ist, gegenteiligen Ratschlägen aus dem Handbuch zum Trotz, daß Ihr unter 1000 Feet zu Euren Zielen fliegt. So müßt Ihr Euch nicht dauernd mit SAM-Raketen herumschlagen und braucht auch nicht dauernd im Zickzack zu fliegen, um den Geschossen der Flugabwehrkanonen auszuweichen. Das einzige, was Ihr im Tiefflug beachten müßt, ist, keine Flugabwehrstellung direkt zu überfliegen, sonst werdet Ihr mit ziemlicher Sicherheit zuminderst beschädigt. Zum Thema Beschädigungen: Wenn Eines der Beiden triebwerke ausgefallen ist oder der Tank ausläuft, sofort umkehren oder "Abort Mission" wählen. Das Risiko, daß das zweite Triebwerk getroffen wird, ist einfach zu hoch. Wenn die Maschine abstürzt, nicht den Schleudersitz betätigen, sondern lieber die Mission abbrechen. Nur wenn Ihr über dem Meer abstürzt, habt Ihr eine reelle Chance, einen Absprung zu überleben und aufgefischt zu werden. Brücken zerstört

---

man am besten mit einer "Paveway". Man sollte einen ECM-Pod bei sich haben, da man zum Abwurf der Bombe in größerer Höhe einfliegen muß. Außerdem sollte man darauf achten, daß man seinen "Wingman" nicht unterwegs verliert, da sonst niemand das Ziel "beleuchtet" und man dann seine Bombe nicht abwerfen kann, Damit der "Wingman" unterwegs von keiner Flak getroffen wird, muß man sein ECM selbst aktiviere (alleine kommt der Bursche nie auf diese Idee!), indem man kurzzeitig die Kontrolle über das Flugzeug übernimmt. Danach sollte man so schnell wie möglich in sein eigenes Flugzeug zurückkehren, damit der "Wingman" es nicht überholt. Wenn man mit mehreren Sektionen fliegt, sollte man folgendes beachten : In die Sektionen, mit denen man später selbst fliegen will, kommen die Anfänger als Piloten, in die Maschinen, die man lieber die ganze Zeit sich selbst überlassen will, kommen die Asse. Ein kleiner Trick: Angenommen Wing Commander hat Euch eine Sektion Intruder und eine Sektion Phantoms zur Verfügung gestellt, so stellt Ihr die Startzeit der beiden F-4 so ein, daß sie je nach Entfernung des Ziels der Operation ca 15-20 Minuten nach dem Intruder vom Flugdeck abheben. Während dieser Zeit zerstört Ihr mit den A-6 Haupt- und Zweitziel und bringt über den Golf von Tonkin mit Flugziel Träger. Wenn Euch die beiden Phantoms begegnen, schaltet Ihr den Autopiloten der Intruder ein und wechselt in die Phantom. Da kein anderes Flugzeug von Euch im Luftraum ist, ist alles, was auf dem radarschirm erscheint, Freiwild und darf abgeschossen werden.

Zur Übung eignen sich am besten die Missionen "Morning Song", "Deck Alert" und "MIG Cap", die man, soweit möglich, mit beiden Jets bestreiten sollte. Ziemlich happig sind hingegen die Mission "Hunter Killer". Da das Landen per Hand nicht einfach ist, lohnt es sich zuvor einige Übungsflüge zu absolvieren; dabei hat sich besonders die Coobts-Technik bewährt. Im Landeanflug Fahrwerk und Hook nicht vergessen und vor allem den richtigen Flugzeugträger anfliegen. In den Missionen sollte nur mit automatisch abschaltendem Zeitraffer geflogen werden, um nicht in heikle Situationen zu geraten. Wer es mit der A6 leichter haben will, sollte immer bei schlechten Wetter anfliegen. Beim Bombardieren schnell und tief anfliegen (Speed über 500. Höhe unter 500). Wird man mit voller Bombenladung angegriffen, wenn nötig, die schwere Last abwerfen, um wendiger zu sein. Wer ein ECM-Pod hat - unbedingt benutzen! Um Luftabwehrraketen zu entkommen, wartet man, bis die Dinger schön nah dran sind und dreht dann hart ab; keinesfalls dabei den Afterburner einschalten. Rookies sollten folgende Einstellung bevorzugen: Lt., normal Energie, easy Tragets und half Fuel.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.27 future\_wars

Future Wars - Time Travellers

- 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)
- Actionsszene 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

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.28 guild\_of\_thieves

Guild of Thieves

In the Boat

-----

- nach Westen springen

Scrub

-----

- Mann helfen

Lounge

-----

- nach Westen (von der 'Entrance Hall')
- im schwarzen Eimer Kohlen mit Riß
- diese Kohle brechen

Gallery

---



-----

- Minnesänger auf Aquarell spielt Laute, singt "urfanore pendra" und schwebt ein Stück über dem Boden
- Ölgemälde mitnehmen

#### Drawing Room

-----

- Kissen (vom Sofa) öffnen (Banknote für Rattenrennen)

#### Billiard Room

-----

- rote Kugel öffnen (Diamantring)
- Billiardstock nehmen

#### Spare Bedroom

-----

- Nähkasten öffnen und Zwirn und Nadel entnehmen
- im Schrank das Designerkleid mitnehmen
- unter dem Bett die Vase mitnehmen

#### Music Room

-----

- Klavierhocker öffnen
- eingeschweißtes Notenblatt mitnehmen (auf keinen Fall öffnen!)

#### Library

-----

- Im Karton auf Tisch ein Joker und 3 andere Karten (aufschreiben welche Farbe nicht dabei ist!)
- Bücher lesen (wichtige Informationen: a) wie man eine Angel baut )  
( b) Ratten in Kernovia können)  
( nicht schwimmen )
- Rattenrennen nicht verpassen!!!

#### Courtyard

-----

- auf den Außenseiter (graue Ratte) wetten (das gesamte Geld)
- erhalt eines Schecks über 55 fergs

#### Bedroom

-----

- unter Bett Plastikübel mit Made (zum Angeln)

#### Quarter

-----

- aus der antiken Vitrine Schlüssel mitnehmen

#### Kitchen

-----

- Rattengift und Konfitürenglas mitgehenlassen
- Licht machen (Lampe aus Tasche)

#### Junk Room

-----

- Holzwürfel nehmen
  - Unrat zur Seite schieben
  - Schloß in Richtung Süden verlassen (Lampe ausmachen!)
-

## By the moat

-----

- angeln (Angel aus Billiardstock, Zwirn, Nadel und Made)
- Fisch mit Rattengift vergiften
- zurück zum Schloß

## Dining Hall

-----

- Fisch an Bär geben
- mit Schlüssel Käfig öffnen
- Kelch mitnehmen!
- sicherheitshalber den Käfig wieder verschließen

## On the Path/Stable

-----

- Hufeisen reiben (später mehr Glück beim Würfeln)
- Konfitüreglas öffnen (Fliegen fangen)

## Wine Cellar

-----

- um in den Weinkeller zu gelangen öffnet man die Tür in der Gloomy Passage (Lampe an!) und kommt auf die Flight of Steps, die in den Keller führen
- bössartige Ratten ertränken (am Rohr ziehen) und Absperrhahn öffnen
- sollte kein Wasser kommen, so geht man zur Toilette und spült
- wenn der Keller halb überspült ist, schließt man den Absperrhahn wieder
- wenn alle Ratten ertrunken sind holt man sich die Wein- und die Champangerflasche (Bombe wenn man sie schüttelt und "hooray" sagt)
- Rotweinflasche enthält Rubin

## By the moat

-----

- alle Wertgegenstände in den Safe legen ("open the safe, put the ... into the safe then close safe")

## Main Bedroom

-----

- Spiegel in der Tasche verstecken

## Courtyard

-----

- Schlüssel, Billiardstock, Holzwürfel und Hufeisen ablegen!
- Champangerflasche in Tasche verstecken, Käfig mitnehmen
- Schloß verlassen, draußen Champangerflasche abstellen

## Golden Wheatfield/Inside the mill

-----

- "shout to the miller to stop the mill"
- in der Mühle bekommt man vom Müller automatisch ein Kaugummi
- man kauft ihm die magische Laute für 55 fergs ab
- Laute in Tasche stecken
- auf Laute befindet sich ein silbernes Plektron

## Antechamber

-----

- Safe
  - vom Altar Weihrauchbrenner mitnehmen
-

- Handschuhe vom Bienenstock mitnehmen (Honig aber unberührt lassen!)

## Temple

-----

- ein Rhinoceros aus Elfenbein (mitnehmen)
- im Organ room den Ebenholz- und Elfenbeinschlüssel mitnehmen

## Junction Chamber

-----

- Eisenstangen nur aus Styropor (zerbrechen)

## Circular Chamber

-----

- den Fingerknochen und das Herz in der Truhe mitnehmen

## Top of the Waterfall

-----

- aufgerollte Strickleiter lösen
- zum Tempel zurückkehren

## Temple

-----

- Statue nehmen
- einmal nach unten, Statue loslassen, 3x nach Norden

## Sandy Bank

-----

- Platinbrosche nehmen
- im Sand graben
- Stiefel sofort anziehen

## Claustrophobic Chamber/Craggy Cave/Rock Face

-----

- zur Felshöhle hinaufklettern
- Hacke nehmen und mit dieser im Rockface auf das Mineral einschlagen und nehmen
- Strickleiter hinaufklettern

## Cemetery

-----

- Bären vom Baum pflücken. Bären ?! - Beeren!!!

## Outside the shop/Shop front/Behind the Counter

-----

- Fensterscheibe zerbrechen und in den Laden eindringen
- Klappe vor dem Tresen öffnen
- an Kasse auf Knopf drücken (2 ferg Stück)

## Zoological and Botanical Garden

-----

- an Barriere Geldstück in Schlitz stecken
  - Bürotür an der südlichen T-Kreuzung mit Elfenbeinschlüssel aufschließen
  - Schreibtischschublade öffnen, Zeitung entnehmen und lesen (Aras freßen am liebsten Kokusnüsse)
  - gräßlichen Schlüssel und Spaten mitnehmen
  - in die White Passage gehen und Tür mit gräßlichem Schlüssel öffnen
-

- eintreten und Tür sofort wieder schließen
- den mynah bird in meinen Käfig umsetzen und diesen schließen
- mit dem Vogel nun ins Insektenhaus gehen
- Schlangenhaut nehmen
- Insektenhaus verlassen und zum Hot House eilen (auf direktem Weg)
- im Hot House fällt die Eisschlange ab
- Konfitüreglas öffnen und hinstellen (Spinne fällt über Fliegen her)
- "succulents" mitnehmen
- Baum schütteln, Kokosnuß nehmen
- zum Vogelhaus und die Kokosnuß mit dem Spaten teilen
- Teile an Ara geben (gibt Informationen über einen Zaubertrank, es fehlt nur noch ein Auge)
- Spaten liegenlassen

#### Muddy Room

- mit kleinem Spiegel Lichtstrahl auf Wachs reflektieren und hinunterfallenden Edelstein auffangen  
(hold the mirror into the beam of light, turn it to the wax then catch the gem )
- zum Tempel zurück und Treppe hinunter
- im Raum folgender Maßen gehen se-se-n-e-e-se-s-sw-e

#### Temple

- in Krypta den Sarkophag mit dem Fingerknöchel öffnen
- Auge und kleine Statue mitnehmen
- Tür zur Black Libary mit dem Ebenholzschlüssel aufschließen
- in der schwarzen Bibliothek das Pamphlet lesen  
(Man kann über Feuer laufen, wenn man sich die Füße mit "succulents")  
(einreibt. )
- zurück in den Raum mit den farbigen Feldern  
(nw-n-nw-e-sw-sw-nw-n)
- zurück zum Schloß

#### Courtyard

- Käfig abstellen
- Würfel mitnehmen

#### Main Bedroom

- Bild von der Wand nehmen
- Kabinett öffnen
- Schild lesen
- aufs Bett setzen und oberen Knopf mit Fingerknochen betätigen

#### Secret Laboratory

- Tagebuch lesen
  - Schlangenhaut, Herz, Augen, Beeren, Holzwürfel und den Inhalt des geöffneten Tütchens in den Kessel geben
  - den verwandelten Holzwürfel (Antiwürfel) wieder herausnehmen und in die Tasche stecken
  - zurück zum Courtyard und den Käfig mitnehmen auch die Champangerflasche wieder einstecken
-

## Passage

-----

- Wertgegenstände in den Safe legen

## Room of hot Coal

-----

- die "succulents" unter die Füße reiben und dann die Treppe hinauf

## Yellow Room/Green Room/Blue Room/Red Room

-----

- aus jedem Zimmer den jeweiligen Würfel mitnehmen

## White Room

-----

- solange würfeln bis alle Würfel eine 5 zeigen (wenn Fee erscheint "five" eingeben), dann Würfel in die vorgesehenen Schlitz stecken
- Plastikwürfel (befindet sich im Kasten) mitnehmen

## Boathouse

-----

- zurück zum Boathouse, aber bevor man den "Room of hot Coals" durchquert nochmals Füße mit den "succulents" einreiben
- danach unbedingt die "succulents" ablegen!!!

## Bank of Kernovia

-----

- den Vogel trainieren, daß er "hello" sagen kann
- ist der Vogel fähig "hello" zu sagen trainiert man ihn, daß er ausschließlich "hooray" sagt
- in die Bank müssen folgende Gegenstände mitgenommen werden
  - a) der Vogel
  - b) die Champangerflasche
  - c) der Plastikwürfel
  - d) der Antiwürfel
  - e) das Kaugummi
  - f) die Plastikkreditkarte (Hosentasche)
  - g) die Laute
- die restlichen Dinge sollten abgelegt werden
- man betritt die Bank (Kaugummi kauend)
- einreihen in eine längere Schlange (join the longer queue)
- Kassierer (teller) Plastikkreditkarte zeigen
- im Büro des Managers folgende Schritte unternehmen (Reihenfolge wichtig)
  - drop the cage
  - mynah bird
  - hooray
  - shake the champagne bottle
- das Büro wird abgeschlossen (vom Direktor)
- man verstopft das Schlüsselloch mit dem Kaugummi (stick the gum into the  
(keyhole )
- Plastikwürfel und Antiwürfel in Hosentasche stecken
- Laute spielen (play the lute and sing urfanore pendra)
- nach Süden schweben und dann nach Osten in den Cubical Room gehen

## Cubical Room

-----

- nach unten
  - nach Südost
-

- nach unten
- nach Westen
- nach unten
- hier findet man alle in einen Safe gesteckten Wertgegenstände wieder
- auf der Waage liegt ein Würfel um ihn zu bekommen gibt man folgendes ein  
(put the anticube and the plastic die on the weight machine <Return> )  
(take the cube and the anticube <Return> )
- danach nimmt man noch das Licht ?! mit  
(take white)
- um wieder herauszukommen betrachtet man das Schild  
NW - Spades SE - Hearts NE - Diamonds SW - Clubs
- nun geht man in die Richtung die die Farbe der fehlenden Karte im Karton im Schloß angab (dann kommt man in den White Room)
- im Boathouse reibt man sich nochmals die Füße mit den "succulents" ein
- nun geht man zum Steg pullt an der rope um das Boot heranzuholen und jumpst dan hinein

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.29 indy\_3

### Indiana Jones 3 - 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 Donavan 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 Funker 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...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.30 indy\_4

Indyaner Jones 4

Die drei Lösungswege!

Indy steht vor dem Theater in New York, wo Sophia ihre Show abzieht. Leider ist die Vorstellung ausverkauft, wie uns der Kartenverkäufer erzählt. Also muß ein anderer Weg gesucht werden. Auf dem Weg zum Hintertürchen kommt Indy an einem Zeitungsständer vorbei, und da die Zeitungen heute kostenlos zu haben sind, nimmt er natürlich ein Exemplar mit.

So ganz einfach durch die Hintertüre zu gehen, wäre schön bequem, aber da ist noch dieser lästige Türsteher. Mit geschickter Überredung 1/2/1/3/3, kann sich Indy mit einem weiteren Verehrer von Sophia anfreunden und problemlos die Bühne betreten. Zeigt er dagegen weniger Feingefühl, endet das Gespräch mit einer Prügelei, an deren Ende der Gorilla auf dem Boden liegt (liegen sollte) und der Weg ist frei. Wer keine Lust hat, sich mit Biff abzugeben, der kann sich auch durch geschicktes Verschieben der Kisten auf dem Hinterhof den Weg zur Feuerleiter und auf die Bühne freiarbeiten.

Da steht Sophia nun und spricht und spricht. Nach zweimaligem Anlauf der aber immer wieder vom dortigen Bühnenarbeiter unterbrochen wird, reicht es Dr. Jones, und er sorgt für eine neue Beschäftigung des Bühnenfuzzys. Im Gespräch gibt dieser nämlich zu erkennen, daß er tierisch gerne liest, und da kommt die neu erworbene Zeitung gerade richtig. Nachdem er weg ist, bedient sich Indy der Bühnentechnik, um Sophia gehörig aus dem Konzept zu bringen. Dazu betätigt man die beiden äußeren Hebel der Beleuchtungsapparatur und drückt, nachdem alle drei Lampen grün erstrahlen, auf den roten Knopf. Die Folgen sind recht spektakulär, und Sophia schließt sich Indy auf der weiteren Suche an, deren erste Station Island sein soll.

In der Grabungsstätte in Island treffen die Beiden auf Prof. Heimdall, der neben einigen Informationen über Atlantis auch zwei weitere Ansprechpartner zum Thema Atlantis liefern kann, nämlich die Herren Costa und Sternhart, die sich gerade auf den Azoren und im mexikanischen Tikal aufhalten. Da die Azoren beinahe auf dem Weg liegen, begibt man sich dorthin, doch mit wenig Erfolg. Costa ist ein recht kauziger Kerl, der nichtmal Sophias Charme erliegt. Wohlaber läßt er erkennen, daß er an einem Tauschgeschäft interessiert sei. Naheliegender wäre natürlich Sophias Halsband, aber das will er nicht, und sie will es auch nicht hergeben.

Also geht es weiter nach Mexico. Der Weg zu Sternhart führt durch ein kleines Dschungellabyrinth, an dessen Ende eine beinahe unpassierbare Schlucht den Weg versperrt. Der Baum, der als Brücke dienen könnte, wird allerdings von einer Schlange blockiert, und was Indy von Schlangen hält, wissen wir ja nur zu gut. Allerdings wissen wir auch, was Schlangen von kleinen Nagetieren halten, und da im Urwald zufällig gerade so ein Tierchen rumtobt, bedarf es nur einiger gezielter Peitschenhiebe, um die Schlange zu füttern und den Weg frei zu bekommen.



Mit der Peitsche kann man Prof. Sternhart dann aber nicht beikommen, denn er verlangt als Eintrittskarte in seinen Tempel Faktenwissen über das gesuchte Buch von Plato. Die Reaktionen des Papageis auf das Stichwort Titel sind recht interessant, und so spricht man das Tierchen ganz einfach nochmals auf dieses Thema an, und erhält auch prompt die gesuchte Antwort, und das ganz ohne Cracker verfüttern zu müssen. Der Weg in den Tempel ist nach einem erneuten Gespräch mit Sternhart frei, und die Besichtigungstour kann beginnen. Viel gibt es nicht zu sehen, aber dem geübten Archäologenaugen fällt auf, daß eine der Spiralen an der Grabkammer sich etwas von den anderen abhebt. Mit etwas chemischer Unterstützung wäre das Teil sicher freizubekommen. Die Öllampe, die Sternhart an seiner Verkaufsbude hat, wäre dazu sicher gut geeignet, nur spielt Sternhart da nicht mit. Erst als Sophia den guten Herrn in ein Gespräch verwickelt und ablenkt, kann Indy die Lampe organisieren. Aus der geöffneten Lampe gießt Indy etwas Öl auf die Spirale und siehe da, das Ding läßt sich freilegen. Zusammen mit dem Tierkopf in der Wand ergibt sich somit der Öffnungsmechanismus für die Grabkammer, die natürlich sofort geöffnet wird. Leider erweist sich Sternhart als recht unkollegial, denn er hat nichts besseres zu tun, als sich die Steinscheibe zu krallen und mit ihr abzuheben. Zurück bleiben zwei überraschte Abenteurer, die aber immerhin noch eine Peitsche aus dem sagenhaften Metall Orichalcum sicherstellen können.

Ob es das ist, was Costa will? Leider nicht, wie ein erneuter Besuch auf den Azoren zeigt. Also weiter nach Island, vielleicht findet sich ja dort noch was. Dem ist tatsächlich so: der unterkühlte Prof. Heimdall ist nicht so interessant, wohl aber die Aal-Figur, die er freilegen wollte. Mit der Oridingspumps-Perle gefüttert, erweist sich der Aal als Tauchsieder, taut sich selbst frei und wird natürlich eingesackt. Diese Figur ist es auch, für die Costa Informationen springen läßt: Er verrät den Namen einer Sammlung, in der der gesuchte Dialog von Plato aufbewahrt wird- und praktischerweise ist diese Sammlung in Indys Heimatcollege aufbewahrt. Also nichts wie hin.

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken: es befinden sich nämlich drei Sammlungen im College, die verschiedene Tätigkeiten nötig machen, um in den Besitz des Dialogs zu kommen. Und je nach Lust und Laune wählt Costa von Spiel zu Spiel eine andere Sammlung. Hier sind die einzelnen Möglichkeiten:

#### Ashkenazy Collection:

Die sicherlich amüsanteste Variante, für die Indy das Glas Mayonnaise aus dem Kühlschrank in seinem Büro benötigt. Mit ihm begibt er sich in den ersten Stock des anderen College-Gebäudes, in die Bibliothek. Dort klettert er das Seil hinauf ins Dachgeschoß. Hinter einer großen Kiste findet er eine kleine verstaubte Truhe, die aber verschlossen ist. Der passende Schlüssel ist in der Urne ein Stockwerk höher beim Durchsuchen der Asche zu finden. Aber wie raufkommen? Klar, die Mayo macht's! Ganz einfach den Totempfahl, der in dem Raum steht, etwas einschmieren. Dann das Teil zweimal gezogen und schon hat Indy eine geniale Leiter. Der Schlüssel paßt genau zur Truhe und in ihr das gesuchte Buch.

#### Sprague Collection:

Ist das Buch hier versteckt, sollte sich Indy zunächst den Stuhl in der Bibliothek genauer ansehen und den Bubble Gum mitnehmen. (Vor dem Verzehr wird gewarnt) Dann gehts zwei Stockwerke tiefer in den Heizungskeller, wo der Kaugummi als Haftmittel beim Besteigen der Kohlerutsche dient. Die führt in einem abgelegenen Raum des Museums, in dem unter anderem

drei Katzen-Statuen stehen. Eine davon ist aus Wachs, und wird diese im Heizungskeller aufgetaut, kommt der Dialog zum Vorschein.

Dunlop Collection:

Dies ist die wohl letzte Möglichkeit, wo das Buch zu finden ist, nämlich unter das umgestürzte Bücherregal. Um da ran zu kommen, gibt es sogar zwei Wege: Einmal per Kaugummi-Trip wieder die Kohlenrutsche rauf, vorher aber noch ein Stück Kohle eingesackt. Wird dieses dann als Wurfgeschöß verwendet, fällt der verlorene Dialog beinahe vom Himmel. Wer lieber den Techniker spielen will, der findet im Heizungskeller ein verschmutztes Tuch und im Raum über der Bibliothek im Regal neben dem Totempfahl eine Speerspitze. Beides zusammen ergibt einen recht passablen Schraubenzieher, mit dem sich die Rückwand des umgestürzten Regals öffnen läßt. Was sich dahinter verbirgt, sollte wohl klar sein. Hat Indy das Buch, geht es zurück ins Büro, wo Sophia noch geduldig wartet.

Im folgenden Gespräch entscheidet es sich, welcher der drei möglichen Lösungswege eingeschlagen wird. (Besser vor dem Gespräch abspeichern.)

Erster Lösungs-Weg:

Wenn sich Indy alleine auf den Weg macht, erhält er von Sophia neben einigen guten Wünschen auch noch die Adressen von zwei weiteren Kontaktpersonen mit auf dem Weg.: Omar Al Jabbar in Algerien und Alain Trottier in Monte Carlo. Trottier (erkennbar an seinem braunen Anzug), kann nur wenig weiterhelfen, läßt sich aber eine Visitenkarte abschwatzen 1/2/1/1/. Diese erweist sich dann in Algerien als echt nützlich, denn nur mit ihr kann der Diener von Al Jabbar dazu überredet werden, Kontakt mit seinem Herrn aufzunehmen.

Da dieser wiederum kein Interesse an einem Gespräch mit Indy hat, schickt Indy den Diener nochmals los und folgt ihm in das Gewimmel auf den Straßen Algiers. Leider verliert Indy den Typ sehr schnell aus den Augen, dafür fällt ihm aber ein Mann mit einem roten Fez auf. Diesen fängt er auf dem Marktplatz ab und überredet ihn zur Überlassung des Fez 4/3/1/3/1/2. Nachdem der Diener zum Laden zurückgekehrt ist, bekommt er den Fez aufgeschwatzt, wird nochmals auf den Weg geschickt, und diesmal führt dieser Indy direkt zu Omars Haus.

Omar freut sich nicht allzusehr über ungebetene Gäste und schickt den Diener los, um die Polizei zu holen. Damit Omar nicht so herumnervt, lockt ihn Indy in die hintere Kammer und schließt ihn ein. Jetzt kann Indy sich ungestört umschaun und sich auch an Omars Besitztümer vergreifen. Zwei Statuen werden eingesackt, desgleichen eine Karte der Umgebung, die als Wäschestück getarnt ist und nur mit einer herumliegenden Stange erreicht werden kann. Im hinteren Teil des Hauses wartet dann ein Kamel nur darauf, Indy bei der Flucht zu helfen.

Die Flucht führt ihn in die Wüste, wo er die Gelegenheit nutzt und bei den umliegenden Nomadendörfern und Oasen genauere Informationen über die Lage der auf der Karte markierten Ausgrabungsstätte einholt. Dabei kann es vorkommen, daß Indy immer wieder von Nomaden angehalten wird. Die ersten beiden Male kann er die Störenfriede mit den beiden Statuen bestechen, danach reicht ein Blick aus seinen treuen Augen und ein zuversichtliches

"Trust me", um ihn passieren zu lassen.

So gelangt er schließlich, nachdem er so ziemlich alle Orte abgeklappert hat, zur Ausgrabungsstätte. Hier fällt ihm zunächst ein verlassenes Auto auf, in dem zwar ein Telegramm über eine geplante Entführung Trottiers zu finden ist, dem aber auch gleichzeitig einige wichtige Teile fehlen. Da auch das Kamel inzwischen verschwunden ist, muß Indy nach einem anderen Weg suchen, um von hier wegzukommen und Trottier zu warnen. Die Leiter führt zu einer unterirdischen Höhle, in der man zunächst gar nichts sieht, dann aber kann man einige Gegenstände ertasten, identifizieren und aufnehmen. Da wäre zunächst ein Generator mit Benzineinfüllstutzen und Starter, der mangels Benzin aber noch nutzlos ist. Die beiden anderen Dinge die hier rumliegen, nämlich eine Tonvase und ein Schlauch, können jedoch dazu verwendet werden, um Benzin in den Generator und mehr Licht in die Sache zu bringen. In der Vase befindet sich übrigens auch eine Orichalcum-Perle. Zuguterletzt findet sich noch eine stabile Schiffsplanke, mit der Indy etwas in den Gemäuern herumstochert, allerdings ohne großen Erfolg. Wesentlich ertragreicher ist da schon ein Druck auf das Gemälde an der linken Wand. Und zwar auf das runde Objekt denn so öffnet sich ein Geheimfach mit einer atlantischen Statue. Alles weitere ist kein Problem: Die Zündkerze, die dem Wagen fehlt, kann aus dem Generator ausgebaut werden, die Statuen in Verbindung mit dem Oribori-Perlchen ist eine gute Ersatzbatterie. Jetzt sollte der Rückreise nach Monte Carlo nichts mehr im Wege stehen.

Dort allerdings fühlt sich Trottier noch recht sicher, auch das Telegramm kann ihn nicht davon überzeugen, daß er sich in Gefahr befindet. Erst als ihn die Nazis auf der Straße kidnapen, geht ihm langsam ein Licht auf. Den Streß hat dann natürlich wieder Indy, der sich das nächste Auto greift und sich an die Verfolgung macht. Nach einigen Karambolagen in den Straßen von Monte Carlo geben die Nazis auf, und Trottier kann befreit werden. Als kleine Entschädigung erhält Indy Infos über eine atlantische Kolonie auf Thera sowie den Namen der Straßenkreuzung, auf der Trottier während der Entführung seinen wertvollen Sun Stone, die Eintrittskarte für die Kolonie auf Thera, aus dem Wagen geworfen hat. Die Suche danach ist ein Leichtes, ebenso die Rettung der Scheibe aus der Kanalisation. Zurück gehts per pedes zum Hotel, dort per Taxi und Wasserflugzeug nach Thera.

Thera ist tote Hose, so der erste Eindruck, aber immerhin findet man im Hinterland eine interessante Ausgrabungsstätte. Als Indy sie betritt, wird er zwar verschüttet, kann sich aber mit Hilfe eines in der Höhle herumliegenden Klappspatens wieder befreien. Beim Aufklappen des Spatens findet Indy auch eine Nachricht von Sophia, die inzwischen von den Nazis gekidnappt wurde. Also nichts wie weg von der Insel und hinter Sophia her. Aber wie? Ein Ballon wäre genau das richtige, aber woher nehmen? Passende Bauteile liegen schon am Hafen bereit, aber der Hafenwächter zeigt sich wenig kooperativ. Nach etwas Such- und Laufarbeit, läßt er sich jedoch überreden. Zurück zur Ausgrabungsstätte und mal den atlantischen Mechanismus in der Höhle ausprobieren. Schließt Indy die Tür, kommt in einem Geheimfach eine Spindel zum Vorschein, auf der die Steinscheibe hervorragend paßt. Wird nun die erste im Dialog beschriebene Kombination eingestellt und die Spindel gedrückt, öffnet sich die Türe erneut, diesmal aber mit einer antiken Steinplatte dahinter, die man einsackt. (Nicht vergessen die Türe wieder zu schließen, denn der Sun Stone wird noch gebraucht.) Weiterhin liegt vor dem Höhlengang eine leere Kiste herum auf deren Deckel ein Quittung für einen Ballon zu finden ist.

Zurück zum Hafen und die Quittung gegen den Ballon eintauschen, die Steintafel gegen den Korb eintauschen und der Wächter gibt uns noch das Netz als Zugabe dazu. Jetzt wieder zurück zur Grabungsstätte, wo aus einer Ritze Gas strömt. Den ganzen Ballonkram zusammenfummeln und den Schlauch aus der Wüste zum Füllen des Ballons verwenden und ab geht die Luftpost. Jetzt heißt es, solange mit dem Ballon die Möven erschrecken, bis das feindliche U-Boot in Sicht kommt. Dann wird ein Landemanöver gemacht.

Dank der erbeuteten Uniform fällt Indy nicht sonderlich auf. Die Schränke im Mittelteil des Schiffes scheinen etwas wichtiges zu verbergen, ansonsten würde dort kein Wachtposten stehen. Er wird abgelenkt, indem man ihm mit einem aus den in der Kombüse herumliegenden Broten und Würsten fabrizierten Sandwiches den Mund wässrig macht und dann anbietet, kurzfristig die Wache zu übernehmen. So findet man in dem Schrank den Moon Stone, sowie detaillierte Anweisungen für die Bedienung der Torpedos. Die braucht man auch. Inzwischen hat das Schiff sein Ziel erreicht und die Bösewichter haben das Boot verlassen. Indy will ihnen nach, doch der offizielle Weg über die Kommandobrücke ist blockiert. Also spielen wir mal lebenden Torpedo. Die hinteren Rohre scheinen leicht defekt, und im vorderen Teil des Schiffes zieht der Kapitain seine Show ab.

Also muß Ablenkung her. Im vorderen Teil des Schiffes hängen eine Wäscheleine und ein öliger Lappen herum. Letzterer macht sich auf den Kabeln der hinteren Torpedos ganz gut. Wendet Indy nun die Bedienungsanleitung auf die Kontrollen an, kommt es zu einem netten Kabelbrand, der für Verwirrung sorgt. Indy hat jetzt genug Zeit, sich nach Vorne zu begeben, die Leine am Abzugshebel zu befestigen, die Kontrollen zu aktivieren und in das Torpedorohr zu klettern. Ein kräftiger zug an die Leine und schon befindet Indy sich auf Kreta. Der Exkurs zur dortigen Grabungsstätte bringt nichts, schließlich hat man ja schon zwei Steinscheiben, die man auf dem Podest auch entsprechend anwendet.

Es öffnet sich eine Tür zu einem unterirdischen Labyrinth, das jedoch relativ klein und übersichtlich ist. Drei Steinköpfe an der Eingangstür warten darauf mitgenommen zu werden. Der Nachteil dabei, sie sind gleichzeitig Türöffner, also bleibt einer vorerst stehen und wird mit der Peitsche von der anderen Seite der Tür nachgeholt. Irgendwo im Labyrinth befindet sich dann eine ähnliche Tür, die mit den Köpfen dann geöffnet wird. Weiterhin ist in diesem Labyrinth ein Raum mit einer großen Statue, deren Kopf recht wacklig ist. Ein Schlag mit der Peitsche und er fällt auf den Boden, der sich dadurch als Aufzug entpuppt und Indy eine Etage tiefer führt. Dort trifft Indy auf die Überreste von Steinhart, die neben dem ersehnten World Stone auch noch einen Stock, einen Wollschal und einen Kamm sowie eine Notiz über ein Orichalcum-Sprühgerät bewachen. Dieses bastelt sich Indy aus dem Kamm und der Wäscheleine und jedesmal, wenn der Kamm mit dem Wolltuch gerieben wird, zeigt der Kamm eventuell vorhandenes Orichalcum an. Der Weg endet vor einer Gittertür, allerdings läßt sich beim genaueren Untersuchen des Wasserfalls beim Aufzug eine Kette ausmachen, an der Indy wieder hochklettert.

Hinter der Gittertür, die mit den Statuen geöffnet wird, stößt Indy auf einen Aufzugsmechanismus, bei dem er das Gegengewicht mit dem Stab entriegeln kann. Jetzt braucht er nur noch das Gegenstück des Aufzugs eine Etage tiefer zu finden und dieses mit dem Stab als Zahnstocher für die Statue aktivieren. Schon geht es wieder nach Oben und die Goldkiste, die vorhin schon aus der Ferne funkelte, ist in greifbarer Nähe und auch etwas Orichalcum ist vorhanden. Einen Raum weiter steht dann ein seltsames atlantisches Maschinchen, wohl zu Bergbauzwecken entwickelt.

Das dem so ist, zeigt sich schnell, als die Maschine mit der antiken Statue und etwas Orichalcum in Bewegung gesetzt wird und auch prompt einen Gang in das Vorzimmer von Atlantis freibuddelt. Hier folgt wieder das Spielchen mit den Scheiben, diesmal werden alle drei benötigt. Es öffnet sich zwar eine Tür, aber die scheint in eine Sackgasse zu führen. Also probiert Indy den Oridori-Detektor einmal aus, verstaubt aber vorher seinen ganzen Perlenvorrat in eine Goldkiste und schließt sie, um Störungen zu vermeiden. Tatsächlich schlägt der Kamm aus und zeigt auf das Skelett im Raum, wo sich tatsächlich eine Perle befindet. Also das ganze im vorigen Raum wiederholen und nach etwas Buddelei mit der Planke kommt eine Tür zu Vorschein. Hinter ihr befindet sich eine weitere Perle und ein U-Bahn-Wagen. Immerhin funktioniert die Karre noch, und nach dem Einwerfen einer Ori-Perle, wird Indy nach Atlantis verfrachtet. Weiter im Abschnitt: In Atlantis

#### Zweiter Lösungs-Weg:

Der zweite Weg beginnt im Prinzip nicht anders als der erste Weg, also zuerst in Monte Carlo die Visitenkarte besorgen und in Algier Omars Laden aufsuchen. Dort trägt Omars Diener allerdings schon den Fez, Indy kann daher sofort im zweiten Anlauf die Verfolgung aufnehmen. In Omars Haus machen die Nazis momentan etwas Krach, aber die sind mit ein paar Fausthieben schnell ruhiggestellt.

(Wem die Prügelei zu nervig ist, der kann sich ganz einfach mit dem "Sucker Punch" behelfen, der zwar auf der Referenzkarte beschrieben sein soll, es aber nicht ist. Es gibt ihn aber doch, er wird über die "0" auf dem Ziffernblock aktiviert. Zwar geht der Gegner dann sofort zu Boden, allerdings gibts dafür keine IQ-Punkte.)

Jetzt folgt das schon beschriebene Erwerben der Statuen, der Karte und des Kamels, und ab gehts in die Wüste. Auch hier wieder bei allen Nomadendörfern und Oasen Rast machen und die Karten vorzeigen, eventuelle Nazi-Anhalter sind in Handarbeit zu erledigen. An der Grabungsstätte hat sich wenig getan, allerdings schwebt nun ein Beobachtungsballon über der Lokalität und nimmt Indy unter Beschuß. Um über die Leiter in die Höhle zu gelangen, dazu reicht es gerade noch, nur der Ausstieg im Kugelhagel klappt nicht mehr. Also in der Höhle Licht angemacht (der Generator ist schon betankt) und die Gegend genauer untersucht. Das Geheimfach hinter dem linken Bild verbirgt diesmal den "Sun Stone", auf dem Boden liegen Schlauch, Schiffsplanke und ein Stück Holz herum.

Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand freigelegt, und es erscheint eine steinerne Karte mit einem Loch. Letzteres ist wie geschaffen für die Verwendung des Holzstücks als Spindel für die Steinscheibe. Also schnell die entsprechende Kombi aus dem Dialog eingestellt, und es öffnet sich eine Geheimtüre. Durch sie gelangt Indy wieder an die Oberfläche, wird aber dort von einem Nazi bedroht, der mit der Peitsche entwapfenet wird und danach etwas Prügel bekommt.

Wohin nun? Die Karte in der Höhle weist auf Kreta hin, also nichts wie hin. Reparaturversuche am LKW führen zu nichts, also schnappt sich Indy den Ballon und fliegt nordwärts Richtung Kreta.

Nach gelungener Landung steht Indy vor einem kleinen Problem: Für die dortige Geheimtüre werden zwei Steinscheiben benötigt, er hat aber nur eine. Im Hinterland befindet sich jedoch eine Ausgrabungsstätte, die genau inspiziert wird. Als erstes fällt Indy am linken oberen Rand des

Geländes (über die Brücke gehen) ein Vermessungsinstrument in die Hände. Auf dem eigentlichen Grabungsgelände erregen die riesigen Hörner und einige kleinere Steinhäufen sein Interesse.

Werden zwei davon genauer untersucht, so kommen zwei Statuen zum Vorschein. Jetzt noch schnell alle Räume untersuchen, in einem von ihnen ist eine Wandzeichnung, aus der sich ableiten läßt, wie mit den Statuen, dem Vermessungsgerät und den Hörnern zu arbeiten ist. Hat alles geklappt, markiert mal wieder ein X den richtigen Punkt und nach etwas buddelerei mit der Planke findet man den Moon Stone.

Kaum wurde der Geheimgang mit den Scheiben und der Spindel geöffnet, verlangt ein Nazi nach Prügel. Wie gewohnt gehts weiter: zwei Köpfe nehmen, den anderen mit der Peitsche von der anderen Seite nachhohlen. Die andere Gittertüre mit den Steinköpfen öffnen, die Wackelkopfstatue suchen und mit dem Aufzug nach unten zu Sternhart fahren. Dort gibt es zwar nur den Stab, aber das reicht vorerst. Der Wasserfall wird untersucht und an der Kette hinaufklettern, dann den anderen Aufzug suchen, oben das Gewicht mit dem Stock entriegeln und unten den Zahnstocher-Mechanismus wieder aktivieren. Nach oben fahren und die Goldkiste sowie die Perlen einkassieren.

Jetzt wird nach einer verschlossenen Tür gesucht, die sich erst nach mehreren Versuchen öffnen läßt. Hinter ihr befindet sich ein Abgrund, der mittels Peitsche und einem Felsvorsprung überwunden werden kann. In den folgenden Räumen nistet Indy einige Nazis um. Normalerweise genügt ein einfacher Faustkampf um zu gewinnen, bei einigen gibt es jedoch Alternativen.

Den ersten Posten nach dem Abgrund kann man auch besiegen, indem man sich hinter den Steinplatten versteckt und diese im passenden Moment umkippt.

Bei einem anderen Posten hängt ein Tropfstein verführerisch über dessen Birne- betritt man dieses Bild von oben und tippt den Tropfstein an, gibts schon einen Posten wieder weniger und den Stein dort, wo man ihn später noch braucht.

Hinter diesem Posten kommt übrigens der Herr Arnold, dem im fairen Faustkampf nicht beizukommen ist (auch nicht mit dem Sucker Punch.) Die Felskugel erinnert Indy jedoch an ein völlig anderes Abenteuer, und nachdem der Kugel mit der Schiffsplanke etwas Starthilfe verschafft und mit dem Tropfstein der Stein des Anstoßes endgültig ins Rollen gebracht wurde, ist Arnold nur noch Geschichte.

Bei Arnold findet Indy einen Bernstein-Fisch, der an einem Faden hängt und als Orichalcum-Detektor fungiert. Mit ihm macht Indy in der Grube (dürfte wohl immer im Raum mit dem Tropfstein sein) doch tatsächlich Sophia ausfindig. Mit der Peitsche holt er sie aus der Grube, und sie bringt praktischerweise gleich noch die fehlende Scheibe mit. Mit den drei Scheiben und der korrekten Einstellung aus dem Buch, wird am Atlantis-Modell eine weitere Türe geöffnet, sie führt zu einem Raum, in dem ein Pfeil unmißverständlich auf Thera als das nächste Ziel weist.

Auf nach Thera, im Hinterland findet man einen Werkzeugkasten für Reifenreparaturen. Der Kapitain des vergammelten Bergungsschiffes hat nicht nur einen Taucheranzug an Bord, er ist auch bereit, das Duo an jeder beliebigen Stelle des Meeres abzusetzen.

Nur an welcher? Ganz einfach - schlag nach bei Plato: Thera, die Lesser Colony, liegt in einer bestimmten Richtung und in einem bestimmten Abstand zu Atlantis. Also die Richtung einfach umdrehen und bei der Entfernung berücksichtigen, um welchen Faktor sich Plato geirrt hat, und schon klappt die Sache. An der gewünschten Position angekommen, wird

der Taucheranzug mit dem Werkzeugkasten geflickt und an die Luftpumpe angeschlossen und der Anzug angezogen. Sophia schaltet nun die Pumpe an und hievt Indy mit dem Kran über Bord. Kaum ist Indy unter Wasser, tauchen Nazis auf, schneiden Indy die Luftzufuhr ab und entführen Sophia. Dem bleibt nichts anderes übrig, als schnellstens nach einem Eingang zu Atlantis zu suchen. Mehrere stehen zur Wahl und erfahrungsgemäß, dürfte der letzte der richtige sein. Schließlich wird er fündig und steht dort, wo sich alle Wege wieder treffen.

Dritter Lösungs-Weg:

Machen sich Indy und Sophia gemeinsam auf dem Weg, begeben sie sich zunächst nach Algier. Omar spielt jedoch nicht mit, er besteht darauf, so eine Steinscheibe zu sehen. Also gehts weiter nach Monte Carlo, als kleines Souvenir nehmen die beiden wenigstens die Geistermaske mit. In Monte Carlo hat Indy zunächst die ehrenvolle Aufgabe, Trottier zu finden und zu einer Seance mit Sophia zu überreden. (Die Antworten auf Trottiers Fragen stehen in Platons Dialog, auch sollte man darauf achten, was Trottier sonst noch an Bemerkungen fallen läßt, wenn sich der Herr nicht auf Anhieb breitschlagen läßt, sollte man nochmals Sophia konsultieren) Hat es schließlich geklappt, gibt es zwei Möglichkeiten, an die Scheibe zu kommen:

Wenn Sophia die Seance alleine durchzieht, kann sie Trottier durch ihre hellseherischen Gaben (sofern Indys Gespräche mit Trottier noch im Kopf sind) von der Macht Nur-Ab-Sals überzeugen. Die letzte Frage, die Trottier stellt, ist etwas hinterhältig, aber es gibt auch hinterhältige Spieler, die vor der Antwort abspeichern.

Indys Vorstellung als Gespenst: Mit der Maske aus Algier, dem Bettlaken und der Taschenlampe aus der Kommode kann er, nachdem das Licht mittels des Sicherungskasten ausgeschaltet wurde, Trottier einen tierischen Schreck einjagen.

In jedem Fall überläßt der den beiden den Sun Stone, und der stimmt dann auch Omar wesentlich freundlicher. Von ihm erhält man eine Karte der Wüste und eine Transportmöglichkeit, die jedoch sehr schnell der Geist aufgibt. Also muß etwas anderes her, der Fesselballon wäre ganz hilfreich, aber ohne Ticket kein Eintritt, und so beginnt eine kleine Tauschaktion.

Der Bettler, der auf dem Marktplatz sitzt, will ein Geschenk nur gegen etwas Eßbares rausrücken, der Gemüsehändler hätte gerne ein kleines Geschenk im Tausch gegen etwas Eßbares, und Omar ist für solche Umtauschaktionen immer zu haben. Also tauscht Indy die Maske zunächst gegen irgendetwas aus Omars Angebot ein und konfrontiert den Händler damit. Der tut kund, was ihm an Indys Angebot nicht gefällt, dann wird umgetauscht und so weiter. Am Ende rückt der Händler die Fressalien heraus. und der Bettler läßt dafür ein Ballonticket springen.

Allerdings ist so ein Fesselballon, solange er gefesselt ist, kein gutes Reisemittel für weite Distanzen, also muß noch etwas Scharfes her. Der Messerwerfer hat etwas Passendes im Angebot, würde aber zuvor noch ganz gerne am lebenden Objekt üben. Sophia stellt sich erst quer, dann, bei einem erneuten Überredungsversuch von Indy, und es bedarf nur noch eines kleinen Schubers, und der Messerwerfer hat sein Ziel. Zwar ist Sophia hinterher stinksauer, aber der Zweck heiligt die Mittel und das Messer befreit den Ballon.

Den Ballon hat Indy schnell im Griff. Auf dem Luftweg werden jetzt die Oasen

und Nomadendörfer abgeklappert, bis die Lage der Grabungsstätte feststeht. Der dortige Wächter stört nur kurz, anschließend kann der Ort besichtigt werden, was Sophia auch nutzt, um verschütt zu gehen. Indy nutzt diesen Augenblick der Ruhe dazu, die freigelegte Höhle zu erkunden (Generator, wie bereits beschrieben, betanken). Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand angekratzt (das linke Geheimfach ist diesmal Leer), mit dem Holzstab und dem Sun Stone wird wie gehabt herumgespielt und schon erscheint Sophia wieder auf der Bildfläche. Sie bringt neben dem Orichalcum-Detektor-Fischen auch ein Ersatzteil für das Auto mit, die noch fehlende Zündkerze nimmt Indy aus dem Generator. Jetzt schnell noch den Laster reparieren, und weiter gehts nach Kreta.

Auf der dortigen Grabungsstätte wird, wie schon beschrieben, der Moon Stone ausgebuddelt und der Zugang zum Labyrinth geöffnet. Auch hier vorerst nichts neues, allerdings muß sich Indy, nachdem die Überreste von Sternhart nebst Stock und World Stone gefunden worden sind, alleine auf den Weg machen, um die goldene Kiste zu organisieren, den Weg dorthin kennen wir ja schon. Weiter geht es dann zusammen mit Sophia zur Gittertür im hinteren Teil von Sternharts Grabkammer. Dort kann Indy durch extremes Süßholzraspeln 2/2/1/4/2 Sophia dazu überreden, durch das Loch zu klettern und die Türe von der anderen Seite zu öffnen. Der Orichalcum-Detektor zeigt die Stelle an, an der nach einem Ausgang gegraben werden muß, davor muß Sophia allerdings noch dazu überredet werden, ihre Halskette in der Goldkiste zu verstauen 3/3/1/1/1. Was hinter der Geheimtür liegt, ist wohl ebenso klar, wie die Tatsache, daß dort mal wieder mit den Steinscheiben gespielt werden darf. Allerdings kommen überraschend noch die Nazis ins Spiel, entführen Sophia und sperren Indy ein. Indy aber kann sich freibuddeln und gerade noch das U-Boot entern, mit dem Sophia verschleppt wird. Der Kapitain reagiert zwar etwas ungehalten auf Indys auftauchen, wird jedoch schnell ruhiggestellt. Damit auch die Mannschaft ruhig ist, wird sie per Sprechanlage in die hinteren Räumlichkeiten beordert und Indy kann sich seinen drei Problemen widmen. Erstens: Die Befreiung von Sophia. Die wird im unteren Teil des Schiffes gefangengehalten, Indy kann ihr aber durch ein Lüftungsgitter einen kleinen Hinweis geben. Während Sophia die Wache ablenkt, schleicht sich Indy an, gibt Sophia das passende Stichwort und schon hat es sich ausgewacht. Zweitens: Die Wiederbeschaffung der Steinscheiben. In der Küche findet sich neben etwas Brot und Wurst (einstecken) auch ein Porzellankrug, mit dem sich etwas Batteriesäure einsammeln läßt. Auf diese reagiert der Tresor im vorderen Teil des Schiffes recht ungnädig und gibt die drei Scheiben und einen kleinen Schlüssel frei. Dieser Schlüssel löst auch das dritte Problem, nämlich die Kontrolle über das Schiff zu erlangen, läßt sich doch mit ihm die Notsteuerung (das große Rad in dem Raum, in dem Sophia gefangen war) aktivieren. Doch das ist noch nicht alles. Indy spielt an allen Hebeln herum, bricht dabei aber einen wichtigen Hebel ab. Doch diese Peinlichkeit wird schnell vertuscht und zwar mit einem Werkzeug, das auch ein Roger Wilco mit Vorliebe einsetzt. Nach etwas Taining hat Indy das Schiff im Griff und steuert den Zugang von Atlantis an. Dort wird Sophia dann wieder entführt und Indy steht dort, wo er auch auf den anderen Wegen hingekommen wäre – kurz vor Atlantis.

In Atlantis:



Auf welchem Weg Indy auch immer hier her gekommen ist, jetzt tappt er mal wieder im Dunkeln. Und ertastet dabei zunächst eine Leiter, dann einen Geröllhaufen, an dem er die Leiter aufstellt. So gelangt er an eine Steinkiste, in der sich ein Metallstab befindet. Dieser spendet nach einer Fütterung mit Orichalcum Licht, und Indy sieht wieder klar. Platos Buch entnimmt er, daß die letzte Kombination der Steine für diese Tür nur um 180 Grad gedreht werden braucht und schon steht er im äußeren Ring von Atlantis. (zuvor sollte er noch die Leiter und die Scheiben mitnehmen, dies ist die einzige Stelle im Spiel, wo dies nicht automatisch geschieht.)

Das Labyrinth, mit dem Indy jetzt konfrontiert wird, hat zwar immer die gleiche Struktur, allerdings liegen die wichtigen Räume in jedem Spiel an einer anderen Stelle. Daher gibts jetzt keine Detaillösung, sondern nur eine Liste mit wichtigen Gegenständen und Räumen.

Prinzipiell muß

jeder Raum einmal betreten werden. Auch empfiehlt es sich, durch alle Gitter zu kriechen, zwei Räume sind nämlich nur auf diesem Weg zu erreichen und in einem von ihnen, verbirgt sich garantiert etwas Wichtiges.

Zu den einzelnen Gegenständen:

Gesucht werden eine Aal-Figur (wie die in Island), eine Statue mit einem Fischkopf, eine Portion Skelett (findet sich immer ganz am südlichen Ende des Korridors), sowie zwei bronzene Teile, die sich in zwei Räumen mit Roboterschrott befinden (ein Zahn und ein Speichenrad). Weiterhin gibt es in einem bestimmten Raum einen Steinbecher, um an ihn zu gelangen, muß Indy den Abgrund mit der Leiter überqueren.

Weiterhin ist auf folgende Räume zu achten:

Der "Sentry Room" - hier gelangt Indy in die inneren Gefilde von Atlantis, doch bis dahin muß noch etwas Vorarbeit geleistet werden! (Dieser Raum ist der einzige, der eine feste Position hat, nämlich innen im südlichen Teil des Kreises).

"Crabb Central" - ein Raum mit einem Brunnen, in dem recht viele Krabben herumwuseln. Eine davon fängt sich Indy, indem er das Skelett mit einem Köder ausstattet und im Brunnen versenkt. Die Krabben sind nicht sonderlich wählerisch, sie akzeptieren sowohl die einzelnen Zutaten des U-Boot-Sandwich, als auch das fertige Produkt, selbst wenn schon jemand reingebissen hat. Notfalls tut es auch der Kaugummi oder die Bratwurst, die man nach der ersten Prügelei mit den Naziwache in Atlantis erhält.

Der "Lava Room" - hier kann sich Indy mit dem Fischkopf eine Portion Lava in den Steinbecher füllen. Diese kommt dann im "Machine Room" zum Einsatz, die dortige Maschine produziert nach dem Einsetzen des Speichenrads aus der oben eingefüllten Lava Orichalcum. Die ganze Prozedur kann mehrere Male wiederholt werden, allerdings kommt ein guter Spieler mit einer Ladung Perlen aus. (Nicht vergessen das Speichenrad wieder mitzunehmen).

Weiterhin gibt es zwei Räume, deren Durchgänge zu Luftschächten von Sophias Gefängnis führen. Einer davon führt in Reichweite einer Statue die nach einer Fütterung mit Orichalcum Sophias Wächter ausschaltet. Wurde alles erledigt, kann sich Indy dem "Sentre Room" zuwenden. Das Wasser im Becken wird mit der Aal-Figur plus Orichalcum verdampft, anschließend öffnet eine Perle ins Maul des örtlichen Fischkopfs die schwere Tür. Jetzt ist auch der Weg zu Sophia frei, allerdings traut sich diese nicht unter dem schweren Gitter durch, also muß Indy erst nach etwas Stützmaterial suchen. Bevor er den mittleren Ring von Atlantis betritt, nimmt er noch ein Teil der zerstörten Statue mit.

Der Weg zu mittleren Ring führt über einen Kanal, in dem ein recht hungriger Octopus sein Unwesen treibt. Da sich Indy als Fischfutter zu schade ist, opfert er an dieser Stelle die gefangene Krabbe und schwimmt dann durch den Kanal zum Krabbenfloß. Dieses wird mit Orichalcum in Bewegung gesetzt, das Öffnen der Gitter übernehmen die Steinscheiben.

Bei seiner Kanaltour stößt Indy auf einen Treppenaufgang, der zu einem Raum mit einem Schrank führt. Im Schrank liegt ein weiteres Maschinenteil, der geschlossene offenbart eine Zeichnung, die man sich besser merken sollte. Einige Gitter weiter stößt Indy auf einen Durchgang, der zu einem seltsamen Türöffner führt, der auch noch leicht defekt ist. Aber das hält Indy nicht auf, und er befestigt die herumliegende Kette am linken Arm des Robots. Jetzt die Leiter angelegt, die Abdeckung des Robots entfernt und die Maschinenteile so eingesetzt (man denke an die Zeichnung), Daß sich der linke Arm nach Vorne bewegt. Wieder runter, die Kette an der Tür festgemacht, den linken Arm wieder nach hinten bewegt und Kracks!

Durch das Öffnen der Tür, wird ein kräftiger Metallstab freigelegt, mit dem Sophia aus dem Gefängnis befreit werden kann. (Zurückgehen, ihr das Teil geben, das Gitter anheben und versichern, daß man einen Plan hat)

Gemeinsam geht es zurück zum mittleren Ring. Das die beiden dem Ziel schon recht nahe sind, zeigt sich im nächsten Raum nach dem Türöffner. In diesem Raum wurden offensichtlich die Fehlschläge von Nur-Ab-Sals Experimenten entsorgt, und hier gerät auch Sophia in den Bann des bösen Geistes. Ein Blick auf ihre Kette zeigt den Übeltäter, und nachdem die Kette mit einer Perle ordentlich aufgeheizt wurde, trennt sich Sophia endlich von ihr; das Ding landet in der Goldkiste und diese in die Lavagrube. Offensichtlich war in Atlantis doch nicht alles Orichalcum, was glänzt. Als Entschädigung gibt es in der Grabkammer noch ein Zepter abzustauben, und alles geht normal weiter.

Normal? Naja, die Buddelmaschine im nächsten Raum ist auch nicht ungewöhnlicher, als das, das wir bisher von Atlantis gesehen haben. Die Schmierereien an den Wänden entpuppen sich als Bedienungsanleitung für den Graber, der wird mit Orichalcum und der entsprechenden Verwendung des Szepters und des Türstabes in Bewegung gesetzt.

Gemütlich ist die Fahrt nicht unbedingt, also die Hebel umgesteckt und Vollbremsung gemacht. Dabei kommt die Karre zwar ins Schleudern, macht jedoch den Weg in das innere von Atlantis frei.

Dort geht es ziemlich heiß her, Lava an allen Orten. Schon bald stehen Indy und Sophia vor einem Wirrwarr an Türen. Nach einigen Fehlversuchen kommen sie jedoch ein Stück weiter, und das folgende Lava-Feld ist auch kein Problem mehr. Und dann stehen sie vor dem Herz von Atlantis, vor der Maschine, die Menschen zu Göttern machen soll. Das wollen wir doch gleich mal sehen, also die Steinscheiben eingesetzt und die richtige Kombination eingestellt. Welche Kombination? Die war doch beim Durchqueren der Türen übergroß und deutlich an der Wand zu sehen. Also nochmal zurück und nachschauen!

Und was kommt, nachdem die Maschine aktiviert wurde?

Richtig, es erscheinen die Herren Übermann und Kerner auf der Bildfläche. Kerner spielt das erste Versuchskarnickel, allerdings mit wenig Erfolg.

So soll denn nun Indy der nächste Freiwillige sein, tolle Sache oder?

Als Gott könnte er Übermann leicht überwältigen, und das macht er ihm auch unmißverständlich klar 3/2/3/4/3/2/1.

Der werde Übermann sieht es ein, steigt selbst aufs Podest und war einmal.

Wenn man Sophia nicht aus ihrem Gefängnis oder von ihrer Kette befreit hat, drängelt sie sich an dieser Stelle vor. Das würde Indy zwar das Leben retten, aber wir wollen doch für alle ein Happy End, oder?

Also lassen wir Übermann das Podest besteigen; die Maschine explodiert, Indy und Sophia flüchten, während sowohl die Sonne, wie Atlantis im Meer versinken...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.31 ishar\_2

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 gild 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 Apetit 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 Tränke 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 Wold vordringen und Bekantschaft 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, auser 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 erledigen wir den Rest mit den Nahkampf Waffen und heben uns die Restlichen Pfeile für den Oberkiller auf. Sollten die Gegner ihre Geldsäckchen verlieren, nehmen wir diese an uns. Ist der Obermotz 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 Stammeshauptling 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 hahe 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 herrumstehen, kann man wegputzen, sie wachsen immer wieder nach. Zunächst gild 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.32 king's\_quest\_5

### 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 Bienenplatz 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 Bilder 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 Schuh 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 Kühlschränklauen, 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 Mauselloch 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...

Zurück zum  
Unter-Menü

### 1.33 legend\_of\_kyrandia

#### 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 Laufroute 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		Zeichenerklaerung:
!	!		
E-A-S-V		R	= Rubinbaum
!	!!	E	= Eiche
0-0-T-B Q		T	= aeltester Baum in Kyrandia
!	!!!	B	= Brunnen
0-0-0-0		L	= Loch
	!!	H	= Serattos's Hoehle
	L-0-H	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-*0-0-0-R-0-0-0-0-*0
! ! ! ! !   !   ! ! ! !
-1-* 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 = Eingang zum Labyrinth  
 2 = Felsvorspruenge  
 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

```

      S
      !
0-0-0-0-0-0
! !   ! !
0-0   0-0
! !   ! !
    
```

Zeichenerklaerung:

! und - = Verbindungen der Raeume  
 S = Strand  
 T = Treppe zu Zynthias Huette

```

T-0-0-0-0      Z      = Zynthias Alchemiestein
!      !
0      0
!      !
0-0-0-0-0
!  !  !  !
0 Z 0-0-0
!  !  !  !  !
0-0-0-0-0
    
```

---

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>Zeichenerklärung:</p> <table border="0"> <tr><td>S</td><td>=</td><td>Schluessel</td></tr> <tr><td>P</td><td>=</td><td>Sterne</td></tr> <tr><td>X</td><td>=</td><td>Saal</td></tr> <tr><td>D</td><td>=</td><td>Drehtuer</td></tr> <tr><td>Z</td><td>=</td><td>Zepter</td></tr> <tr><td>T</td><td>=</td><td>Treppe</td></tr> <tr><td>! und -</td><td>=</td><td>Verbindungen der Raeume</td></tr> <tr><td>A</td><td>=</td><td>Tuer zum Vorraum</td></tr> <tr><td>1</td><td>=</td><td>Vorraum des Kyragem</td></tr> <tr><td>B</td><td>=</td><td>Tuer zum Kyragem</td></tr> <tr><td>K</td><td>=</td><td>Kyragem Raum</td></tr> </table>	S	=	Schluessel	P	=	Sterne	X	=	Saal	D	=	Drehtuer	Z	=	Zepter	T	=	Treppe	! und -	=	Verbindungen der Raeume	A	=	Tuer zum Vorraum	1	=	Vorraum des Kyragem	B	=	Tuer zum Kyragem	K	=	Kyragem Raum
S	=	Schluessel																																
P	=	Sterne																																
X	=	Saal																																
D	=	Drehtuer																																
Z	=	Zepter																																
T	=	Treppe																																
! und -	=	Verbindungen der Raeume																																
A	=	Tuer zum Vorraum																																
1	=	Vorraum des Kyragem																																
B	=	Tuer zum Kyragem																																
K	=	Kyragem Raum																																

---

Anhang zu Level 1: Beschreibung der Buchstabenkombination an der Drehtuer

linke Seite:

rechte Seite:

P G  
A M  
E N

R  
O

2. Level Schloss

<pre> S-X-X-0-S H-X X-0-S !      ! 0- 0 -0 ! T                 </pre>	<p>Zeichenerklärung:</p> <table border="0"> <tr><td>S</td><td>=</td><td>Schlafzimmer</td></tr> <tr><td>H</td><td>=</td><td>Hermann</td></tr> <tr><td>T</td><td>=</td><td>Treppe</td></tr> <tr><td>X</td><td>=</td><td>Saal</td></tr> <tr><td>! und -</td><td>=</td><td>Verbindungen der Raeume</td></tr> </table>	S	=	Schlafzimmer	H	=	Hermann	T	=	Treppe	X	=	Saal	! und -	=	Verbindungen der Raeume
S	=	Schlafzimmer														
H	=	Hermann														
T	=	Treppe														
X	=	Saal														
! 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.34 loom

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...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.35 maniac\_mansion

Maniac Mansion

Vorweg:Die Loesung ist mit allen Personen moeglich. 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 oeffnen.  
Bernard oeffnet die Haustuer mit dem Schluessel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Roehre aus. Er geht vor die

Kellertuere und Syd drueckt den rechten Kobold. Bernard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schluessel ein. Er geht in die Kueche und lockt Edna vorsichtig heraus oder laeßt sich fange. Syd nimmt aus dem Kuechenschrank in der Kueche die Pepsi und den Kaese mit , aus dem Abstellraum den Krug und die Fruchtsaeft und aus dem Malerzimmer im 1. Stock die Wachsfuechte und die Dose mit dem Farbentferner. Er geht ins 2. Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Fruechte aus Wachs und dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgeraet klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den gelben Schluessel ein und geht anschließend in die Bibliothek, wo er hinter dem losen Brett eine leere Kasette 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 Kasette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kasette 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 Pepsi 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 Farbpfleck 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 Pflanzenzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt die Muenze in den Schlitz und drueckt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Teleskop, so wird die Safenummer sichtbar und Dave kann den Tresor oeffnen und den Umschlag herausnehmen. Er wartet, waehrend Bernard erneut telefoniert. Allerdings mu ihm Syd zuvor die Tuer oeffnen. Waehrend des Telefonats verlat Dave Edna's Zimmer. Dave lat 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, und man findet eine Muenze, diese wird in den Meteor-Me-Automaten gasteckt; eine der drei Highscore-Nummern ist der Code fuer die groe 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 man 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 !;

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.36 midwinter

Mitwinter

Zuerst ein paar Informationen über die Örtlichkeiten, die man 'besuchen' kann.

Bunker:  
-----

Bunker dienen als Schutz. Man kann von hier aus besonders gut schießen und wird seltener getroffen. Außerdem sind Bunker noch sichere Orte zum Übernachten.

Seilbahnstationen:  
-----

An einer Bergstation kann man Drachenfliegen. (Hier befindet sich öfters ein 'Paragleiter'.)

---



## Kirchen:

-----

Ein Besuch in der Kirche hebt die Moral. Außerdem ist auch der Kirchturm ein guter Ort für Heckenschützen.

## Fabriken:

-----

Die Sprengung von Fabriken kann die Feuerkraft des Gegners verringern. Fabriken sind strategisch wichtige Ziele.

## Werkstätten:

-----

Auftanken und reparieren von Schneemobilen. Hier kann man solche auch kaufen.

## Hauptquartier:

-----

Das HQ des Gegners liegt bei 'Shining Hollow' und muß zerstört werden.

## Hitzeminen:

-----

Hitzeminen sollten nicht zerstört werden. Der Kampf um MIDWINTER dreht sich um Hitzeminen.

## Häuser:

-----

Nahrung, Schlaf und Schutz vor Angriffen des Feindes.

## Berghütten:

-----

Nahrung und Schlaf; man kann hier besonders gut dem Feind auflauern.

## Depots:

-----

Munitionslager, Waffen aller Art

## Polizeistationen:

-----

In Polizeistationen lassen sich Friedensoffiziere am Besten rekrutieren. Auch hier kann man essen und schlafen.

## Funkstationen:

-----

Funkstationen sind besonders wichtig für Prof. Kristiansen. Er sollte an eine unbesetzte Funkstation gebracht werden.

Prof. Kristiansen kann hier bis zu vier Friedensoffiziere gleichzeitig rekrutieren.

## Läden:

-----

Nahrung, Vorräte, Granaten, Patronen, Dynamit (Munition)

## Warenhäuser:

-----

Treibstoff und Munitionsvorräte des Gegners werden hier gelagert.

Synthetisieranlagen (Chemische Werke) :

-----  
Hier wird Treibstoff künstlich hergestellt. Sie sollten möglichst früh zerstört werden. (Strategisch wichtiges Ziel).

Hier noch einige Informationen zu den einzelnen Schneebuggies :

Schneehexe : schwer zu finden, stark bewaffneter Befehlswagen  
Schneewolf : schwerer Panzer, max. 6 Personen  
Schneecat : leichter Panzer, jedoch gut bewaffnet, max. 4 Personen  
Schneefox : schnellstes Fahrzeug, das nur leicht bewaffnet ist, max. 2 Pers.

Schneestier: Transporter von Waffen und Munition, werden sehr gut bewacht  
Schneebär : gewaltiger Tanklastwagen, der für den Feind lebenswichtig ist

Kommen wir zu den einzelnen Personen, die rekrutiert werden sollten :

ADAMS:

-----  
Adams ist das kleine Mädchen mit den Zöpfen (s.Abfrage) und befindet sich bei 'Deathwatch Pass'. Sie kann mittelmäßig Skifahren, jedoch nicht Buggy fahren oder Drachenfliegen. Sie hat keine 'Feinde' innerhalb des Geheimbundes. Ihre speziellen Freunde sind Hart und Maddocks.

AMBLER:

-----  
Ambler ist bei 'Otter Valley' zu finden. Seine Skifahrkünste lassen sehr zu wünschen übrig und seine Fahrfähigkeiten sind auch nicht besten. Als Drachenflieger eignet er sich schon besser. Sein 'Feind' im Geheimbund ist Gaunt. Seine Freunde sind Rudzinski und Cropper.

CAYGILL:

-----  
Caygill ist das ältere der beiden Mädchen und bei 'Snowtown Valley' aufzusuchen. Ihre besonderen Fähigkeiten liegen im Skilaufen. Mit dem Buggy kann sie mittelmäßig umgehen und Drachenfliegen ist nichts für sie. Sie hat eine strenge Abneigung gegen Revel aus dem Geheimbund, aber mit Rudzinski versteht sie sich dafür um so besser.

CHABRUN:

-----  
Chabrun ist der Mann mit der braunen Kleidung, dem zylinderähnlichen Hut und der Narbe im Gesicht (s.Abfrage). Er befindet sich bei der sog. 'ThunderCoast'. Seine 'Feinde' sind Grice, Pringle und Doughty. Seine besonderen Freunde sind Flynn und Macleod. Er hat keine speziellen Fahreigenschaften.

COURTENAY:

-----  
Courtenay, der Herr im gelbfarbenen Dress mit dem weißen Bart und der Antenne am Helm ist bei 'Salient Flats' aufzufinden. Seine Fahreigenschaften haben keine besonderen Stärken oder Schwächen. Er hat keine 'Feinde' innerhalb der Bewegung. Besonders gut versteht er sich jedoch mit Revel und Caygill.

CROPPER:

-----

---

Cropper ist bei 'Cormorant Cove' zu rekrutieren, hat keine besonderen Eigenschaften, keine 'Feinde', aber auch keine spez. Freunde.

DOUGHTY:

Sein Standort ist 'Glen Darrow'. Auch er kann nichts besonders gut. Er hat eine Abneigung gegen Courtenay und Chabrun, versteht sich dafür aber mit Muller und Garcia sehr gut.

FLINT:

Der Mann mit dem Indiana-Jones Hut und der grünen Kleidung (s. Abfrage). Flint ist bei 'Garcia Valley' aufzufinden. Seine beste Eigenschaft bezieht sich aufs Buggyfahren. Seine 'Feinde' innerhalb der Bewegung sind Stark, Gaunt und Llewellyn. Seine Freunde Dr. Kristiansen, Flynn und Jackson.

FLYNN:

Flynn hält sich bei 'Eagle Mountain' auf und kann daher auch dementsprechend gut skilaufen. Leute, die er nicht besonders gut leiden kann sind Gaunt und Revel. Seine Freunde sind Chabrun, Macleod und Flint.

GARCIA:

Garcia ist bei 'Sierra Garcia' zu rekrutieren und besitzt keine besonderen Fähigkeiten. Seine Stärken sind Skilaufen und Drachenfliegen.

'Feind(e)': Cropper  
Freunde: Muller, Doughty

GAUNT:

Der gute PC Gaunt befindet sich bei 'White Horse Valley', kann mittelmäßig drachenfliegen und ganz gut buggyfahren. Er hat eine persönliche Abneigung gegen Llewellyn, Ambler, Flynn und Cropper. Seine Freunde sind Stark und Tasker.

GRAZZINI:

Grazzini ist der Herr in der rotfarbenen Trainingsjacke, der eine Skibrille trägt (s. Abfrage). Grazzini lebt und wohnt im 'Lindberg Plateau' und ist ein hervorragender Drachenflieger. Sein Fahrverhalten läßt äußerst zu wünschen übrig...

Mit Rudzinski versteht er sich überhaupt nicht, ist dafür aber besonders gut mit Caygill und Gunn befreundet.

GRICE:

Grice hat keine besonderen Fähigkeiten; liegt seine Stärke zwar im Buggyfahren, so ist er dennoch nur ein mittelprächtiger Fahrer.

Er hält sich bei 'Badger Heath' auf.

'Feinde': Stark, Gaunt  
Freund(e): Courtenay

GUNN:

Wenn man sich die Blider (s. Abfrage) genau eingepreßt hat, weiß man, daß Mr. Gunn der 'Eskimo' ist. Gunn hält sich bei 'Morgan's Cove' auf und hat

keine speziellen 'Feinde' innerhalb der Bewegung , Dafür hat er zwei gute Freunde, die Maddocks und Grazzini heißen.

HAMMOND:

-----  
Hammond befindet sich im sog. 'Mackenzie Head', hat keine besonderen Fähigkeiten, versteht sich nicht gerade gut mit Revel, ist aber ein guter Freund von Cropper...

HART:

-----  
Hart ist der kleine Junge, der in der Abfrage ziemlich oft zu identifizieren ist. Er befindet sich bei 'Devil's Valley' (Im Tal des Teufels) und kann relativ gut skilaufen. Er hat natürlich keine Feinde und seine besten Freunde sind Caygill, Rudel und Adams.

IWAMOTO:

-----  
Iwamoto ist ein sehr guter Friedensoffizier, der unbedingt rekrutiert werden sollte. Wenn man ihn besuchen will, muß man zu 'Millpond Flats' fahren. Auch er hat keine 'Feinde' in der Bewegung und sein Freund ist Wright.

JACKSON:

-----  
Dieser junge Herr ist in 'Pent's Valley' aufzufinden und ein guter Buggyfahrer. Sein einziger 'Feind' in der Bewegung ist Stark und seine Freunde sind Garcia und Flint.

JESSOP:

-----  
Standort: 'Mull Of Tears'  
'Feinde': Flynn und Macleod  
Freunde: Wright, Iwamoto

Prof. KRISTIANSSEN:

-----  
Er muß unbedingt rekrutiert werden und dann zu einer 'freien' Funkstation gebracht werden. Er kann dort bis zu vier Friedensoffiziere gleichzeitig für die Bewegung gewinnen.  
Wenn man ihn sucht, muß man mal zum 'Diamond Valley' fahren.  
Er hat eine persönliche Abneigung gegen Stark und Courtenay .  
Am besten versteht er sich mit Flint.  
Prof. Kristiansen ist eine der wichtigsten Personen in MIDWINTER !  
Er ist der ältere Herr mit Brille (s. Abfrage)

LLEWELLYN :

-----  
Sein genauer Standort ist 'Barefoot Valley'. Hier übt er sich fleißig im Skilaufen, Buggyfahren und Drachenfliegen, die er alle drei ziemlich gut beherrscht. Er versteht sich nicht besonders gut mit Gaunt und Flint , hat aber leider keine speziellen Freunde in der Organisation.

MACLEOD:

-----  
Auch er ist ein hervorragender Mann mit guten Fähigkeiten in allen drei 'Disziplinen'. Er ist bei 'Heaven's Gate' aufzufinden, kann jedoch nicht von Grazzini rekrutiert werden, da sich die beiden nicht gerade mögen...

Seine besten Freunde sind Tasker, Stark, Flynn und Chabrun .

## MADDOCKS:

-----

Maddocks ist die wunderschöne Krankenschwester (s.Abfrage), die sich bei 'Mount Shackleton' aufhält. Auch sie besitzt hervorragende Fähigkeiten. Ihr 'Feind' ist Revel, ihre Freunde Stark und Grazzini .

## MULLER:

-----

Muller, ein guter Skiläufer und Schneemobilfahrer, befindet sich bei 'Sao Jorge Plateau'. Er kann PC Iwamoto nicht leiden , legt aber für Garcia und Doughty die Hand ins Feuer.

## PRINGLE:

-----

Standort : 'Dogstar Bay'

besond. Fähigkeiten : keine (nur Drachenfliegen kann er überhaupt nicht !)

'Feinde' : Flint, Chabrun, Jessop und Rudzinski

Freunde : Flynn und Macleod

## RANGLES:

-----

Randles ist die gute, alte Frau (Oma). Ihr Standort ist 'Harper's Lake'. Sie fällt überhaupt durch nichts auf und würde somit also auch nicht vom Feind verdächtigt werden, zur Bewegung zu gehören. Sie besitzt keine auffallend guten Fähigkeiten, hat keine 'Feinde' und keine speziellen Freunde.

## REVEL:

-----

Eigentlich wohl eher Dr. Revel , denn er ist der Arzt in MIDWINTER . Doc Revel befindet sich im 'Coldheart Pass' und ist ein relativ guter Buggyfahrer. Er kann Hammond nicht gerade gut leiden, versteht sich aber mit Courtenay absolut blendend.

## RUDEL:

-----

Rudel, der Einäugige mit der Augenklappe (s.Abfrage) ist ein hervorragender Saboteur und für die Friedensbewegung von großem Interesse. Er ist bei den 'Whispering Mountains' aufzufinden, aber nur durch den kleinen Jungen (Hart) für die Bewegung zu gewinnen, da dieser sein einziger Freund ist. 'Feinde' besitzt er dementsprechend keine innerhalb der Organisation.

## RUDZINSKI:

-----

(Schmalke Gestalt, Sprechfunke am rechten Mundwinkel, grüne Trainingsjacke) Auch Rudzinski, der bei den 'Western Plains' aufzufinden ist, ist für die Bewegung von größerem Interesse. Er weist hervorragende Fahreigenschaften auf und kann auch ganz gut drachenfliegen. Seine 'Feinde' sind Gunn und Grazzini, seine Freunde Stark und Caygill.

## STARK:

-----

Stark ist die Person , die vom Spieler gesteuert wird, also von Dir. Er trägt ein gelbfarbenedes Trickot (s.Abfrage).

---

Er kann keinen festen Standort haben, da er die Anfangsperson ist, mit der alles beginnt.

Stark ist einer der besten Buggyfahrer in der Geschichte von MIDWINTER. Er hat keine besonderen Abneigungen und seine Freunde sind Courtenay und Rudzinski.

TASKER:

-----

Tasker trägt auch eine Augenklappe; diese ist jedoch aus Metall. Des Weiteren hat er eine Art Antenne am linken Ohr (s. Abfrage).

Er ist zu erreichen, wenn man nach 'Fox Valley' fährt. Er weist gute Eigenschaften auf, hat jedoch keine speziellen Freunde.

Seine 'Feinde' sind Revel, Gunn und Ambler.

WRIGHT:

-----

PC Wright ist ein recht guter Friedensoffizier, der bei den 'Mountains Of Summer' zu rekrutieren ist. Er besitzt mittelprächtige Fähigkeiten.

Eine Abneigung gegen Jackson hat er zwar, dafür versteht er sich mit Muller, Jessop und Iwamoto besonders gut...

Hier jetzt einige Tips zum eigentlichen Spielverlauf:

Skifahren:

-----

...skifahren oder skifahren hat drei sehr gravierende Nachteile, was die Fortbewegungsmöglichkeiten anbelangt:

1. Skilaufen dauert unheimlich lange und man kommt nur sehr langsam vorwärts.
2. Diese Art der Fortbewegung benötigt eine große Menge Kraft, die nur in begrenzten Maßen bei den Charakteren vorhanden ist. Sollte die Kraft einmal ausgehen, wird man ohnmächtig und für längere Zeit kampfunfähig.
3. Da man keine 'äußere Hülle' besitzt, sind Skiläufer natürlich ein besonders gutes und einfach zu treffendes Ziel für den Gegner.

=> Wir nehmen am Besten ein Schneemobil ...

Buggyfahren:

-----

Dies ist wohl die schnellste und zugleich sicherste Fortbewegungsmethode. Die Steuerung erfolgt via Maus (hoch, runter für schnell und langsam; links und rechts für die bekannten Richtungswechsel).

Mit dem rechten Mausbutton können Raketen abgeschossen werden, die für feindliche Flugzeuge bestimmt sind, mit dem linken Mausbutton werden sog. Boden-Boden-Raketen abgefeuert, die für die feindlichen Schneemobile bestimmt sind. Zusätzlich kann man noch die Space-Taste betätigen, mit der auch noch nützliche Geschosse gegen feindliche Buggys gezündet werden können.

Falls keine Munition mehr vorhanden sein sollte, muß der Spieler leider wieder auf den Heckenschützenmodus (Taste 'S') zurückgreifen.

Hier sei noch bemerkt, daß das Buggyfahren zwar erheblich kräftesparend ist, jedoch sollte auch beachtet werden, daß extreme Steigungen und

Neigungswinkel nicht mit der max. Geschwindigkeit befahren werden können. Außerdem gilt auch hier die Regel:

Du sollst niemals schneller fahren als Dein Schutzengel fliegen kann !

#### Drachenfliegen:

-----  
Das Drachenfliegen ist ohne jeden Zweifel die schwierigste Fortbewegungsart. Aber während des Fliegens können die größten Strecken zurückgelegt werden. Hier nun eine kurze Startanleitung:  
Linke Maustaste drücken, wenn der Startvorgang begonnen werden soll.  
Bei einer Linkskurve die Maus nach links schieben,  
bei einer Rechtskurve dementsprechend.  
Wenn ihr abheben wollt, muß die 'Nase' oder Spitze des Drachens nach oben gerichtet werden ( Maus nach unten rollen ) .  
Wenn der Drache abfallen soll ; die Maus nach oben rollen .  
Zum Abheben vom Boden ist eine Mindestgeschwindigkeit von 36 Meilen nötig.  
Bei einer Geschwindigkeit von 23 Meilen wird der Flug langsam unsicher und der Paragleiter stürzt häufig ab.

Wenn ihr eine Raketen abfeuern wollt, müßt ihr die linke Maustaste erneut drücken. (Geht aber nur in der Luft) .

Paragleiter (Drachenflieger) sind in allen Bergstationen zu finden.

#### Seilbahn:

-----  
Mit Hilfe der Seilbahn kann man ohne größere Probleme Berggipfel erreichen oder von dort wegkommen.  
Die Blickrichtung aus der Gondel läßt sich übrigens mit 'A' , 'B' , 'R' und 'L' verändern...

#### Hauptquartier:

-----  
Ziel des Spieles ist es, das Headquarter (H.Q.) des Feindes in 'Shining Hollow' zu erreichen und zu zerstören. Aber dazu sind eine ganze Menge Dynamitstangen erforderlich.

#### Der Geheimbund und das Kollegium:

-----  
Wie bereits schon erwähnt, steuert ihr die Person von Capt. Stark, der sich ständig neu auf den Weg macht, Leute zu rekrutieren, d.h. für die Bewegung zu gewinnen.  
Man sollte jedoch darauf achten, daß man die angesprochenen Abneigungen und Zuneigungen beim Rekrutieren berücksichtigt. So ist es z.B. ziemlich zwecklos, wenn ihr in Starks Person Prof. Kristiansen rekrutieren wollt. Flint hätte dagegen weitaus bessere Chancen...

Der Geheimbund besteht aus 32 Personen, die alle einzeln oder zusammen von euch gesteuert werden können.

Im Verlauf des Spieles solltet ihr darauf achten, möglichst weit in den Südosten des Landes vorzudringen, da dort der Feind lauert.  
Ihr solltet eure Aktionen und Sabotageakte so planen und koordinieren, daß ihr wenig Zeit dafür benötigt, denn ihr habt wirklich nicht viel davon. So ist es z.B. auch vonnöten die Besetzung von Hitzeminen durch den Feind zu verhindern, da diese die Lebensgrundlage für die Landesbewohner sind.  
Ihr könnt an allen Stellen feindlichen Fahrzeugen auflauern und diese vernichten (z.B. Heckenschützenmodus). Dadurch hättet ihr eine weitere Besetzung eines vielleicht strategisch wichtigen Gebäudes verhindert !

---

Also, rekrutiert viele, gute Leute und platziert sie an äußerst wichtigen Stationen, damit eine feindliche Besetzung schier unmöglich wird. Besetzte Gebäude sollten von euch gesprengt werden (außer Hitzeminen) . Bewacht so viele Gebäude wie möglich ... Achtet darauf, daß Eure Offiziere immer körperlich fit sind und ständig gut bewaffnet sind.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.37 monkey\_island\_2

The secret of Monkey Island II

The Largo Embargo

Die Geschichte beginnt auf Scabb Island. Kaum angekommen, begegnet Guybrush dem Schrecken der Insel, Largo, der ihm seinen gesamten Besitz abnimmt. Guy nimmt sich vor, diesem Widerling das Handwerk zu legen und erkundet zunächst die Insel.

Am Ortseingang von Woodtick findet er eine Schaufel. Im Ort geht er zuerst zum Kartographen Wally und nimmt dessen Monokel und ein Stück Papier. Nun geht er zu den drei Piraten bei der Reinigung und findet einen Eimer. Von dem Piraten mit dem Holzbein bekommt man ein Holzstück und erhält den Auftrag, Holzpolitur zu kaufen. Neben der Bar entdeckt man ein offenes Fenster, durch das man in die Küche gelangt. Dort stiehlt man das Messer, begibt sich anschließend in das Hotel und befreit mit dem Messer den Alligator. Aus dem Freßnapf nimmt man den Käse und in Largos Hotelzimmer Largos Perücke. Vom Wirt der Bar erfährt man einiges über Largo, der auch in der Bar erscheint und zum Entsetzen des Wirtes seinen Drink gegen die Wand spuckt. Guy wischt den grünen Schleim mit dem Papier ab (yuck!). Beim Verlassen des Ortes kauft man beim Schreiner die Politur. Auf dem Weg zum Strand entdeckt man einen handlichen Stock.

Guy macht sich nun auf den Weg zum Sumpf, füllt dort einen Eimer mit Schlamm und rudert im Sarg zur Voodoo-Hexe Mojo. Von ihr erfährt er die Zutaten, die zur Herstellung einer Voodoo-Puppe für den fiesen Largo benötigt werden. Im Regal findet er außerdem ein Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Beim Versuch dieses Glas zu nehmen, erfährt er von Mojo, daß noch Asche und ein Buch mit Voodoo-Rezepten benötigt werden. Bevor man wieder zurückrudert, um die Zutaten zu besorgen, läßt man noch das Seil neben dem gruselig schönen Totenkopf mitgehen.

Der nächste Weg führt zum Friedhof, wo man das Grab von Largos Großvater aushebt und einen Knochen findet. Guy geht wieder in den Ort zurück, stellt in Largos Hotelzimmer den Eimer auf die Tür und versteckt sich hinter der spanischen Wand. Als Largo kurz darauf das Zimmer betritt, ergießt sich der ganze Schlamm über ihn und er muß sich in die Reinigung begeben. Guy verläßt sein Versteck und folgt ihm dorthin. Dort poliert er zunächst das Holzbein des Piraten und fängt anschließend dessen Ratte. Dazu bastelt er aus Box, Stock, Seil und Käse eine Falle.

Mit der Ratte steigt Guybrush wieder in das Fenster der Küche ein und wirft den Nager in die Suppe. Das Stellenangebot am Eingang der Bar bringt ihn auf die Idee, sich als Koch zu bewerben. Der Wirt gibt ihm



einen Vorschuß von 420 Dollar und schickt ihn in die Küche. Guy verläßt jedoch seinen Arbeitsplatz durch das Fenster und findet an Largos Zimmertür den Reinigungscoupon. Mit dem Coupon geht er zur Reinigung und erhält dafür Largos blütenweißen BH. Aus Perücke, Spucke, BH und Knochen stellt Madame Mojo nun die Voodoo-Puppe her. Mit Puppe und Nadeln bewaffnet, trifft Guy im Hotelzimmer auf Largo und vertreibt ihn durch wiederholtes Stechen der Puppe von der Insel. Nachdem Guybrush Scabb Island von diesem Bösewicht befreit hat, macht er sich auf die Suche nach dem sagenhaften Big Whoop. Dazu chartert er Captain Dread's Schiff und gibt ihm als Ersatz für den verlorenen Talisman das Monokel.

#### Four Map Pieces

Auf dem Schiff findet Guy eine leere Vogelfuttertüte und vom Captain erhält er eine Landkarte. Die Reise geht zunächst nach Booty Island. Im Antiquitätenladen kauft er eine Säge, ein Schiffshorn und das Schild, das vor dem Papagei warnt. An den Nagel, an dem das Schild hing, hängt Guy nun die Vogeltüte und kann daraufhin auch den Spiegel kaufen. Im Bestattungsinstitut trifft er einen alten Bekannten, Stan, der ihm verschiedene Särge vorführt und ihm beim Verlassen des Ladens ein Taschentuch schenkt.

Die Reise führt anschließend nach Phatt Island, wo Guy aber unglücklicherweise steckbrieflich gesucht und daher sofort nach seiner Ankunft festgenommen wird. In seiner Zelle findet er unter der Matratze einen Stock, mit dem er an einen Knochen in der Zelle nebenan kommt. Diesen Knochen gibt er dem Hund und erhält so den Zellenschlüssel. Bevor er endgültig das Gefängnis verläßt, nimmt er noch die beiden Umschläge aus dem Regal. Nun sucht er die Bücherei auf, läßt sich einen Mitgliedsausweis ausstellen und leiht folgende Bücher aus:

- Recipes Voodoo "The joy of hex"  
(deutsch: "Voodoo - das Voodoo Kochbuch")
- Disaster "Great shipwrecks of our country".  
(deutsch: "Schiffswracks - Berühmte Untergänge")

Das zweite Buch sieht man sich am Besten sofort an und merkt sich die Koordinaten des untergegangenen Schiffes !

Am Eingang zur Bibliothek nimmt er noch die Linse aus dem Leuchtturmmodell. Dann geht man zum Glücksrad und beobachtet das Spiel. Nach dem Spiel verfolgt man den Gewinner und sieht, wie ihm die Gewinnzahlen mitgeteilt werden. Nachdem er wieder verschwunden ist, geht man selbst zur Tür und fragt nach der nächsten Gewinnzahl, die einem nach Eingabe des richtigen Codes auch mitgeteilt wird (zwischenspeichern !).

Trick: man merkt sich die Anzahl der Finger, die zuerst gezeigt werden (die Zahl dabei ist unwichtig!) und gibt die dann als Lösung an. Nach dem dritten Erfolg ist es geschafft.

Nun zurück zum Glücksrad, man setzt auf diese Zahl und wählt als Gewinn die Einladung zur Mardi Gras Party. Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Haus von Gouverneur Phatt und gelangt, nachdem er die Wache abgelenkt hat, in dessen Schlafzimmer. Auf dem Bett entdeckt er ein Buch mit Piratensprüchen, daß er gegen das Buch "Great shipwrecks of our country" austauscht, wobei er sich jedoch die in diesem Buch angegebenen Koordinaten merkt.

Die Reise führt uns nun wieder zurück nach Scabb Island, wo Guy dem Piraten an der Reinigung das Holzbein absägt. In aller Ruhe kann er jetzt Hammer und Nägel aus der Schreinerei entwenden. In der Bar steckt er die Banane auf das Metronom und kann dann den klavierspielenden Affen mitnehmen. Nach Vorzeigen des Büchereiausweises bestellt Guy

einen gelben und einen blauen Drink (gelb + blau = grün) und erhält außerdem einen Strohhalm.

Unser nächstes Reiseziel ist wieder Booty Island, wo Guy im Kostümverleih nach Vorzeigen seiner Einladung ein schickes Kleid erhält. Von Captain Kate Capsize bekommt er ein Flugblatt und geht weiter ins Bestattungsinstitut. Dort gelingt es Guybrush, Stan zum Probeliegen in einem Sarg zu überreden, den Sarg zu vernageln und den Kryptaschlüssel zu nehmen. Weiter gehts zum Spuckwettbewerb. Hier lenkt Guy zuerst den Spitmaster ab, indem er kräftig ins Schiffshorn bläst, vertauscht die Fähnchen und nimmt mit dem Strohhalm einen Schluck von dem grünen Drink. Seiner Teilnahme am Wettbewerb steht nun nichts mehr im Wege. Nach einigen Versuchen belegt er tatsächlich den ersten Platz und erhält als Siegesprämie eine Plakette, die er im Antiquitätengeschäft für 6000 Dollar verkauft.

Trick: nachdem man einige Male den 2. Platz belegt hat, beginnt man erneut, diesmal aber wird sofort gespuckt, und siehe da, man hat plötzlich gewonnen !

Jetzt macht sich Guy auf den Weg zu Elaines Mardi Gras Party. Bevor er zum Haus durchgelassen wird, muß er an der Sperre seine Einladung und das Kostüm vorzeigen. Guy betritt das Haus durch den Haupteingang, nimmt das Kartenstück von der Wandtafel und spricht beim Verlassen des Hauses mit dem Gärtner. Dieser bringt ihn umgehend zu Elaine, die ihm das Kartenstück wieder abnimmt. Nachdem Guy einige dumme Annäherungsversuche unternommen hat, wirft Elaine das Kartenstück vor Wut aus dem Fenster und verläßt den Raum. Guy nimmt das Ruder von der Wand und macht sich auf die Suche nach dem Kartenstück. Er findet es vor dem Haus, aber als er sich danach bücken will, wird es vom Wind zu den Klippen geweht. Guy nimmt den Hund mit und geht zur Hinterseite des Hauses. Dort rappelt er kräftig an den Mülltonnen. Durch den Krach wird der Koch aus der Küche gelockt und jagt Guybrush um das Haus. In einem unbeobachteten Moment kann er die Küche betreten und einen Fisch klauen. Nun machen wir erneut einen Abstecher nach Phatt Island. Dort angekommen, klebt Guy das Flugblatt von Captain Kate auf einen Steckbrief, worauf diese kurze Zeit später verhaftet wird. Er geht weiter zum Fischer und geht mit ihm eine Wette ein. Jetzt nur noch den gestohlenen Fisch vorzeigen und Guy erhält dafür die Angel. Zurück auf Booty Island macht er sich auf den Weg zu den Klippen und versucht, mit einer Angel das Kartenstück zu fangen. Leider kommt gerade in diesem Augenblick eine Möwe vorbei, die mitsamt der Karte zum Big Tree fliegt. Guy geht hinterher und versucht mit Planke und Ruder den Baum zu besteigen. Dann bricht das Ruder durch und er verliert das Bewußtsein. Nach einem seltsamen Traum erwacht er und fährt zurück nach Scabb Island.

Dort läßt er vom Schreiner das Ruder reparieren und geht weiter zum Friedhof. Mit Stans Schlüssel öffnet er die Krypta, liest die Sprüche auf den Särgen und vergleicht sie mit denen auf dem Buch "Famous Pirate Quotations". Dann öffnet er den Sarg von Rap Scallion, nimmt etwas von der Asche und geht damit zu Mojo, der Voodoo-Hexe.

Mojo gibt er die Asche und das Buch mit den Voodoo-Rezepten und erhält ein spezielles "Ash-2-Life"-Pulver. Dieses Pulver schüttet Guy in den Sarg von Rap Scallion, der ihm daraufhin den Schlüssel zum Leuchtturm gibt und ihn bittet, das Gas abzustellen. Nachdem Guy die Bitte erfüllt hat, erhält er zum Dank ein heißersehtes Kartenstück.

Guybrush fährt abermals nach Booty Island und geht zum Big Tree. Mit der Planke und dem Reparierten Ruder kann er den Baum besteigen. In einer Baumhütte findet er die Möwe auf einem Stapel Papier. Nun läßt er den Hund frei, der das verlorene Kartenstück aus dem Stapel heraus-

sucht. Aus einer anderen Baumhütte entdeckt Guy außerdem ein Teleskop. Und wieder gehts nach Phatt Island. Im Gefängnis nimmt Guy den Umschlag mit dem Rum und befreit Captain Kate. Anschließend geht er zur Pumpe oberhalb des Wasserfalls und benutzt den Affen, um die Pumpe abzustellen. Durch die Höhle im trockengelegten Flußbett erreicht er dann das Cottage und wird nach Betreten des Hauses vom Hausherrn zu einem Trinkwettbewerb überredet. In einem unbeobachteten Moment kippt Guy den angebotenen Drink in den Baum (naja, auf jeden Fall in das Gestrüpp, das hinten links steht) und füllt statt dessen den eigenen Grog in die Tasse. Kurz darauf fällt der Hausherr nach Genuß eines Drinks vom Hocker. Nun befestigt Guy den Spiegel um Rahmen, öffnet die Fensterläden und legt das Teleskop auf die Statue vor dem Haus. Ein Lichtreflex zeigt auf einen losen Stein in der Wand, der durch drücken die Falltür in den Keller öffnet, wo man ein weiteres Kartenstück findet. Auf Booty Island chartert Guy Captain Kates Schiff und taucht an der im Buch "Great shipwrecks of our country" angegebenen Stelle. Auf dem Schiffswrack findet er einen Affenkopf, den er natürlich mitnimmt, dann läßt er sich mit dem Anker wieder hochziehen. Auf Booty Island tauscht man den Affenkopf im Geschäft gegen das vierte Kartenstück. Nachdem man nun alle Kartenstücke gefunden hat, fährt man zurück nach Scabb Island und gibt dem Kartographen alle Kartenstücke und die Linse. Von Wally wird Guybrush zur Voodoo-Hexe geschickt, um einen Liebestrank zu besorgen. Nachdem er von Mojo eine Tüte mit Streichhölzern und eine Liebesbombe erhalten hat, macht er sich auf den Rückweg zu Wally und stellt dort mit Entsetzen fest, daß dieser entführt worden ist. Am Rande des Sumpfes findet Guybrush eine an LeChuck adressierte Kiste und steigt hinein.

#### LeChuck's Fortress

Die Kiste wird zu LeChuck's Burg transportiert. Durch den vorderen Tunnel gelangt Guybrush in LeChuck's Gefängnis und findet dort Wally, der ihn auffordert, den Zellschlüssel aus LeChuck's Büro zu besorgen. Guy verläßt das Gefängnis und steht wieder vor dem Schilderwald. Er betritt nun den hinteren Teil des Tunnels und sucht sich durch die Knochen-Geheimgänge den Weg zum Büro.

Trick: man wirft einen Blick auf das Blatt Papier, wo vormals die Spucke haftete. Es müssen immer die Türen zum passenden Vers durchgegangen werden; und zwar in der Reihenfolge 1. bis 4.

Zu jedem Vers gibt es jeweils nur eine Tür zu öffnen.

Im Büro findet er den Schlüssel, wird aber von LeChuck überrascht und landet neben Wally im Knast. Zur Befreiung nutzt er nun seine Spuckfähigkeiten. Dazu nimmt er wieder einen Schluck von dem grünen Drink und spuckt auf das Schild rechts im Bild. Auf diese Weise wird die Kerze gelöscht und Wally und Guybrush können entkommen. Beide finden sich in einer dunklen Kammer wieder, die sich nach anzünden eines Streichholzes als Dynamitlager entpuppt. Durch die folgende Explosion wird Guy auf eine Insel namens Dinky Island katapultiert.

#### Dinky Island

Im Wasser findet Guybrush eine Flasche und am Strand ein Brecheisen. Beides nimmt er mit und beginnt den Dschungel zu erkunden. Im Westen entdeckt er einen Baum, an dem eine Tasche hängt. Um an den Inhalt zu kommen, zerschlägt er die Flasche mit dem Brecheisen und schlitzt die Tasche mit der zerbrochenen Flasche auf. Zum Vorschein kommt ein Paket Instant-Kräcker. Guy geht zurück zum Strand, nimmt das Martiniglas und

füllt es mit Wasser. Dann entsalzt er das Wasser in der Entsalzungs-  
maschine, schüttet es in die Krackerpackung und erhält so zwei Kracker.  
Einen weiteren Kracker findet er nach dem Öffnen eines Fasses. Mit den  
drei Krackern füttert er den Papagei und erfährt so, an welcher Stelle  
der Schatz vergraben ist. Guy macht sich auf den Weg zu dieser Stelle  
und findet unterwegs eine mit Seilen verschnürte Kiste. Nachdem er das  
Seil gelöst und die Kiste mit dem Brecheisen geöffnet, entdeckt er  
darin Dynamit. An der vom Papagei angegebenen Stelle, beginnt Guy  
zunächst zu graben, sprengt dann das Loch und findet sich in einer  
Höhle mit zwei Pfeilern wieder: auf dem einen Pfeiler er - auf dem  
anderen der Schatz. Um an den anderen Pfeiler zu gelangen, bindet er  
das Brecheisen an das Seil und befestigt beides an den rostigen Haken  
über ihn. Leider bricht der Pfeiler zusammen und Guy stürzt in den  
Keller. Im Keller schaltet er das Licht an und steht zu seinem  
Entsetzen LeChuck gegenüber. In den Schatztrümmern findet Guybrush ein  
Ticket. Nun versucht er ebenfalls eine Voodoo-Puppe herzustellen, und  
sucht nach den Zutaten. Zunächst geht er in den Sanitätsraum (ganz  
rechts), wo er einen Totenkopf, in der Schublade eine Spritze und im  
Mülleimer zwei Gummihandschuhe findet. Im Lagerraum entdeckt er in den  
Kisten eine Puppe, eine Flasche Malzbier und einen Luftballon. Im nächsten  
Raum benutzt er die Münzrückgabe am Grogautomaten, dabei fällt eine Münze  
zu Boden. Den Ballon und die Handschuhe bläst er an der Heliumflasche  
auf. Als LeChuck den Raum betritt und sich nach der Münze bückt, klaut Guy  
ihm die Unterhose. Dann geht er zum Aufzug. In dem Moment, in dem auch  
LeChuck den Aufzug betreten will, betätigt Guy den Hebel (ggf. mehrmals  
versuchen). Die Türen schließen sich und LeChuck's Bart wird eingeklemmt.  
Guy nimmt den Bart mit. Beim nächsten Zusammentreffen mit LeChuck benutzt  
er das Taschentuch, um LeChuck's Schleim zu bekommen. Nachdem ihm dies  
gelungen ist, sind alle Vorräussetzungen für eine Voodoopuppe  
vorhanden. Guy steckt die Puppe, den Totenkopf, das Taschentuch, den  
Bart und die Unterhose in eine Tüte und erhält so die Voodoo-Puppe.  
Beim erneuten Zusammentreffen mit LeChuck benutzt Guybrush die Puppe  
mit der Spritze und reißt der Puppe ein Bein aus. Das ist das Ende  
von LeChuck...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.38 police\_quest\_1

### Police Quest 1

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

durchführen, Handschellen anlegen, seine Frage mit Nein beantworten und ihn ins Gefängnis wegen Betrunkenes Fahren 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...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.39 police\_quest\_2

Police Quest 2

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, Ohrschützer 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.40 railroad\_tycoon

### Railroad Tycoon

Zuerst stellt Ihr im "Game"-Menü, die "Game Speed" auf "frozen". Dann baut Ihr in der Nähe großer Städte eigene Industrieanlagen. Ab ca. 20 Millionen Schulden werden die roten Zahlen schwarz (Guthaben), Baut fleißig weiter, bis Ihr ca. 32 Millionen Dollar Schulden habt. Dann dürft Ihr über das Geld als Guthaben verfügen.

Man kann aber auch als allererste Aktion SHIFT + 4 drücken. Damit kann man dann seinen Kontostand beliebig erhöhen. Aber nicht über 32Mio.

Hier nun ein Weg, um es in jedem Szenario unter jedem Schwierigkeitsgrad bis zum Präsidenten/Premierminister zu bringen. Der Witz liegt in der Übernahme fremder Eisenbahnen. Es wird vielfach der Fehler gemacht, in marode Unternehmen zu investieren, die sich teilweise erst nach Jahrzehnten rentieren (wenn sie nicht vorher pleitegehen). Dabei ist es keinesfalls falsch, Linien aufzukaufen, die keinerlei Erfolgsaussichten versprechen. Entscheidend ist nur, was man mit diesen Unternehmen macht! Die Erfolgsstrategie liegt nämlich nicht im Aufpäppeln, sondern im gnadenlosen Auspressen und anschließenden Verkauf der Linie. Die Idealstrategie für den Spielanfang sähe wie folgt aus :  
Nachdem man sich "ganz normal" seine erste Linie mit zwei bis drei Bahnhöfen aufgebaut hat, nimmt man anschließend so viele Bonds auf, daß man mindestens 1,2 bis 1,3 Millionen in Bar hat. Die Zinszahlungen darf man dabei ohne weiteres ignorieren. Sobald dann der erste Konkurrent den Markt betritt, kauft man sofort deren Aktien. Wenn es gelingen sollte, das erste Aktienpaket dieses Konkurrenten noch vor ihm selbst zuzukaufen, ist für diesen das Spiel zu Ende. Man kauft dann wechselseitig seine Aktien, doch aufgrund des geringen Anfangskapitals ist der Newcomer gezwungen, einen neuen Bond aufzunehmen. Somit steht einer problemlosen 60 Prozent Beteiligung nichts mehr in Wege. Sobald man also stolzer Besitzer einer zweiten Eisenbahnlinie geworden ist, wird diese systematisch in den Ruin getrieben: Zuerst transferiert man sich

sämtliche Barschaften der bedauernswerten Tochtergesellschaft. Anschließend verkauft man ein Aktienpaket, womit man die Mehrheit an der Gesellschaft wieder verliert. Diese wiederum hat dann nichts Eiligeres zu tun, als sich gegen weitere "hostile takeovers" zu sichern, indem sie versucht, ihrerseits 50 Prozent ihrer eigenen Aktien zu kaufen. Da sie aber kein Geld hat (wir haben sie ja gerade bis aufs Hemd geplündert), muß sie einen Bond aufnehmen. Und jetzt kommen wir wieder : In der Zeit, in der unsere ehemalige Tochtergesellschaft einen Bond aufnimmt, kaufen wir wieder ein Aktienpaket dieser Gesellschaft. Schon sind wir wieder mehrheitlich beteiligt, plündern sie wieder aus, verkaufen wieder ein Aktienpaket etc. etc.

Am Ende dieses Spielchens hat die Tochtergesellschaft - abhängig von der wirtschaftlichen Gesamtlage - zwischen 2,5 und 4 Millionen Schulden, ist völlig Pleite und kein Konkurrent mehr für uns. Wir dagegen schwimmen in Geld und können endlich da mal Hotels und "stone masonries" bauen, wo wir es immer schon mal wollten.

Ganz wichtig : Sobald die erste Bilanzierung ins Haus steht, unbedingt mengenweise eigene Aktien kaufen! Nach einer solchen Aktion explodieren die eigenen Shares förmlich, und auf diese Weise hat man dann doppelt gewonnen. Idealerweise geschehen diese kaum verbrämten Fälle von Wirtschaftskriminalität innerhalb einer einzigen Bilanzperiode; wartet man bis zur Bilanz, sacken die künstlichen aufgeblähten Kurse der Tochtergesellschaft. Trotzdem wird man auch in diesem Fall noch einen satten Gesamtgewinn verzeichnen; lohnen tut sich das Ganze also auf alle Fälle.

Schwieriger ist es, wenn eine neue Eisenbahngesellschaft in der Lage war, vor uns das erste Aktienpaket zu kaufen. Dann klappt das nicht mit der problemlosen Übernahme. Um diese Gesellschaften nicht zu stark werden zu lassen empfiehlt sich folgender Weg :

Wenigstens die ersten 50 Prozent Anteile kaufen, bis zur ersten Bilanz warten. der Aktienkurs sackt dann ganz gewaltig. Man nimmt dann entsprechend viele Bonds auf und kauft die restlichen 50 Prozent zum doppelten Preis. Anschließend macht man dasselbe mit der Gesellschaft wie oben beschrieben. Hierbei ist aber wichtig, daß das nur mit Linien geht, deren Aktien noch nicht allzu stark gestiegen sind. Auch wenn es dieser Gesellschaft vor unserer Übernahme ganz gut ging: Danach ist ihr das wirtschaftliche Rückrat gebrochen, und der Gang zum Konkursrichter ist nur noch eine Frage der Zeit.

Trick :

Geldsorgen ade ! Drückt man SHIFT und 4 als allererste Aktion im Spiel, so läßt sich der Kontostand auf jeden beliebigen Betrag erhöhen. Aber Vorsicht - nicht über 32 Mio. gehen! (Cursortasten!)

Und hier noch ein kleiner Trick:

Dazu benötigt man einen IFF-Konverter und ein Malprogramm, vom Autor wurde IFF-Master 1.0 und Deluxe Paint III verwendet. Zunächst lädt man das Spiel und speichert einen Spielstand auf einer formatierten Diskette ab. Der Spielstand steht auf der Diskette unter dem Namen rrX.dat, wobei X für eine Zahl zwischen 0 und 3 steht, je nachdem, welche Position gewählt wurde. Nun wird der Konverter gestartet und der entsprechende Spielstand als raw data geladen. Als Bildgröße wird dabei 320\*200 Pixel mit vier Bitplanes (16 Farben) angegeben. Nun erscheint die gewohnte Landkarte auf dem Bildschirm, wenngleich



möglicherweise in anderen Farben. Dieses Bild wird nun unter einem beliebigen Namen als IFF/ILBM-Bild abgespeichert, das Malprogramm gestartet und das konvertierte Bild geladen. Jetzt kann man darangehen, die Welt nach Belieben zu gestalten, wobei für jedes Symbol der Landkarte eine bestimmte Farbe steht. In der ersten Spalte der Farbauswahl von oben nach unten: Slums, Ozean, Brachland, Wald, Hafen, Rohstoffe, Wüste, Vorgebirge. Und in der zweiten Spalte: Rohstoffe, Fluß, Farmen, Hügel, Dorf, gegnerischer Bahnhof, Stadt, Berg. Ist man mit den Veränderungen fertig, speichert man das Bild, hierbei eventuell einen anderen Namen verwenden, um die erste Version nicht zu überschreiben. Jetzt wird der IFF-Konverter gestartet und das veränderte Bild geladen. Dieses wird mit dem Pinsel ausgeschnitten, wobei darauf zu achten ist, daß die Größe wieder 320\*200 Pixel ist. Der Pinsel wird als raw data abgespeichert, wobei als Name der entsprechende Spielstand rrX.map genommen wird. Hat man alles richtig gemacht, kann man sein Meisterwerk nach dem Einladen im Spiel bewundern.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.41 simon\_the\_sorcerer

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 graben 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 unfaireweise 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 Mausloch 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 hintereinander 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 Mausloch 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.42 snack\_zone\_bifi

Snack Zone Bifi

Unser Held Lukas hat die Aufgabe das Produktionsgeheimnis der Minimalami 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 Ohringe. 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 verschenkt Lukas die Halskette, dann die Ohringe. Um an das dritte Geschenk 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 Säugeteil 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 KONDOMINE.

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 ihn 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 Beendigung ein Bi-Fi ROLL -Werbepbild ) 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 Eintrittskarte (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 übereicht 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.43 space\_job

### Space Job

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 Zugangscode 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. Die Taste " P " gestatten einen Blick in die Preisliste. Drückt man die Taste " 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 kleiner wenn man einen Fehler gemacht hat

Grün - Leistung

Diese Linie muß jeden Tag aufs neue gefüllt werden. Wenn man also seine Arbeiten richtig und korrekt ausführt nimmt er zu.

Die Linie verkürzt sich aber auch bei Fehlern wieder. Erstrebenswert ist eine volle grüne Linie am Schluß eines 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.44 telekommando\_1

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.  
>> bar.

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 signalisiert.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 Satelitananlage 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.45 telekommando\_2

### Telekommando 2

Zu Beginn öffnen wir erst einmal die Hecktüren unseres Servicewagens um das Werkzeug und das Funktelefon mitzunehmen. Dann gehen wir in das Umweltgebäude und sprechen mit dem Portier. Bevor wir den Aufzug benutzen gehen wir durch das Treppenhaus in den Keller. Dort erwischen wir jemand der an der Klimaanlage herumfingert.

Als wir nun den Aufzug benutzen wollen merken wir, daß irgendetwas mit dem Teil nicht stimmt. Um die Störstelle zu erreichen benötigen wir allerdings eine Leiter. Diese holen wir uns aus dem Keller, aus der Abstellkammer. Bei dieser Gelegenheit schauen wir uns gleich die Klimaanlage an. Hier war ein Saboteur am Werk. Wir reparieren die Anlage auf die Schnelle ( Benutze Werkzeug mit Klimaanlage ).

Im Treppenhaus öffnen wir den Schrank und entnehmen das Seil, sowie das rote und das grüne Modul, dann geht es wieder zum Fahrstuhl. Dort benutzen wir die Leiter, öffnen die Decke und gehen nach oben. Die Kabel der Steuerelektronik wurden zerschnitten, mit unserem Werkzeug beheben wir den Schaden. Dann schließen wir die Deckenlucke wieder und entfernen die Leiter.

Jetzt benutzen wir die Konsole um in den 4. Stock zu gelangen. Dort melden wir uns bei der Geschäftsführerin. Wir fragen sie nach allem was für uns wichtig sein könnte. Daraufhin gibt sie uns eine FAX-Liste, die wir erst brauchen können. Vom Schreibtisch nehmen wir die D-1-Karte, die wir für unser Telefon gebrauchen können. Im Vorzimmer finden wir ein Faxgerät, einen PC und einen Drucker. Da die Festplatte des PC zerstört wurde müssen wir uns erst eine Start - Diskette besorgen. Jetzt schauen wir uns die Fax-Liste an, die wir versenden sollen. Eine Fax-Nummer ist unleserlich. Da wir aber auch mit der Telecom in Tokio hervorragend zu -

sammenarbeiten, bitten wir dort um Hilfe. Dazu benutzen wir die D - 1 - Karte mit unserem Telefon und wählen Tokio an. Von dort bekommen wir dann die vollständige Nummer.

Nun fahren wir in den 2. Stock, gehen ins Labor und bitten die Programmiererin am Computer um die Systemdiskette.

Jetzt fahren wir in den 1. Stock und sehen uns den Kopierer etwas näher an. Den Papierstapel legen wir in das Papiermagazin, den fehlenden Toner können wir erst später bestellen. Wir gehen zur Buchhaltung. Hier sprechen wir mit dem Buchhalter so lange bis er uns mitteilt, daß er Hunger auf eine Pizza hat. Nun gehen wir in die Telefonzentrale, hier benutzen wir wieder unser Telefon mit der D-1-Karte und bestellen dem Buchhalter eine Pizza. Jetzt nehmen wir das blaue und das gelbe Modul und sehen uns die Anlage an. Bei den Steckplätzen wissen wir nicht weiter und rufen unseren Kollegen Herrn Schmitz bei der Telekom an. Dieser erklärt uns die Reihenfolge der Steckplätze, die wir uns unbedingt merken sollten. Nun dürfte es keine Probleme mehr geben. Jetzt überzeugen wir uns ob der Buchhalter auch seine Pizza erhalten hat, bei dieser Gelegenheit nehmen wir den Kugelschreiber von seinem Schreibtisch mit. Über BTX bestellen wir den fehlenden Toner. Nun schauen wir uns das Fahrrad im Flur an, bei dem Versuch es zu reparieren müssen wir leider feststellen das es nun garnicht mehr zu gebrauchen ist. Die Einzelteile nehmen wir jedoch mit da sie noch sehr nützlich sein werden.

Die Tür im 3. Stock klemmt, und wir müssen versuchen einen anderen Weg zu finden. Doch zuerst fahren wir wieder ins Erdgeschoß und nehmen beim Pförtner den bestellten Toner entgegen. Jetzt können wir auch die Arbeit am Kopierer im 1. Stock beenden.

Nun geht es wieder abwärts in den Keller. Hier öffnen wir den Lüftungsschacht und stellen fest, daß uns für die Durchquerung des Schachtes die Baupläne zum Gebäude fehlen. Der Pförtner verrät uns, daß uns die Datentypistin ( sie ist in der Kantine ) weiterhelfen kann. Nachdem wir von ihr eine Modemnummer bekommen haben fahren wir wieder in den vier - ten Stock und gehen ins Vorzimmer, hier faxen wir zuerst die Einladungsschreiben an die Teilnehmer. Nun benutzen wir die Diskette am Computer. Der Compi will uns aber immer noch keine Informationen geben, weil er für den Zugriff ein Passwort benötigt. Wir erinnern uns an den Boten - jungen auf dem Flur, der ein Computerspiel spielt. Wir bitten ihn um seine Mithilfe. Mehrmaliges Fragen ist leider nötig. Nachdem wir nun das richtige Passwort haben, wählen wir das Modem für die Baupläne an, diese lassen wir uns sodann ausdrucken. Nach dem Studium der Pläne stellen wir fest das sie mit französischen Texten verziert sind.

Auf geht's zum Video-Konferenzraum, dieser befindet sich über dem Vorzimmer, dort finden wir die passende Französin zum Übersetzen.

Jetzt wieder in den Keller, zum Lüftungsschacht. Nun haben wir keinerlei Probleme um uns in dem dunklen Labyrinth zurecht zu finden.

Wir nehmen aus dem Schrank den Tarnanzug und ziehen ihn auf dem WC an. Aus dem Besprechungszimmer nehmen wir den Schlüssel mit. Im Flur finden wir einen Brief den wir uns ansehen.

Im Hauptquartier begegnen wir nun den Saboteuren, die wir " Dingfest " machen müssen.

Nun kommt es auf die richtigen Antworten an:

1. Ich mußte auf die Toilette
2. Kein Grund mich anzumachen
3. Spielt keine Rolle, ich muß mich beeilen
4. Na, zur Kommandozentrale
5. Wo ist der Pilot?

Jetzt gehen wir sofort zum Büro. Funkgerät benutzen und die Typen ins Besprechungszimmer locken - schnell die Tür abschließen.

---

Auf dem WC ziehen wir uns wieder um, dann benutzen wir das Telefon um die Polizei anzurufen die die Typen abholen soll.  
Nachdem nun der Sensor am Aufzug repariert wurde, geht's ab in den vierten Stock, in das Vorzimmer und von dort über die Feuerleiter auf das Dach um mit dem Piloten zu sprechen. Doch der ist vorsichtig und will sich nur entfernen wenn er einen schriftlichen Befehl erhält. Also zurück in die 1. Etage wo der Kopierer steht. Den Brief kopieren, den Kugelschreiber mit der Kopie benutzen: -> Piloten nach Brüssel schicken. Nun drücken wir dem Piloten den Wisch in die Hand. Wenn er verschwunden ist kümmern wir uns um die Satellitenschüssel. Die vorhandene ist leider kaputt, aber im Keller fanden wir noch eine taugliche, doch wie bekommt man das Teil auf's Dach? Wir bauen uns einen Flaschenzug! Zuerst bringen wir die Felge ( vom Fahrrad ) am Geländer an, dann das Seil und die Gabel - schon ist der Flaschenzug fertig.  
Nun hinunter in den Keller, in den Abstellraum. Dort öffnen wir das Fenster und benutzen die Satellitenschüssel. Jetzt wieder retour und ab zum Dach, den Flaschenzug benutzen und die Schüssel austauschen. Jetzt noch zum Video-Konferenzraum und mit der Geschäftsführerin sprechen. Nun können wir die Lobessprüche über uns ergehen lassen und dann voller Stolz über unsere Heldentaten in der Zeitung lesen.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.46 the\_adventre\_of\_robin\_hood

### The Adventre Of Robin Hood

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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.47 the\_crescnt\_hawks\_inception

The Crescnt Hawks Inception

Im Laufe des Spiels bekommt man es mit folgenden Häusern zu tun :

Das Haus von Davoin, Steiner, Kurita, Marik und Liao. euer ärgster Feind ist das Haus von Liao. Es ist hauptsächlich in Starport ansässig. Euer Ziel ist es nun, vom Planeten zu fliehen, wobei Euch mehrere Agenten der Crescent Hawk's zur Seite stehen. Doch Vorsicht ! Auch Verräter sind unter ihnen!

Lösung :

Das Spiel startet in der Citadel. Ihr seid mit nur 20 C-Bills und viel Mut ausgerüstet. Als erstes heißt es Geld besorgen. Sofort eile ich zum rechts von mir gelegten Aktienbüro und investierte mein ganzes Geld in "NASHDIV"-Aktien. Immer, wenn das Taschengeld ausbezahlt wurde, sofort in Aktien umsetzen ! Zwischendurch erledigt man die Übungsmission und ruht sich aus. Hat man einmal 200-300 C-Bills zusammengerafft, kauft man sich Übungsstunden im Umgang mit Anti-Mech-Waffen. Andere Übungsmöglichkeiten sind überflüssig! Versucht auf jeden Fall, die Übungsmissionen zu bestehen. Immer wieder abspeichern! Die ersten Kämpfe erledigt der Computer leicht mit dem Chamelion. Seine Ahnengeschichte kann man sich in der Cathedrale ansehen. Eines tages wird die Citadel von feindlichen Kuritan-Mechs vernichtet, doch Dir gelingt die Flucht. Nun eilt man mit Hilfe eines Holoviewers, den man bei einem Gespräch in der Lounge ergattert hatte, eingelassen wird. Im Starport angekommen, sofort zum Kleidergeschäft eilen und andere Kleider kaufen. Ansonsten wird man sofort angegriffen, was meistens ausgeht! Nun kümmert man sich um eine Panzerung, die man im Armorshop bekommt. Falls die finanzielle Lage dies nicht zuläßt, kann man sich im Kolosseum mehr dazuverdienen. Im Falle eines Kampfes immer den Computer arbeiten lassen, da er ziemlich gut ist. Hat man genug zusammen, kauft man sich einen Inferno-Werfer im "Weaposhop". Diese Waffe ist zwar etwas teuer, kann jedoch mit einem Schuß einen Gegner

beseitigen. Die Panzerung braucht dagegen nicht so teuer sein, da das Reparieren recht günstig ist. Wie Ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, ist man im Rednerhaus nicht gerade willkommen. Das stört uns nicht, und wir gehen nochmals hinein. Im Laufe der Entwicklung kommt es zum Kampf, der sehr zu schwer zu bewältigen ist. Habt Ihr ihn überlebt, verfügt Ihr aber über einen Mitkämpfer und einen Battlemech! Mit ihm könnt Ihr auf Beutefeldzüge gehen und geld absahen! Das Steuer überläßt man am besten Rex, dem Neuen. Doch Vorsicht, wenn Ihr den Mech verliert, ist das Spiel schwer zu lösen. Seid Ihr gut ausgerüstet, begeben sich östlich von der Citadel zum Gefängnis und stiehlt einen zweiten Mech. Nun wieder auf dem Starport und im Krankenhaus den Doktor und in der Mechgarage den Mechaniker in die Crew aufnehmen. Anschließend den Fragenstein auf der im Plan markierten Stelle aufsuchen. Die gestellten Fragen werden von der Person mit dem jeweiligen Wissensgebiet beantwortet. Sie muß darin perfekt sein. Falls nötig, einen Kurs belegen. Hat man die drei Fragen beantwortet, kann man den Dungeon, der ebenfalls markiert ist, betreten.

Im Dungeon :

Dies ist ein neuer Abschnitt des Spiels, in dem es keine Feinde gibt! Ziel ist es, alle Türen zu öffnen, um den Strom anzustellen, mit dem man ein Hilfesignal (SOS) an das Hauptquartier senden kann. Dieses holt einen dann ab und man bekommt eine Auszeichnung. Ist der Dungeon geschafft, bekommt man den weißen Code, mit dem man die letzte Tür zum Schaltraum öffnen kann.

Tips :

Die meisten Roboter zum Niedermähen treiben sich in der zerstörten Citadel herum. Die Türen im Dungeon öffnet man mit Hilfe des richtigen Rot-, Blau- und Gelbcodes, Grün eingeschlossen.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.48 times\_of\_lore

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 Adelige, 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 im 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.49 warlords

### 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 Dwarven 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!

Und hier noch mehr Tips :

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 un 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 Visir 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.50 ww\_giddy

Wibble World Giddy

Nach der Anleitung befinden wir uns in der "Wibble World", die Sonne scheint, Wolken sehen etwas merkwürdig aus, und wir nehmen uns zuerst den Eimer Wasser. Ein Bild weiter gilt es über ein Wasserloch zu springen. Außerdem machen wir Bekanntschaft mit der Möwe (?), von welcher Sorte wir im Verlauf des Spiels noch mehr sehen werden. Dann kippen wir das Wasser in das Feuer. Nach einem weiteren wassergefülltem Loch erreichen wir eine Schlange, einfach "überspringen". Vorher klettern wir den Baum hoch und schnappen uns das Aerosol. Die drei Münzen sind auch nicht zu verachten. Über eine neue Schlange, zwei Möwen und drei weitere Münzen gelangen wir zu einer breiten Schlucht. Wir springen todesmutig hinein und finden neben vielen weiteren Gegner, Münzen, Energie, ein Pflaster und einen Riesenkorken. Über einige Plattformen gelangen wir wieder ans Tageslicht. Als nächstes gehen wir weiter nach rechts und nehmen die fünf Münzen. Dann muß man wieder über eine Schlange springen, Vorsicht oben zwitschert eine Möwe. Jetzt kommen wir zu einem Kerl, der nach seinem Atari schreit, welchen wir fünf Bilder weiter in der Mülltonne finden. Auf dem Weg ( titschende Bälle ) lassen wir den Ballon mitgehen. Außerdem liegt ein Shop am Wegesrand. Gehen wir nach dem Bild mit dem Atari noch eins nach rechts, finden wir zwei Münzen und Energie. Jetzt sollten wir dreißig Münzen gesammelt haben, also zurück zum Shop und Kleber kaufen! Ach ja, für den Atari bekamen wir einen schweißnassen Strumpf (Mahlzeit!). Jetzt wieder nach rechts zu einer weiteren Schlucht in welcher wieder Münzen liegen. Rechts kleben wir das Pflaster über den Rohrbruch, nicht sehr schön aber praktisch. Nebst einigen Münzen finden wir auch eine Dose. Befinden wir uns wieder an der Oberwelt, stopfen wir den Korken

in den Vulkan. Nach weiteren Bällen kommen wir erneut zu einem Shop, noch haben wir nicht genug Münzen um den Spaten zu ersteigern. Die folgende Höhle überspringen wir, wir kehren zu gegebener Zeit zurück. Plötzlich befinden wir uns im All auf einem fernen Planeten. Unter dem hüpfendem Alien und an der USA-Fahne vorbei geht es erneut in eine Höhle. Dort nehmen wir die Münzen und erheben den wegversperrenden Stein mit dem Ballon. Das Ölkännchen nehmen wir auch mit. Danach gehen wir wieder nach rechts und bekämpfen das grüne Vieh mit der Dose. In der nun folgenden Höhle ist der Energieschub nicht zu verachten. Geht man aus dem zweiten Ausgang heraus, sollte man nach links gehen, es lohnt sich (MÜNZEN!!!) Jetzt befinden wir uns im Eis. Bereits hier wird es etwas schwieriger, der eislaufende Pinguin und zwei alte Bekannte ( Möwen ) machen sich hier breit. Mit zwei großen Sprüngen sollte man am ( extrem schnellen ) Pinguin ( und mit etwas Glück ) an den Möwen vorbeikommen. Den Schneemann bearbeiten wir mit etwas Aerosol. Jetzt begeben wir uns in die Schneehöhle, welche sich als kleine Schatzkammer entpuppt ( Münzen, Münzen und nochmals Münzen ) Doch trotz unserer Goldgier übersehen wir die Spinnen nicht. Wieder an der frischen Luft, springen wir auf den Schneehaufen der in der Luft schwebt. Von da überspringen wir den Pinguin. Den Magneten nehmen wir auch an uns. Vorsicht! Pinguin! Im nächsten Bild springen wir über die Spitzen, wenn sie sich unten aufhalten, und über den Pinguin. Die Möwe bleibt eher ein Statist. Hat man diese Aktion überlebt, geht es weiter schweißtreibend zu: In Ägypten! Die Energie wird dringend gebraucht, die Kreissäge ist allerdings gefährlich! Man sollte sich nicht am Rande des Blockes aufhalten, denn sonst wird man gnadenlos rasiert!! Nach einem weiteren Sägeblatt lassen wir uns abermals in die Schlucht stürzen, die Spinnen sind kein Problem! Der Schlange, die nicht von ihrem Platz weicht, halten wir den Socken vor die Nase ( arme Schlange )! Haben wir die drei Münzen eingesammelt, benutzen wir den Kleber mit der gebrochenen Schallplatte! Jetzt wieder ganz weit zurück, zur ausgelassenen Höhle, in welcher wir drei Münzen finden. Hurra! Wir haben jetzt 51 Münzen, will heißen, daß wir uns den Spaten leisten können. Zuerst ziehen wir aber die Metalschubladen mit dem Magneten an. Jetzt ist der Weg frei und wir können die Stiefel einsacken! Dann suchen wir den Shop auf, und kaufen einen Spaten. Haben wir das erledigt, rennen wir durch den Planeten, durch das Eis, durch Ägypten bis ein komisches Raumschiff den Weg blockiert! Hier benutzen wir die Schallplatte! Ein Bild weiter beginnt das Militärgelände, der Panzer ist alles andere als gefährlich. Die Müllkippe graben wir mit dem sauteuren Spaten um. Danach befinden wir uns wieder im Grünen, die rostigen Spitzen brauchen etwas Öl! Zu guter Letzt verpassen wir dem Dino einen Kick ( womit wohl ? ) ! Gehen wir aus dem Bild, ist das Game geschafft, und wir erfreuen uns an der nicht gerade grandios gemachten Endsequenz!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.51 ballyhoo

Ballyhoo

Hurry, hurry, hurry! Step right this way, ladies and gentlemen, to see the wonders of the ages. Witness death-defying feats of derring-do and digital dexterity! Behold the fascinating freaks of fiendish fortune, fettered with

fantasies far from the furthest feelings of the fortunate few! Experience elephants, learn from the lions and make a monkey out of yourself! All this for one thin dime, one tenth of a dollar! Hurry, hurry, hurry! (Get away from here kid, you bother me!) Infocom's latest mystery game is far from what you might expect if you've played WITNESS, SUSPECT or DEADLINE. In fact, it has more in common with the adventure series, where you have to find the right items and do the right things with them in order to solve the game. So let's begin. As always, mapping is a key to playing through successfully. All the action takes place on the grounds of THE CIRCUS THAT TIME FORGOT, INC. At the start of the game, there are only a limited number of places you can visit, so your first job is to find out how to get to those other places that are currently blocked to you. You begin In the Wings. The Big Top lies to the north, and the rest of the circus grounds south. So head south. You are in the Connection, a kind of crossroads. You will see a midget. If you have read the Official Souvenir Program, you will recognize him as Comrade Thumb, a Russian emigre clown. A word of advice: You will find few people here on your side, so make friends where you can. "Lift the midget" to help the poor guy get a drink, then note where the fountain is for later. There is a temporarily impassable turnstile to the east, so go south again. You are now Near the White Wagon, the business office. The door is locked and you have no key, so leave this for later. But do take the pole that is sticking out from under the wagon. Read the banner to the south. "Egress" is not a wild beast, but stay away from it anyway if you don't want the game to end. Instead, head west. You will be by a second turnstile. Two clowns will get through, but you can't yet. Be sure to watch and listen to everything they do and say. If you look into the cage by the turnstile, you will see the blind guard, Harry. Harry is a veritable encyclopedia of information, and about the only friend you can talk to. Be sure to applaud when Comrade Thumb finishes his act, wait for him to pass through, then head west again. You are now in the Prop Tent. Leave everything you see, and hide behind the cardboard cutout of William Howard Taft, then listen to the whole conversation. The owner's daughter, Chelsea, has been kidnapped! By the sound of him, this detective that Mr. Munrab (spell it backwards) has hired is no Sam Spade. There's only one person who can find Chelsea, and that's you! After they leave, head east into the Back Yard, then north to Beside the Big Top. Pick up the mask, and then go east back to the connection. Head north again into the wings. A portion of the bleachers has been pulled away. Head northeast, search the garbage and take the ticket you find there. Then head southwest and north. You are now in the Performance Ring, ready to perform your first death-defying act. The roustabout with the headphones you saw leave as you entered the Big Top (remember him!) has removed the safety net. So drop everything but the fiberglass pole, and climb the rope ladder. Keep going east until you reach the other platform. Now that was easy, wasn't it? Take the balloon, and go west until you get back to the first platform. Try to go down. You'll drop the pole, but never mind. Then down again and pick up everything, then go south twice back to the Connection. Punch either the red or blue dot on your ticket, then "insert ticket in slot." You'll get your ticket back and you can go east through the turnstile into the Midway. You must repeat this every time you use this turnstile. Examine the pitchman and the detective (and the monkey). Then go south into the Menagerie, and southeast into the Menagerie Nook. To the north is a cage. Look inside it. Use the pole to get the key ring, then unlock the cage, open the door and go north into the cage. Take the headphones and the bucket, go south, northwest, north, and west back through the turnstile. Make your way back to the Prop Tent. I found it a good place to leave everything until you need it. Drop everything but the balloon. Go east. Now "open the balloon"; then "inhale helium" and say "Harry, hello." Your high-pitched voice will make him think you are Comrade Thumb, and he will buzz you through. Go south. You are

now in the Camp (East), west of Gottfried von Katzenjammer's trailer. Head west to Camp (West), with Clown Alley to the South. Leave both of those until later. Instead, it's time you learned the fine art of "sidewalling." "Sidewall" or "crawl under" the canvas, and you'll find yourself back in the Prop Tent. Aha! What is this? A piece of wood? Examine it. Seems harmless enough, so pick it up. When prompted, try entering an obscenity; if shy, just say "ow." Drop the mousetrap, take the piece of meat out of the bucket, and then drop the meat. Timing is crucial here. Go east out of the Prop Tent, then west back in. You'll hear scurrying. Go out and back in again. You will see a mouse. "Catch mouse with bucket." Now take the ticket and the bucket and head back to the Menagerie. The real fun is about to begin! Okay, you're back at the Menagerie, armed with your ticket and a bucket with a mouse in it. Try going east. You have just met Hannibal, the elephant. Take the mouse, then show the mouse to the elephant twice. Hannibal will blow the mouse out of your hand. Wait. The petrified pachyderm will break loose from his chains in fright and plow through the fence to the southwest. Go through the elephant-sized hole to the southwest. You have returned to the White Wagon, only this time you notice a ladder attached to the rear. Climb up the ladder until you are On the Wagon. Turn the crank, then look in the wagon. Mr. Munrab is hard at work. The poor man is so tense, you shouldn't bother him. But you have to get in there, so you must get him to leave first. From your perch, knock on the door. He will open the door and, quite perplexed at finding no one there, he will leave. Time is of the essence now. Go "in" and lock the door. Ignore the books and the sheepskin; just examine the desk and take the spreadsheet you find there. Now, move the desk and "up". You will be back on top of the wagon and Mr. Munrab, none the wiser, will close the panel. Go down to the ground, making sure you pick up anything you might have dropped, and back northeast to the Menagerie. Now, go north, east, and east again till you reach the Far End of the Midway. Go north, then northeast or southeast around Tina, and take the stool. Ignore Tina for the moment; she will certainly ignore you. Make your way back to the Midway and return to the Prop Tent, either through the turnstile or by way of the elephant-sized hole southwest of the Menagerie. Once you have side-walled a tent, you only have to type a direction to go under it again, so go south from the tent and east to Katzenjammer's trailer with the skeleton key in hand. Examine the trailer. Unlock and open the compartment, then take the bullwhip. Go north through the turnstile and then ask Harry about the lions. He will tell you that only Elsie responds to the whip. Return to the Prop Tent and make sure you have all of the following: the key, the stool, the whip, and the meat. Now go east twice and north three times into the Performance Ring. Unlock the cage with the key, open the door, and go west into the Lions' Den. The male shaggy lion is Nimrod; the smooth-bodied female is Elsie. Keep cracking the whip at the smooth lion until she lies down and yawns, then open the grate. The stool will keep the shaggy lion at bay. Throw the meat into the passage, then go east. Go back into the cage and close the grate. Move the lion stand and you will find a cigarette case. Return to the Prop Tent. Carrying your ticket and the cigarette case, go east. Ask Harry about Andrew and Jenny, then be sure to give him the cigarette case. He will feel it and tell you it belongs to Andrew. Go north, east, insert your ticket, and east again through the turnstile, then east once more. Now go south. You are in Jennifer's Boudoir. Show the case to Andrew. Show the case to Jenny. Observe the fracas that follows with amazement and listen to what is said about the meeting later that night in Katz's trailer. Now go up the stairs into the Wardrobe Closet. Take the dress/suit combination and search it. Take the veil you find. Take the shawl/jacket combo and go up and out of the closet and north. Make your way back to the Prop Tent and relax a minute. For the next series you will just need your ticket. It's time to visit Rimshaw the Incomparable. Return to Midway of the Midway

and north into the Hypnotist's arlor. You must give him your ticket, which he will return. You can say "Rimshaw, read my palm" and "Rimshaw, read my head" for fun; but you're on serious business here. Say "Rimshaw, hypnotize me," and he will. In your dreamlike state you will return to your seat high up in the bleachers, with a terrible hunger. Stand up. Now go east, up, east, down, east, up, east, and down. On the way, ignore the hawker. He will relieve you of \$1.85 without your lifting a finger. As soon as you find yourself back In the Wings, a monkey will land on your back. Go south to the Connection, then get in line at the concession stand. Wait till the second line starts. You will have to type "get out of line" twice, then "get in short line." Wait until Jerry's friends all arrive, then get out of the line. When asked if you really want to surrender your place in the long line, say "Yes." Get in the short line, get out of the short line then get in the \*long\* line. Reverse psychology pays. Now you have a chocolate-covered banana. Bite it. Hmmm, someone else is hungry, too. Drop your hard-won prize and go north Into the Wings. Say hello to the hawker you see taking a break there. Then go up. Some stranger will hurl a granola bar at you and you'll wake from your trance .Stand up and go south, then west. Now side-wall the tent, and you're Under the Bleachers. Search the garbage and you'll find the granola bar. Take it and go south. Who do you know that might appreciate a granola bar? Yes, go east and east again, then north. Examine Tina. She is holding a radio. Go north-east or southeast around her, then give her the granola bar. That got her attention! Say "Tina, hello." Take the hand she offers you, then kiss it. Go northwest or southwest, and you will find the radio. Take it and go south. Return once again to the Prop Tent. You are once again in the Prop Tent, and it's time you got on with the actual business of solving the crime. You have already obtained a clue: the spreadsheet. Examine it. It describes the steadily deteriorating financial condition of one Eddie Smalldone. Unfortunately, this is not much to go on. Examine the headphones. Rewind the tape and then play it until you hear the subliminal voice. So Rimshaw is in on this! Rewind the tape again. For the next series, you will need your ticket, the key, the radio, and the headphones. But first, pay a visit to Harry. Go east and ask Harry about Eddie Smalldone, then ask him about the circus and the gorilla. To tame the gorilla, you will need soothing music, and all you have is Jimi Hendrix and a static-producing radio. Consult your souvenir program again, then turn the radio to WPDL, 1170 on your AM dial. Not much of an improvement , I'm afraid. You will have to improve your reception noticeably. Make your way to the Menagerie Nook. Drop your ticket and the key, then climb the cage. The static will miraculously disappear. "Record music" and wait until the tape stops, just to be sure. Rewind once again to the beginning, then go down. Oops. You seem to have died. Naw! Try typing "restore," then "wait." Take the key and ticket, then go northwest. Unlock the cage with the key, open the door and go west. Behold Mahler the Gorilla! (Just for fun, you might try this wearing the gorilla suit!) Search the straw. A trap door! Now play the tape. Mahler will leave you alone so you can open the trap door and take the ribbon that is in there. Go east and close the door behind you. Make your way back to the Prop Tent. Drop off everything. Take the mask, then go south. Wear the mask and knock on the door of the trailer. When Chuckles lets you in , go south. Examine the ash tray, move the ash and take the scrap of newspaper revealed. Chuckles by then will see through your disguise, but his careless tongue will have revealed "the grift" (i.e., illegal gambling), and that to reach it you must shove "Annie Oakley" (i.e., your ticket) under the front by the elephant tent. (See the souvenir program for translation of circus lingo.) Go back north into the Prop Tent, and make sure you have the bucket and your ticket. Then make your way to the Menagerie Nook. Slide your ticket under the front, then go east through the secret panel. Take your ticket again. Now it's time to play a little blackjack. There is a \$2.00 house



limit, and it doesn't really matter if you win or lose. Play a couple of hands, then type "open panel." Instead of obeying your command, the game will suggest you play another hand. This time, however, something has changed. You will feel someone tapping on your foot. If you pay attention, the number of taps indicates the value of the dealer's hole card. Try to look under the green tablecloth. The game's odds have swung about to your favor, so play as long as you like until Billy Monday 86's you from the Blue Room. Go northwest, then north. You will see the body of the detective. Is he dead? He sure is: Dead drunk, that is. You will have to revive him. Go west through the turnstile. About this time, you will run into Comrade Thumb again. By sign language, he will advise you to return to the Blue Room. First, you must deal with the detective. Pour water on him. This will revive him, and bring on sudden feelings of shame and remorse. You must exploit those feelings while you have his attention. Say "Detective, give me the ransom note." He will produce the note and a trade card for Dr. Nostrum's. (You have one in your BALLYHOO package; it has a picture of a cute blonde girl with a red ribbon in her hair.) Return to the Menagerie Nook, and drop the bucket. You won't need it again. Once again, slide your ticket under the front, and go east into the Blue Room. Look under the tablecloth, and take the suitcase. Open the panel and... too late! The suitcase is ripped out of your grasp and the culprit dashes west through the open panel. You must stay hot on his heels! Go west, then up and up again. Which way did he go? Which way did he go? Never mind. You've got more important things to worry about, like the elephant prod that comes bursting through the tent near you! The tip is deadly, but only the tip. So go in any direction until the second time the prod is pushed through the tent. Grab the shaft, then pull it or push it. You are now out of danger. Go down and down again. The cowards have vanished. But you have gathered all the clues you need. It is time to take stock of your position, so return to the Prop Tent again. You are almost done. Take the trade card, ransom note, ribbon, spreadsheet, and scrap of newspaper. Examine the scrap. Read the ransom note. Compare the scrap to the ransom note. Aha! Examine the ribbon. It appears to match the one worn by the girl on the trade card.

Let us now marshal our facts:

- 1) The circus is not doing well financially.
- 2) Eddie "Chuckles" Smalldone is involved because the scrap you found in his trailer matches the scraps used to make the ransom note.
- 3) Rimshaw the Incomparable is involved, because of the hypnotic voice of the headphones. His unwilling accomplice is the roustabout you saw wearing the headphones early in the game.
- 4) Andrew is involved, because Jenny told you so. But you are not likely to see either of them again.
- 5) Billy Monday is involved, because you assume that Chelsea was in the suitcase he took from you.
- 6) Gottfried von Katzenjammer is involved, because you know a meeting is set for his trailer this evening.

Take the five clues, go south, and east. You will find Chuckles "polishing" the lion tamer's trailer. Say "Eddie, hello." Then show him the clues in this order: the spreadsheet, the note, the scrap, the ribbon, and the trade card. Guilt-stricken or scared out of his floppy shoes, he will beat a hasty retreat. Now, how to get into the trailer? Once again, you must disguise yourself. Return to the Prop Tent, then get and wear the following items: the dress-suit combination, the shawl-jacket combo and the veil. Drop everything else. Go south and east, then knock on the door. Katzenjammer, mistaking you for Andrew/Jenny, will leave you alone by the trailer. Time's a-

wasting! You don't know when he'll return, so go east into the trailer. Close the door. You will find a crowbar. Take it. Now move the moosehead. It will reveal a one foot square crawl space which is too small for you to enter. Now who could fit in there? Hmmm. (Light bulb!) Open the door and go west twice. Examine the door. It is slightly warped (but aren't we all!). Open the door with the crowbar, then go south into Clown Alley. Fortunately, Comrade Thumb is there. Lift him and carry him back to Katzenjammer's trailer. Put him in the crawl space and wait. He will hand Chelsea out to you! Now to reunite the poor girl with her distraught father. Go west and north, receiving Harry's congratulations, then east to the White Wagon. A happy ending seems to be within your grasp. Unfortunately, Mr. Munrab misunderstands your sudden appearance with his daughter and goes screaming northeast for the detective. Follow him. A tense moment ensues, but before you can explain, you are blindsided by a berserk simian. Go north, west, north, and north again after Munrab and the ape. This is the scene that confronts you in the Performance Ring. Munrab and the roustabout stand aghast looking at Mahler holding the helpless Chelsea high up on the tightrope platform. What is worse, you can no longer reach the rope ladder. Is all your work for naught? Stay calm. This is no time for panic. You need unquestioned obedience immediately. Clap your hands! This will trigger Rimshaw's post-hypnotic suggestion and make the roustabout your willing slave. Tell him to get the safety net. This is an opportune time to get out of all of Andrew/Jenny's clothes you are wearing. Go west to the Lions' Den and take the lion stand, then go east and drop it. You will now be able to climb the stand and reach the rope ladder. But experience has told you what you need to (a) cross the tightrope and (b) calm the gorilla. One last time, return to the Prop Tent and get the fiberglass pole and the transistor radio. Return to the Performance Ring. Climb the stand, then the rope ladder, with just the pole. This will drive Mahler into the guy wires above the platform. Try to climb the wires. You can't but this will drive Mahler to the far platform. Drop the pole and go back down for the radio. Go up again. Confident in your proven tightrope walking ability, and reassured by the soothing strains of classical music, head east slowly across the tightrope. Easy. Easy. Step by step, inch by inch. Almost there.... Suddenly, the music is interrupted by a pledge break. AAAARRRRGGGGHHHH!!!! You must go back west to the first platform. Drop the pole and radio, and go down. Where is a phone? Go south three times and east into the White Wagon. Take the phone and call WPDL, then return to the Performance Ring and climb back up to the platform. Pole and radio once again in hand, you gamely venture east one more time. This time you make it all the way! The assembled throng cheers. This unnerves Mahler once again, and you suddenly find yourself hanging from the tightrope high above the oblivious crowd who have rescued Chelsea below. You feel your hand beginning to slip. All seems lost, but at least you have accomplished what you set out to do; you have not only saved Chelsea from her kidnappers, but you have shown that you have what it takes to make it in the sawdust and tinsel world of the circus. Such a pity you won't live to enjoy it. Your weary hands lose their grip and you plummet earthward! Fortunately, the grateful circus folk notice your predicament, and in the nick of time save you from a terrible fate. As you plunge into oblivion, your last thought is of the circus, and you know that someday you'll have one helluva story to tell your grandchildren. They'll never believe a word of it.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.52 borrowed\_time

### Borrowed Time

THE THUG. I wasn't able to do anything about him. It seemed that he appeared when I had taken too many moves between finding evidence or obtaining information. I usually received a warning about three moves before he started blasting. GAME BEGINNING. You are in your office. Answer phone. Read your case files (all 7 of them). Go east to the little office and read the note. Take the east exit to the alley. This is where the action starts! Go east to the Dixie Arms Hotel. Hide behind the chair. Crawl north. Lock the door. Go up to the attic. Break the window. Take the shard of glass. Go east to the ledge. Climb the cable. When you get to the second-story window of the Dublin Rose Bar, cut the cable with the shard of glass. Go down to the bar. LEBOCK'S HOUSE. If you are having trouble finding or entering Lebock's house, go to the bar. Talk to the thug. Show gun to the thug. This will loosen his lip but not enough. Show gun again. He will tell you the location of the house and the password. The big bruiser, Rocco, guards the door. Say "TINPLAYER" then enter. Lock the door. Search fireplace. Take scrap of paper. Go east through the curtain. Take the candlestick and wait. Hit Rocco with the candlestick. Go east and exit back door. RITA'S APARTMENT. You'll get hit over the head and tied by your wrists to the ceiling beams. There is a table nearby. Look at table. Get the matches and the candle. Light match then light candle. Burn twine. (Amazing what you can do with your feet!) Search the kitchen. Take Receipt. If you search enough, you'll find a key but getting it now will cause you problems. Oh, well, go ahead move the stove and get the key. Now your hands are burned and you can only carry a few things. It would be best to visit the doctor now. DOCTOR'S OFFICE. Tell the nurse you are a patient. You'll see Mongo through a doorway. He is receiving medical treatment. Don't call attention to yourself; listen. Search desk. Take the bandages. If you have already burned your hands, \*APPLY\* bandages to your hands. Ah, that's better! SHACK. In case you haven't found the shack, it's at the west end of First Street (just west of the hot dog vendor). Break the door. Untie Mavis. Take the tube and the novel. Read the novel and take the bookmark -- it's a claim stub! DORIS POLK'S APARTMENT. (Intersection of Pershing and Polk) Talk to Doris. Ask her about Mongo, Lebock, Farnham, etc. Show stub to Doris. This might be a good time to visit the car park. STILES' SAFE PARK. If Jake is there alone, leave and return later. If two men are there fighting, help Jake. Get gloves and cans. Show evidence to police. You should have: (1) cans, (2) gloves, (3) stub, (4) tube, and (5) receipt. Mongo will tell you about the key and the P.O. Box. TRASH PILE (First Time). Search trash. Get bone. Remember, this might be a good place to hide. VISIT FARNHAM. (85 West Polk) A tough looking guy guards the door. Talk to man. Enter building. Talk to Farnham. Notice the dogs and what Farnham says to them. HOUSE WITH FENCE AND DOGS. Say HIYO to the dogs. Enter house. Talk to Shuman. Untie Rita and Wainwright. Talk to Rita. Talk to Wainwright. Get report. Police will take Shuman away. BRUCE LIGHT'S HOUSE. (Sixth West of Main, blue brownstone) Knock on door. Enter. Look at bottles. Wait for Light to appear. Ask Light about Mongo, Farnham, etc. If he's reluctant to talk, show gun. Go upstairs (big deal, huh?) Search. When Light is able to talk, question him again. P.O. BOX. (Post Office) Unlock box 999. Get poem. Read it. There's a number written on the back. Head for the Park. PARK. (6th and South Main) Go south of the statue to Tool Shed. Set lock to 6316. Get shovel. Dig at statue. Get suitcase. Go north. Thugs are chasing you from south, north and east. Go west. Hide in Trash Pile. TRASH PILE (Second Time). You are hiding from the thugs. Give bone to dog. Wait. When dog starts to bark again, go east. You should now

have enough evidence against Farnham to go to the police. END GAME. Take evidence to Police Station. Tell police to arrest Farnham. You should have the following evidence: (1) Report (from Wainwright), (2) Scrap of paper (from Lebock), (3) Suitcase (from Park), and (4) Folder (from the suitcase).

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.53 bureacrazy

### Bureacrazy

The doorbell rings. Chowmail Overnite is delivering a large bag of Llamex(R) brand High-Fibre Llama Treats. You didn't order it, the address is wrong; but, you'll never be able to explain anything to the delivery man, so just give him your Beezer card. You are now the proud owner of a bag of llama treats! There's nothing else to do in the house for now, so explore your new neighborhood starting with your mailbox. The mail found in each location seems to be random. For example, in one game you might find a leaflet in the mailbox and in another game find a flyer in the mailbox. That isn't important. The postage is important so try to remember what type of postage was used and the order in which you find it. The mail you find in your mailbox has a postage stamp on it. Go to the bookstore. You'll notice it's actually a software store. Talk to the clerk. Ask him about software. He'll offer you a \*special\* cart which he keeps under the counter. SHOW the game cartridge to the clerk. He'll take it and give you a Recipe Cart. I found that I got a point for this, but did not get a point if I said TRADE cartridges. Go to the Travel Agency. Give the letter to the Agent and get your round-trip ticket to Paris. Go to the bank and try to file a Change-of-Address form. Lots of luck! The bank has already sent you a Change-of-Address form and one is all you are allowed. Too bad it was sent to your old address. Go to the old tenement building. There are stairs leading up and a door in the south wall. Nothing can be done about the blank wall at the top of the stairs, so forget it. Knock on the south door. A voice will answer and the door will open. Enter the flat which is occupied by a mousy little man. Seems he collects stamps. You will see some mail in the floor but the man won't let you pick it up. Show the stamped envelope to the man. He'll grab it and run out of the flat. Pick up the mail. Notice the Postal Service sticker. By this time you will probably be getting hungry, so go to the Restaurant. The waitress will take your order then return to tell you that your order was lost due to a computer crash. Of course, it's her break time, so someone else will take your order. You must go through the long ordering process all over again. Wait for your order and eat whatever you get. You have no money to pay the bill, so sneak out the back door of the restaurant into the alley. From the alley you can squeeze through a gap in the fence to arrive at Behind Mansion. Enter the back door of the mansion. Here you'll find a macaw sitting on a perch. You can see some mail under the perch but the macaw will not allow you to take it. Go into the Trophy Room. It's a good idea to save the game first because the old woman shoots. Make a fast exit. Go to the front door of the mansion and ring the bell, then beat feet to the back door. Return to the Trophy Room, grab the painting of Ronald W. Reagan and exit. Show the painting to the macaw then take the mail from under the perch. Notice the Postal Service sticker. Go to the llama farm. Open the bag of llama treats. Push the bag through the mailbox so that it falls into the trough. While the llama is eating the treats, take the mail from the trough. Notice the Postal Service

sticker. Try to enter the farmhouse. The door won't budge. You must go away and return later. Go south to the gate. There's an intercom at the gate. It will crackle to life and a voice will say, "Unfortunately, there's a radio connected to my brain." Could this be a password? Go back to the farmhouse. A heavily armed man resembling Woody Allen will appear in the doorway. He is rather dazed -- not sure where he is or who you are. Say: "Unfortunately, there's a radio connected to my brain." He will respond with: "Actually, it's the BBC controlling us from London." You can try more conversation or merely wait for him to leave. Return to the gate. Again, the voice over the intercom will say, "Unfortunately, there's a radio connected to my brain." You must say, "Actually, it's the BBC controlling us from London." The gate will open. Enter the Foyer. You'll meet the paranoid owner of the house and discover the armed man is here also. The paranoid householder suspects you are an imposter so he will ask you a series of questions. To answer correctly, you must refer to the "Popular Paranoia" magazine which is included in your game package. One wrong answer and you're dead. Answer them all correctly and you'll find yourself in a goal cell in the basement of the paranoid's house. Examine the gaol door. Try cutting the molybdenum bars with the hacksaw. The armed man will give you the Swiss army knife. Examination of the knife will reveal a button marked POWER SAW and a lever marked GENERATOR. Push the button then pull the lever. Examine both the saw and the generator. Take the power saw and plug it into the generator. Get on the generator (it resembles a bicycle) and start pedaling. Oops! You can't reach the bars while sitting on the generator, so give the power saw to the armed man. He'll cut the door open for you. It's best to stall around in the Basement allowing the armed man to go up the stairs before you. The paranoid man and the armed man will depart. You'll see some mail in the foyer. Don't be surprised if you can't pick up the money order which you want so badly. Take the envelope. The envelope contains a memo and a cheque. The check is drawn on the Fillmore Fiduciary Trust in the amount of -\$75.00. Yes, that's a minus sign. Go to the bank. Get a withdrawal slip. Fill it out then take it to the Deposit window. Give the cheque and the withdrawal slip to the teller. You are depositing -\$75.00 using a withdrawal slip which is the negative of a deposit slip, negative -\$75 is \$75. Makes perfect sense. Then go back to the withdrawal window. Fill out another withdrawal slip and withdraw \$75.00. Now that you have money, you might want to return to the restaurant to pay your bill. You are ready to go to the Airport. Call Getlost Airport Cab (number listed in your Address Book). Wait for the taxi. Oh, the Airport is a fun place! Since you have an Omnia Gallia ticket, you should go directly to the Omnia Gallia desk. Alas, Omnia Gallia has been sold. For further information you must go to the Air Galagasa desk. How do you find it? Well, the way that worked for me was going back to the airport entrance, then going through Lost and Found. Air Zalagasa seems to be north of the Lost and Found. It doesn't matter how early or late you arrive at the Air Zalagasa desk. A fat man will always be in line ahead of you and he'll cause you to miss the plane. Not to worry. When your turn finally comes, give the Omnia Gallia ticket to the clerk in exchange for an Air Zalagasa ticket. Once you have the Air Zalagasa ticket in your hot little hand, go south one move and climb the pillar. Open the grate and climb up the duct. You'll eventually reach the Control Tower. A console radio will crackle, "Air Zalagasa flight 42 requests permission to take off." Say: "Controller, permission denied." Go back to the top of the pillar and examine the speaker. Pull red wire then pull black wire. Connect red wire to black wire. You have short circuited all the speakers in the terminal. The applaluse of the crowd is deafening! Before you know what's happening, you'll find yourself on the plane in seat 3B. Shortly thereafter, the attendant will bring you a bowl of llama stew. Eat the stew and you die. Refuse to eat it and you die. How can you get rid of the stew? The only way I could get rid of it was to cause the

seat ahead of me to recline, thus spilling the stew. By wearing the headphones, changing seats, and pushing buttons, you'll learn that the whole system is mixed up. The light button reclines the seats but you'll have to experiment to determine which light button controls which seat. Here's one way to do it: Before the attendant brings the stew, move to Seat 3C. Wait a few turns. The attendant will bring the stew. Leave it on your fold-out table and move to Seat 8D. Push the light button which actually reclines the seat ahead of Seat 3C. That seat will recline, thus spilling the stew. After the stew is spilled, return to Seat 3C. You'll see a small piece of laminated card. Examine this and take note of the words "STINGLAI KA'ABI." There will be a telephone call for you, so go to the phone. Most likely, it will be the waitress asking about the tip you left her. The line will be disconnected and you'll overhear another conversation. About this time the flight attendant will ask you to return to your seat; however, she will linger, giving you a chance to talk to her. Say: Attendant, STINGLAI KA'ABI. You'll receive a parachute. Go to the rear of the plane, open hatch, and jump out. My Gawd! One strap of your parachute is caught in the plane's hatch. This can be deadly. Chances are you'll soon be falling without a parachute! Knock on the hatch. The attendant will open it, freeing your parachute strap. Falling! Don't forget to pull the rip cord. Hanging from a tree! Yep, you landed in a tree. Get out of the parachute. Splash! You are now in a cooking pot. Okay, the natives are hungry, so give them a good recipe. Boot up your Boysenberry and insert the Recipe Cart. The natives will give you an unlabelled cartridge and return your lost address book. Don't ask me how they got it. You are now in the Antechamber. Not clear how you got here. You'll see a closed locker door in the west wall and an exit to the east. Examine the locker door and read the sign. The left handle is pointing up. The middle handle is pointing down. The right handle is pointing up. It's a key of sorts. A general knowledge of binary helps. Okay, here's a solution:

- (1) Turn left handle and middle handle. You hear a click inside the door.
- (2) Turn left handle and right handle. You hear a click inside the door.
- (3) Turn left handle and middle handle. You hear a sharp click, as if something inside the door had moved. Open door.

Enter the locker and take the magnetic key-card. Then go east. You're in the Switchgear Rooms; it's a maze! Time to use your Boysenberry computer, so insert the unlabelled cartridge. Remember, earlier in this walkthru I advised you to notice the Postal Service stickers and the order in which you found them. Hope you paid attention, because you need that info now. I found the Postal stickers in this order: C, D, E and B. The computer program (unlabelled cartridge) gives you a list of commands: CLEAR, NOOZ, PRINTB, PRINTC, PRINTD, PRINTE. You must select the PRINT commands in the same order that you found the postal stickers. I used PRINTC, PRINTD, PRINTE, and PRINTB because that's the order in which I found the postal stickers. When you have done this, you should have a complete message on the screen. Can't read it? Oh, I forget to tell you: read from top to bottom one letter at a time. Using these instructions you should be able to find your way through the maze to the Airlock. In the Airlock, put the key-card in the card reader slot. You'll hear a bolt snapping back. Open the door. It will take several tries. Enter the Persecution Complex! The Persecution Complex is a long hall running west. There are TV screens on each side of the hall. Go west looking at the screens on either side as you go. At the end of the hall you'll find a modular plug. Plug in your computer. You'll be asked for ID and password. What? Okay, take a look at your Address Book. Notice anything different? Right! The first address has been changed. That's the clue you need. Type in RANDOM-Q-HACKER for ID and RAINBOW-TURTLE for password. Connection will be made. Use command

---

DIR for a listing of programs, WHO for a listing of users, and TYP for some \*interesting\* tidbits. You'll learn that two hackers have accessed the system. You are one; the nerd is the other. You'll also be advised when the Nerd is about to access another file. The TYP command will enable you to learn of a certain file which should NOT be used with a friendly computer. Hmmm, what if you changed the name of that file? So, change the name of DVH2.HAK to whatever file the Nerd is preparing to access. Example: Nerd is about to access FIDUC.HAK. Change name of DVH2.HAK to FICUC.HAK. It might be necessary to first change the name of FIDUC.HAK to something else, but you'll have plenty of time to do that. By doing this, you will cause the Nerd to access a file which will destroy his own mainframe. Revenge is sweet! Once you have done this, an opening to the west will appear. It is \*IMPORTANT\* to run the PLANE.EXE program at some time before you reap your revenge. This will cause a plane to be sent to get you. Wait patiently at the Landing Strip. The plane you summoned while using the PLANE.EXE program will eventually arrive. You'll be taken on a nice plane trip and a predictable taxi ride, arriving at the Hallway of the Tenement. From there, go to your home. You'll find a new letter from Fiduciary apologizing for the problems you've had. Enclosed in the letter you'll find a ticket to Paris, your checkbook and a new Beezer card.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.54 conquest\_of\_camel

Conquest of Camel

To start enter your room and GET PURSE.  
CHANGE CLOTHES.  
Now leave your room and continue up to passage to the garden where the queen hangs out.  
Talk to her.  
ASK ABOUT FLOWER.  
GET FLOWER, ASK ABOUT LANCELOT, and ask her about anything else she talks about if you want.  
Now exit the room and continue down the passage.  
Go to the next tower where the treasury and Wizards room are.  
To get to the wizards room you continue to go forward in the tower where you see the treasure.  
The wizards room is that tiny tower next to the treasury.  
Enter the treasury and ASK MAN ABOUT BUNDLES.  
ASK ABOUT COINS.  
And ASK ABOUT GEWAIN.  
GIVE PURSE TO MAN, GET GOLD, GET SILVER, and GET COPPER.  
Now GET PURSE back from the man.  
Leave the treasury and go into the wizard's room.  
In here you TALK TO MERLIN, ASK ABOUT MAP, GLASTONBURY TOR, OT MOOR.  
You can also ask a few other things if you want.  
Now go and take a look at the map in his room.  
Then READ SCROLL, READ TRANSLATION.  
Go to the chest and open it.  
GET LODESTONE.  
Now go down from the wizards room.  
Pass the next tower and do not leave through the exit, but instead walk past it to the last tower you have not been to.

---

This is the chapel of the two gods.  
Go to each of the alters here and KNEEL.  
Put a gold coin on each alter.  
Go the exit you passed earlier to the courtyard.  
ASK GUARD ABOUT GALAHAD AND LANCELOT.  
MOUNT HORSE and leave the castle.

Now back on the map, the first place you go is to GlastonburyTor.  
You will see a little forest sprite on the screen as you enter.  
Give him a copper coin.  
Now go west and you will see a poor hunter there.  
Give the poor hunter a copper coin.  
Ask him about lots of people if you want information.  
You can ask about Lancelot, Gawain, Mad Monk, Black Knight,  
and maybe some others.  
Give the man a gold coin and he will give you the spear you need.  
Now get back on your horse and continue west.  
You will fight three boars here.  
You just press space bar when the boar is real close.  
Now continue on to the next screen.  
Talk to the CROW.  
He will ask you if you want to challenge Black Knight, say YES.  
Now look at the dead guy by the tree.  
GET SLEEVE.  
Now go to the next screen where you will joust Black Knight.  
Look where his shield is and don't hit the shield,  
instead hit his body.  
After you unseat him three times you will win.  
Go east and free your friend.  
Draw your sword and BREAK SHACKLESS with your sword.  
Talk to him and ask him questions and then....  
Put Gawain on your horse and he will be taken back to your castle.  
Now continue on and you will see a hag.  
Give the hag the sleeve that you got.  
This will free her of the curse.  
Now save your game.  
Read the writing on the thing where the hag was.  
Now go LEFT.  
There are a lot of hard riddles here.  
Here are some answers to some of the questions.  
Keep restoring and there will be different questions each time you come.  
If you get lucky you will get five questions you know.  
And gamble for the sixth one!!!!!!(SO DID I !!)  
Here are some of the answers to the questions.

1. You here me before, you hear me again... answer is "echo"
  2. Sky, feather of a blue jay, water answers is "blue"
  3. follow you around answer "shadow"
  4. look you in eye... never lies "mirror"
  5. young, sweet in the sun, middle ages makes you gay, old makes it valuable answer: wine
  6. three lives breaks rock caresses sky Answer "water"
  7. Carries burden... would break a mans back, leaves silver in its track answer "snail"
  8. If you break me... if you lose me answer is "heart"
  9. I turn around once, what is out will not get in, I turn around again, what is in will not get out, what am I answer is "key"
-



Some other usefull answeres are...  
SIEVE, CHILD, LOVE, TRUTH, MIRROR, GRAPES  
When you got the answeres...

Walk between the stones...  
You will be teleported to the center of Tor.  
Go north and you will see the monk there.  
ASK ABOUT GRAIL to him.  
He will get mad and run north.  
Follow him north and if he is not in the screen when you  
follow him north, continue west.  
You will see two illusions of the monk and one real one.  
Draw you sword and use space bar to hit the monks with your sword.  
After you beat the monks the servants will say you cannot leave.  
Look around the ruins for the alter and put five silver coins on it.  
The servants will allow you to go and give you a key.  
Take this key and look around thefor well which is in the ruins.  
When you get to the well.  
USE KEY to unlock the lock on the lid of the well.  
REMOVE LID and REACH IN WELL.  
Get the heart from the well,  
And return to the place where you enter Glastonbury Tor.  
The way backwards is south, east, west, west, south, east, east.  
In this screen the sprite will popup again.  
Save your game here just incase he plays a trick on you.  
When he asks for copper just GIVE THE BASTERD ONE COPPER COIN.

COZ WHEN YOU DON'T or DIDN'T HE EMPTYED YOUR PURSE.  
AND YOU NEED SOME MONEY TO BUY A TICKET TO GAZA !!

Go south back to the map.  
Go to Ot Moor.  
It will be snowing here.  
Go around here till you get to the ice.  
The screens are RIGHT, UP, UP!  
USE HEART when you get on the ice.  
The heart will guide you across the ice.  
When the heart is gold you are going in the right direction,  
and when it is purple the ice will break and you will fall in.  
This part is very hard, even with the heart.  
Move one slowly one step at a time save your game every few steps.

THE SCREENS ARE..UP..LEFT..LEFT..UP!!

After watching the color change to purple  
and the ice breaking,  
and changing to gold,  
and the ice not breaking,  
you should understand how this works.  
After a FEW TRY'S (I THINK A LOT YOU NEED!),  
You will eventually make it across the ice. (SOME DAY)  
You will see an ice palace here.  
Go inside and you will see the lady of the lake.  
Talk to here.  
GIVE HEART to her.  
She will thank you and give you information.

---

You have to be a good guy now and say FREE LANCELOT.  
She will give you a test.  
Accept the test.  
You will need THE DOC FILE HERE BELOWE FOR THIS TO SOLVE.  
Go and reed this well!!  
I include some of the answers to the riddles of  
the flowers to help you out.

ASK ABOUT TEST.

If you get to a question you can't  
figure out, you will die, so just restore.

LOOK BUSH.

- 1.It alleviates all pain and sorrows...  
answer "daffodil"
- 2.When light is dim and courage fails...  
answer "almond blossom"
- 3.Known to the priest and nun, who natural pleasures to shun...  
answer "cornflower"
- 4.For its sweet sake, you suffer in silence...  
answer "forget me not"
- 5.In time of grief, it gives relief...  
answer "poppy"
- 6.It can be as sweet as the tongue, or vile as a curse...  
answer "yellow lily"
- 7.Surrounded by giants, your worries are few...  
answer "buttercup"

The message of the Rose: Love is my shield

AND MAYBE THIS WILL HELP YOU.....

The language of the flowers. From the earliest days of civilization, flowers have been given special meanings. For example, the rose has a long association with love, sexuality and with many goddesses, the virgin mary, and the science of alchemy. Not only the flower itself, but often the color indicated what significance was attached to it. There are many legends of flowers springing up where drops of blood or tears fell to the ground. What follows is a list of flowers and their meanings.

Almond blossom - hope  
Anemone - afterthought  
Buttercup - memories of childhood  
carnation - heart  
columbine - folly  
yellow chrysanthemum - slighted love  
white chrysanthemum - truth  
cornflower - celibacy (NUN & PRIEST)  
daffodil - death  
forget-me-not - true love  
hyacinth - sport, game, or play  
white lily - purity  
yellow lily - falsehood  
orchid - seduction  
blue periwinkle - early friendship

---

white periwinkle - pleasures of memory  
red poppy - consolation  
scarlet poppy - fantastic extravagance  
snowdrop - hope or consolation  
sunflower - haughtiness  
red tulip - declaration of love  
yellow tulip - hopeless love  
violet - lust

You only need to answer three.  
So there is a good chance you will get a lot of the questions.  
Now that you have answered these three riddles.  
You will be set free and teleported before the ice.

Now go back west two screens to the map and go to Southhampton.  
Talk to the man near the boat.  
Ask the man about Galahad and ASK ABOUT PRICES.  
BUY TRIP TO GAZA.  
The ticket to Gaza will cost 3gp's.  
DO YOU STILL HAVE MONEY IN YOUR PURSE?  
You probably only have two GP's, (I HAD STILL 3 GOLD COINS)  
So give two gold pieces and five silver pieces  
OR 3 GOLD COINS.  
And the man and you will get your ticket.  
Now you are off to Gaza.

When you enter Gaza, you will see a man and a boy.  
They will both persuade you to go with them.  
GO WITH BOY.  
He will take you to his master.  
You can ask him questions.  
Ask Al-Sirat about stuff like the grail, Galahad, the goddesses,  
and their guardians,  
and other things you feel necessary to ask for.  
Write down the things he tells you like the names of the goddesses.  
WRITE DOWN SPECIALLY THE SYMBOLS!!!!  
When you are ready to go to the desert, you will see Jabir again.  
Don't hire him, but just continue into the desert.  
After you come to the first screen in the SOUTH.  
Go east, south, and east.  
Don't drink the water because it is poisonous.  
Jabir will stand in your way to go east now.  
So draw your sword and he will run.  
Once Jabir runs, go east and then north.  
You will see a building here.  
Go up the stairs in the south of the screen on to the platform.  
Then take the stairs.  
Going down from the platform to the Pool of Siloam.  
When you get down here, drink from the pool of siloam.  
Now go back up and leave this building and go north.  
You will get to the Zion gate if you continue going north.  
You will see four guards here.  
Give the one guard you talk to 4 copper pieces.  
Now go west along the wall until you reach the Jaffa's gate.  
A man will ask you to give him all your money.  
Just draw you sword.  
Now enter through the gate.

---

You will be robbed right when you enter.  
There is no way to get the money back.  
Now that you have no money go to the man Mohammed.  
He is caring for your mule.  
Sell the mule to him and you will have lots of money again.  
Mohammed will tell you all the conversions for the money he gives to you.  
REMEMBER THE COINS WORTH FOR.

OKEY I'LL TELL IT YOU PERFECTLY!.  
2 DINARS=GOLD  
DIRHAMS =SILVER  
FALS =COPPER

4DIRHAMS ARE 1DINAR  
4FALS ARE 1DIRHAM

Now you will not enter the bizarre.  
You get to go around and make everyone happy.  
Go around talking to people if you want.  
When you find the seeress, buy the THRUTH apple she has for one dinar.  
She will reveal her job.  
She tell you about the apple you have just eaten.  
Now go around and make people happy.  
You will find out that Ibrahim (thetextile merchant) needs a veil.  
Go to the Felafel maker who is cooking felafels.  
Buy a felafel and give it to the little boy next to the felafel stand.  
Now go to the pottery seller and buy a mirror from him.  
Now go to the place where you sold Mohammed your mule.  
CALL FOR MARI who lived upstairs.  
THROW MIRROR to Mari.  
AND WHAT DOES THE BITCH DO?...  
She will go back in.!!  
JUST CALL MARI again.  
Ask for the veil.  
She will throw down the veil.  
Now take the veil back to Ibrahim and give him the veil.  
He will be happy.  
Now look for the meat merchant and buy a LAMB piece from him.  
Take the LAMB to the felafel maker and give her the sheep.  
You have accomplished another good deed.  
Now look for the fish man and talk to him.  
He will tell you his problems.  
Go to the lamp merchant and buy the herbs from him.  
Now go back to the smelly fish dude and USE HERBS.  
You will have fixed the problem for him and his neighbors.  
Tariq talks about a religious relic.  
Go to the relic guy (Antiquarius Rex) and buy a relic.  
He will ask you for a name.  
Type PETER.  
Don't worry about grail he talks about.  
Now go back to the lamp merchant and give him the relic.  
Now buy charcoals from the lamp merchant.  
Take thecharcoals and give them to the beggar.  
The lamp merchant should have given you a broom  
As you gave him the relic.  
Go to the innkeeper and KNOCK DOOR, give him the broom.

---

Enter his inn and stay a night.  
Now go back to the screen where you sold Mohammed the mule.  
You will see a woman who is crying.  
TALK TO WOMAN.

Go to the grain dude and buy grain from him.  
You should be about broke once you buy the grain.  
Take the grain back to the girl and THROW GRAIN.  
The birds will come down and you have performed yet another good deed.  
You have not passed the test.  
Go back to the apple lady and talk to her.  
She will tell you to go to the house with the crescent and moon next.  
She will give you also a strength apple.  
Keep it for later.  
Now go to the big house with the star and the crescent.  
Say no to all your seductions. (I KNOW IT IS HARD TO DO!)  
Talk to her and then ask her about things such as Galahad, the  
grail, and the test.  
After you ask about the test, she will open  
the door for you.  
BUT FIRTS YOU MUST GIVE YOUR PURSE.  
(THAT DOES SOUND FAMILIAR?)  
Go through the door to take the test.  
REMEMBER THE SYMBOLS that Al Sirat gave you, and you'll pass this test.  
THIS IS VERY TRICKY!  
Fatima will tell you if you pass the test.  
Now go to the Hierophant.  
The Hierophant is the old beggar who you have the charcoals to.  
Talk to him and ask him to open the catacombs.  
He will do that and give you an elixir.  
To find your way around in the catacombs, use the lodestone.  
Now go around the catacombs and look at the murals.  
Keep looking around until you find a childs mummy with a medallion on it.  
Go to the right of the mummy and use your sword to get the medallion.  
Now go to the sarcophagus and read the inscription on it.  
Go to the open part of the sarcophagus and get the golden apple.  
Now you should easily find Galahad.  
Give Galahad the elixir that you got from the Hierophant.  
You should get bitten by a rat right now, but don't worry.  
Just continue on, but hurry now.  
Now look around for the statue of Aphrodite.  
Put the golden apple in the palm of her hand.  
To answer Aphrodite's questions i have been quite a lot buzzy!!

HERE THEY ARE.  
IT TOOK ME A FEW BOOKS TO READ TO GET THE RIGHT ANSWERES.  
I'LL HELP YOU GET THE RIGHT ANSWERES HERE THEY COME....

- 1 WHO WAS DRAGGED TO DEATH BEHIND HIS CHARIOT? ....HIPPOLYTUS!!!!
  - 2 IN THE KINGDOM OF FLORA WHAT REPRESENTED FERTILITY AND  
IS SACRED TO APHRODITE?....APPLE!!!
  - 3 WHAT IS APHRODITES SACRED NUMBER?....6!!!
  - 4 IN THE KINGDOM OF FAUNA WHAT REPRESENTED FERTILITY AND IS  
SACRED TO APHRODITE?....DOVE!!!!
  - 5 WHO ENDED THE DISPUTE BETWEEN APHRODITE AND PERSEPHONE  
ABOUT ADONIS?....ZUES!!!!
  - 6 WHAT IS THE NAME OF THE KING
-

WHO WAS THE FATHER OF HIPPOLYTUS?....THESUES!!!!

After you answered all of her questions,  
she will give you directions on how to get  
out of the catacombs and a dove.  
Write down all the directions she give you.  
When the secret doors opens.  
Use the lodestone determine which doors to take.  
The lodestone always points north.  
Follow the directions, and then take the stairs out.  
Don't forget to take a look at the dead warriors skull.

Now get to the temple.  
Walk all around the temple and check it out.  
When you encounter the Saracen, eat the strength apple.  
Put on the helmet that Saracen gives you.  
Ok now just fight this bastard too.

If you die of poison at any time in this whole area,  
then you have wasted too much time,  
so restore to the part where you get bitten and do  
everything more quickly.

After you beat the Saracen, use the dove.  
Follow the dove until Aphrodite appears.  
Listen to what she says.  
Then ask Merlin about the spiral.  
Now go to the spiral.  
When you are facing the spiral on the inside of the temple.  
Now move to the left and count the spaces of the remains of the  
pillars until you get to the 6th one.  
THE SECRET IS .....COUNT THE EMPTY HOLE TOO!!!!!!!!!!!!  
Push the 6th pillar, and voila!!!  
Now get the grail.  
The grail will be stolen by a thief when you get it.  
Chase the thief down the stairs and into the alley.  
He will be trapped in the alley.  
You can kill the thief or show mercy to him.  
Grab the grail and you are done.  
THAT'S ALL FOLKS.  
SIT BACK AND WATCH THE END SEQUENCE OF THE GAME

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.55 cruise\_for\_a\_corpse

Cruise for a Corpse

Take the piece of paper next to the ashtray.  
(press right mousebutton to enter menu)  
Unfold the piece of paper and read it [08:10]  
Go to the bar (by using the map).  
Show the piece of paper to the barman.  
He will give you something. [08:20]

Read the Prayer Book.  
Take the letter you find inside the book.  
Read the letter you found inside the book.  
Go to Father Fabiani's cabin and pull the LEFT suitcase.  
Open the suitcase. [08:30]  
Close the suitcase and push it.  
Go to the upper deck and speak to Suzanne.  
Ask her everything. [08:40]  
Go to the smoking lounge and speak to Tom.  
Ask him everything. [08:50]  
Go to the main deck, port side bow and open the first door.  
Ask Julio everything. [09:10]  
Go to the dining room and ask Father Fabiani everything. [09:30]  
Go to the smoking lounge.  
Take the piece of paper under the chair Tom sat on. [09:40]  
Read the piece of paper and go to the left (the bar).  
Talk to Suzanne, Ask her some more questions [09:50]  
Go to Tom and Rose Logan's cabin and ask him all the new questions. [10:00]  
Go to Raoul's cabin.  
Take the key just above the suitcase (on the rug) [10:10]  
Go to Niklos' office.  
Insert the key in the rolltop desk lock and open the jewelcase.  
Examine the clasp [10:20]  
Take the Thank You note [10:30]  
Read the Thank You note and go to the diningroom.  
Open the drawer of the left closet and examine the drawer.  
Take the invitations. [10:40]  
Read the invitations.  
Go to the main deck, port side bow and walk down out of the screen. [10:50]  
Go to the bar and speak to Suzanne.  
Ask her all questions about Tom.  
Go to the Rear hall and speak to Dick (ask all questions). [11:00]  
Go to the Laundry room and search the left basket.  
You will find a necklace, open the necklace and examine the necklace [11:10]  
Go to the Rear hall and talk to Dick.  
Ask him about the necklace and Agnes. [11:20]  
Go to the upper Toilet and take the soap.  
Go to the Main deck, port side bow and knock on the last door.  
Open it and ask about Thank You note (plus all new questions). [11:30]  
Go to Raoul's cabin and speak to Julio.  
Ask him about the Bell Tower and Agnes). [11:40]  
Go to Suzanne's cabin and open the left wardrobe.  
Search the Cosmetic case, take the Prescription. [11:50]  
Read the Prescription and then go to the bar  
Take the bottle and the glass. [12:00]  
Go to the Upper deck and speak to Suzanne, serve a drink. [12:10]  
Ask her all new questions. [12:20]  
Go to the Butler's cabin (wait until he's done).  
Ask him everything, go to the Smoking lounge and speak to Tom.  
Ask all about Agnes).  
Go to the Main deck, port side bow and knock on the last door.  
Open it and ask him all about Agnes (enjoy the scene). [12:30]  
Walk down the screen and look through the Porthole. [12:40]  
Go to Suzanne's cabin, open the right wardrobe.  
Search the Pile of laundry. [12:50]  
Go to the Upper deck and speak to Rose.  
Ask her ALL questions.

---

Go to the Bar and speak to Suzanne  
Ask her about Tom's business and about Rose).  
Go to Rebecca's cabin.  
Ask her, you guessed it, everything. [13:00]  
Go to Father Fabiani's cabin.  
Open the second (from the left) wardrobe and take the pocketwatch [13:10]  
Go to the laundry room and search the Pot (NOT THE WOMAN!!)  
You'll get a key.  
Go to the dining room and speak to Father Fabiani  
Ask about Rose and Rebecca.  
Go to the Main deck, port side bow and speak to Julio.  
M.W.B. - PLK 47899 - 2504 CD - DENHAAG - HOLLAND (AMIGA,PC,C64)  
Ask about the pocket watch and watch the scene. [13:20]  
Ask all about Rebecca and Rose.  
Go to Daphne's cabin.  
Ask her everything. [13:30]  
Go to the Bar, speak to Suzanne  
Ask about Tom, Rebecca, Rose and Daphne.  
Go to the Dining room and speak to Father Fabiani.  
Ask about Rebecca, Rose and Daphne. [13:40]  
Go to Niklos' office and ask the butler about the pokergame (Fabiani). [13:50]  
Go to the Upper deck and search the Bag (next to the chair). [14:00]  
Ask Rose about Gun advertisement. [14:10]  
Go to Tom's cabin and open the wardrobe and search the sheets.  
You find a letter. [14:20]  
Walk from the wardrobe and then read the letter.  
Go to the Upper deck and fling the right lifebelt. [14:50]  
Wait a moment. [15:00]  
Go to Suzanne's cabine. [15:10]  
Open the musicbox (next to the closet) and examine it...Pay attention!  
Insert the small key, while the puppet is turning.  
Block it (click with your left mousebutton on it).  
You hear a click and then turn the key again.  
A drawer will open, take the letter out of it. [15:30]  
Read the sheet of paper and go to the bar (enjoy the scene). [15:40]  
Take the purse next to the first door. [15:50]  
Go to Daphne's cabin and ask her about Agnes' will. [16:00]  
Ask about Suzanne's investigations/suspicious  
Walk down one screen, enter the open cabin and listen to her story.  
Walk down one screen, enter the open cabin. You'll get another story.  
Outside, go to the Main deck, starboard astern.  
Walk down the screen and you'll get ANOTHER story.  
You have to enter the open door, ofcourse).  
Walk up one screen and follow the last finger (yes, really the last). [16:10]  
Go to the Rear Hall, approach Dick and ask him everything. [16:20]  
Go to Raoul's cabin and take the note (under your feet). [16:30]  
Go to the Butler's cabin and watch the scene. [16:40]  
Go to the Alleyway (in front of the Kitchen). Enter the kitchen  
It has to be done this way (not from the map)!  
Take the Can opener on the Furniture  
Open the Hatch  
Take Crowe bar and use it on the small case right next to the big  
white one (a little bit in the middle - not in the spotlight).  
Take Tin, use Can opener on the Tin (a handgranate will pop out).  
Use Crowe bar on the loose plank near the elevator (left-under).  
Take the Reel of film (inside the hole). [16:50]  
Go to the Engine room and take the Screw driver on the left Can.



(With the box on it.) [17:00]  
 Go to the Smoking lounge and pull the Film projector  
 Examine the Film projector.  
 Put the Reel of film on the Film projector.  
 Use the Screwdriver on the little screws.  
 Operate the green Switch.  
 Use the Screwdriver on the little screws and press the green Switch.  
 Watch the film!! [17:10]  
 Exit the film scene and go to the Rear hall. Watch the scene. [17:20]  
 Go to Suzanne's cabin, examine the body. [17:30]  
 Go to the Captain's cabin.  
 Take the Book from the Bookcase (you can only TAKE one of them). [17:40]  
 Examine the Book, open it, examine the Red inscriptions  
 You read: INCAL.  
 Go to Niklos' office and examine the Books in the Bookcase  
 between the Book ends.  
 You will automatically place the found book in Book case.  
 Now you must arrange to books so that they form the word: INCAL  
 (The left side must remain open.) [17:50]  
 A Secret door will open. Throw the Soap at the Secret door. [18:00]  
 Enter the Secret room (through the Secret door, simple eh?).  
 Examine the puppet (ugly), search Mafioso (right side of screen). [18:10]  
 Take Puppet. [18:20]  
 (Exciting, isn't it?)  
 Go to the Smoking lounge. Show Puppet to Daphne (watch the scene). [18:30]

Zurück zum  
 Unter-Menü

## 1.56 curse\_of\_the\_azure\_bonds

### Curse Of The Azure Bonds

The 1st Bond: The Fire Knives.

The first thing you should do after creating your characters is to go to the armoury and the general store. Get your characters equipped as best as possible. Also visit the High priest of the temple of Gond and the Sage Filani. Also go to the tavern, wait there having drinks etc.. until the tavern keeper asks you to leave. Leave, go to the side entrance, then got to the front and enter the tavern again. To explain what just happened, Princess Nacacia just got abushed by the Fire Knives as she tried to enter the tavern. Stay in the tavern if you need some info. Go to the Inn (where u start) and rest, Memorise spells etc.. If you transfered Pools of Radiance or Hillsfar Characters then first get them to train, in the hall. Now you will soon be starting the chase for the Fire Knives. Go North, and head west just after the general store and you should automatically get into a fight with the purple guard. While you were fighting, The fire knives have nicked Giogi Wyverns spur from The carriage. After you defeat the guards (Its your first fight, You DID defeat them didnt you?), Either surrender or run down the nearest alley. The Thieves Guild will send someone to get you out. The guild master gives you a sewers map and the Fire Knives attack. Kill them off and head south to the sewers. You should go to the vault on this level because it contains quite a few magical items as well as some coins. (I've also done maps for the game and they can be found in another archive. They aren't nessecary to complete it, but they do show the important

---

places in each dungeon saving you from going everywhere.). Go South through the sewers and you'll come across three separate exits in the southernmost end wall. Two are normal doors, One is a secret door. There is also a secret Training Hall somewhere in the South East of the sewers. After exiting the sewers there are only a few places to go that are of any real interest. One is the armoury in south, as there are a few Magic Items here. However the most interesting place is the South West corner where you get your bond removed and meet Nacacia, Azoun, Vandergahast and last and not least Giogi. Before this however, you should rescue The Cleric, Gharri, from the torture chamber. After having your bond removed go to the standing stone. This is where you should always go when you have a bond removed because the man there (Tyranthraxus) tells you who to kill off next and where they are. He does this so he has full control of you for himself. At this time he should say "Seek Red to the South.". He means the Renegade Red wizard of Thay, Dracandros.

The 2nd Bond: Dracandros, Red wizard of Thay and the Helm of Dragons.

Go south till you reach the village of Hap. Your first task in removing the bond is to free the village. This is quite easy and should pose to much of a problem. The village has been taken over by an efreet and his Drow minions. You will find help in the inn in the form of one Akabar El Akesh. He is a mage of some very small level and is almost, but not exactly, useless. If you go into the south building immediately you will be severely wasted. If however you kill off some drow patrols first, then the Efreets forces will be severely reduced and easy pickings. After obliterating the efreet go to the caves. Go South East when you enter the caves and as long as you have a female member in your party, you will meet Silk of the swan mays. She will give the 1st Female in the party the mark of a swanmay and will ask you to do something for her. Go to the sulphur baths and get the chests from them. There are several magic Items in them including a Longsword +2 Dragon slayer which will help if you decide to kill off the dragons. Exit the caves via the dracolich. If you need XP, then kill him, Otherwise leave Crimshank alone. When you enter the tower you will meet dracandros. He will teleport you to the top of the tower where a host of evil black dragons are waiting. They force him to remove the bond. You now have to choose. Attack the dragons, and be passive. If you attack the dragons you had better hope you can kill them, but if you do you get quite a few XP and get the stuff that Silk wants. You should now head slowly down the tower. On the third floor there is a drow lord. Save your game before finding him because he is sometimes hard, sometimes easy to kill. On the 3rd floor there's a dragons egg which Silk also wants. There are a lot of wyverns hanging around in the tower and unless the party is relatively strong it may be an idea to avoid the rooms they're in. In the tower somewhere is a special place called the Test of The Sphere. In this test a character controls a sphere of annihilation and must, by concentrating on it, force it into an opposing mage. Your character doesn't have to be a mage, I did it with a ranger. If you win you get some magic Items. If you lose you're disintegrated permanent like. On the ground floor after leaving the tower you will be attacked by Dracandros himself. Destroy his forces and him and you are well rewarded. Dracandros has stacks of Magic on his corpse. Re-enter the caves if you killed the dragons and got the egg and Silk will give you some treasure. Unfortunately this isn't magical though it will help if you're broke. Go back to Haptooth and id all magic and Rest/Fix/Memorise all chars and spells etc.. No go to the standing stone. Tyranthraxus says: Seek the woman in green to the NW. By This he means Mogion a cultist of moander who resides in moanders pit.

Bond 3: Mogion, The green cultists, a god and the gauntlet of Moander.

Go to and Enter Yulash. You should enter by asking permission. You will be taken to see the commander. Walk around the room until the spies try to escape kill them and you wont have to worry about the red plume guards in the check points. There are only two places you must go to in Yulash, The first is the middle of the city to get the wand of defoliation. and the secon is the North East to enter the pit of moander. Enter the pit and follow the sights and sounds of a recent battle. You will find Alias and DragonBait. Allow them to join and head for the stairs in the South East. Go down and go straight North take out the slug and the cultists and continue north till you reach a pair of doors. Enter and attack Mogion when you get a chance. After insuring the death of Mogion and her Cult you will be attacked by a parts of a God. Called "Bit'O'Moanders" they are reasonably easy to defeat, using spells like Stinking Cloud, and Hold Monster. Search the Altar for some treasure and leave the pit by the exit door on the first level. Now visit Tyranthraxus at the standing stone again and hell tell you to "Seek Black to the North.". The black lord is Fzoul Chembyrl, one of the higher members of the Zhentrim.

Bond 4: Fzoul, Dexam and the Amulet Of Lathander.

Go to and enter the city of Zhentil Keep. Here you may buy numerous Magic Items and various goods you may need to restock. Buy all you need and then follow the path around until you meet Olive Ruskettle, The halfling Bard. Follow her and enter the door in front of you when she leaves. You will find Dimswart the sage. Take him with you and make your way to the chapel. DONT follow the woman until you've searched the altar. One of the weapons you find there is cursed so be careful. Follow the Hooded Woman (Medusa) and she will take you to Dexam the Beholder. He will disintegrate Fzoul, removing your bond and leave. You must find and kill Dexam to get the amulet of lathander. He is in the South West Corner of His Temple with a few minotaurs and his Medusa. Another place of interest here is the dead elfs body which has a few items on it. Avoid the North East Corner because there is a trap there that teleports you to the dead elf causing you damage. For the last time go to the standing stone and Tyranthraxus reveals himself and goes to his temple in Myth Drannor.

Bond 5: Tyranthraxus and the Pool of Radiance.

This is the last part of the game so make sure your characters are all max level or youll be slaughtered. In the Burial Glen fights with spiders can NOT be avoided however fights with Thri-Kreen can by parlaying and saying that Tyranthraxus is your master. Always Rebury the skeletons and replace the bones in crypts. There are five things which should happen before you continue. You should go to the Spirit Queen in the Tomb in the North West Corner and get the magic Items she gives you. You should follow and kill of the Red Plume soldier (who is really a Rakshasa.) and get his bow and arrows. You should meet The Nameless Bard (Finder Wyvernspur). You should kill the thri Kreen in their lair. And finally There are Knights of Myth Drannor wandering around. Dont enter the ruins without meeting them. To reach the ruins simply go east and enter the east forest. Follow the woods not the path. In the ruins there are only a few things to do. You should first save the guy running from the hell hounds and go and get his treasure. Next go visit the old Rakshasa and speak Haughtily to him and he'll offer his assistance. Somewhere in the ruins a rakshasa is wandering around and asks you to help him raid the treasure room. Assisst and get the treasure. Go break up the gambling game in the North West as well. Note: Save frequently. If you encounter a patrol just give them dosh. Finally Enter the sewer grate located somewhere in the North West Quadrant. You will now find yourself in the temple. Head west until you find Tyranthraxus and then when he runs off go north and up the stairs. Now go to

the North East and enter the South Door. You are now in the final battle with Tyranthraxus and his 12 High Priests and 48 Margoyles. The easiest way to kill him is to all be invisible with either the spell (Not very effective) or the Dust of Disappearance (infinitely Preferable). Once you have defeated him you will be teleported to Shadowdale where a feast will be held in your honour.

Congratulations you have completed Curse of the Azure Bonds.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.57 cutthroats

### Cutthroats

#### IN TOWN

Cutthroats contains two shipwrecks to explore but the beginning for each is almost exactly the same. I have noted the differences. When the story actually starts you have just woken up after a bizarre night to find a note on your floor. Get up, take the note and read it. You should also wind your watch at this time or it will stop soon. You have plenty of time to make it to the shanty by 8:30. Opening your dresser reveals your room key and passbook as well as the Shipwreck book from Helvin. The shipwreck book is in your game package so you don't need to carry it around, in fact it's best not to. The only thing you need now is your room key. Take it and head for the Shanty. Make sure you lock the door behind you.

#### THE SHANTY

The Shanty is located on the east end of the Wharf Road. On your way you will pass the Weasel. You may want to follow him to see what he's up to but it is not necessary. When you get to the Shanty sit down with Johnny Red, order breakfast and water, eat and drink, and wait for Johnny to let you know what he wants. Say YES you are interested when he asks.

#### THE LIGHTHOUSE

Get up and head back to your room. Get your passbook, you'll need it later and it will save time to get it now. Again remember to lock your door. Then go to the lighthouse and wait for the others. The lighthouse is at the end of the winding road that starts SW of the Wharf Road. WARNING about the passbook : If McGinty sees you while you are carrying it, he will follow you and spoil the adventure. AVOID him while you have it. Johnny Red will show you one of two items: either a dinner plate or a gold coin. The dinner plate is from the S.S. Leviathan and the gold coin is from the Sao Vera. Johnny will tell you to withdraw \$500 and meet him at Point Lookout. Your business here is done so head for the bank.

#### THE BANK

The bank is just north of the eastern most segment of the Shore Road. Head there immediately but keep an eye out for McGinty. If you see him headed towards you, get out of his way. When you get to the bank, withdraw \$500. An examination of your passbook will give you today's date (9/19) necessary for

---

figuring out High Tide. Once you have the money, go straight back to your room and put away your passbook. Remember to avoid McGinty and lock your door behind you. Then head for Point Lookout to meet Johnny.

#### POINT LOOKOUT/OUTFITTERS

When Johnny arrives he will ask to see the money. You'll have to show it to him as he's not a trusting soul. He'll ask you if the wreck is more than 200'. Say NO if for the Leviathan and YES for the Sao Vera. Then follow him to Outfitters. McGinty will be at Outfitters when you arrive, if you're not carrying your passbook he will leave so just wait him out. If you are carrying the passbook, you will have to restart or restore to a previous position as the adventure is now ruined. Johnny will order most of the supplies and then take off. He'll let you know how much you have to contribute. Pay the salesman the proper amount (GIVE SALESMAN \$xxx), and then order your equipment. For the Leviathan you will need: Compressor (rental), Shark Repellent, Electro Magnet, C Battery, Putty, Flashlight. For the Sao Vera you will need: Dry cell, Shark repellent, Flashlight. You won't need to be on board ship till about 1:30 pm. so....

#### SMELLING OUT A RAT

It is now time to do a little sleuthing (there is a traitor amongst you, but you have to catch him properly). Head for the Shanty. By this time you'll be getting thirsty so order some water or a drink while there. Johnny Red, Pete the Rat and the Weasel will all be there. Just wait and eventually the Weasel will take off. Follow him. He will go to the Ferry landing, meet with McGinty and then take off on the Ferry. Don't worry about following the Weasel...instead follow McGinty to his office. Enter the office and examine the envelope on his desk. You can't do anything about it here so leave and go into the back alley behind McGinty's. There is a window there you can look through. Wait until McGinty leaves, then open the window and enter the office. Take the envelope and leave. You now have proof that the Weasel is a traitor, but the timing of when you reveal this is very important. It's now time to head for the boat. If you're dealing with the S.S. Leviathan you'll need to go to your room first and get your scuba gear. The gear is in your closet.

#### ON BOARD

The layout for both ships is the same. If you're doing the S.S. Leviathan, board the Night Wind. If you're doing the Sao Vera, board the Mary Margaret. Head for the Crew's Quarters and put the envelope under the bunk. You need to hide this information till the proper time. Then go fore into the Storage Locker and wait for the supplies to be delivered. On the Night Wind you will find a drill. When the supplies arrive, open the panel in the drill and put in the C battery. Remember to close the panel. You will also need to fill your tank with the air compressor. On the Mary Margaret you will find a machine that is a location box/metal detector. The closer it comes to metal the faster it clicks. When the supplies arrive, open the compartment and put the dry cell in the compartment and close it. Now return to the Crew's Quarters and wait. Johnny Red will come and ask you for the longitude and latitude. Don't tell him about the Weasel yet. The S.S. Leviathan is at Latitude 25, Longitude 25 and the Sao Vera is at Latitude 40, Longitude 45. Now sit down on the bunk and relax. Eventually you will fall asleep and be woken by Johnny Red when you arrive. Now is the time to reveal the traitor. Take the envelope and go find Johnny in the Captain's Cabin. Show the envelope to Johnny and he'll take care of the rest. Go to the Galley and eat some stew (it's good and

tasty) and drink some water. You are now ready to prepare for the dive.

S.S. LEVIATHAN: Head for the Storage Locker and get your gear. This will include: Wet Suit, Flippers, Electro Magnet, Mask, Tank (make sure it's filled), Drill, Putty, Flashlight, Shark Repellent. Head for the aft deck. Put on the wet suit, flippers, tank, and mask. Turn on your flashlight and dive. Head down. When you see a shark coming towards you open the repellent. Continue down to the wreck. You'll land on the top deck. Go straight down to below decks. Head aft. Open the aft door (make sure the magnet is OFF first) and go aft. You'll be in a room with mines. The only one you need to worry about is the loose one. Put the magnet on the mine. Turn on the magnet. Put the magnet on the deck. This will get the mine out of your way and you can go up. There is a tight squeeze aft, so take off your tank and then go aft and aft again. This will bring you to a room with a safe. To open the safe, turn on the drill and drill the lock then immediately turn off the drill. You'll need it later and it doesn't last long. Inside the safe you'll find a case with stamps. The case is cracked and water is getting in but don't try to fix it now. Take the case and go back to the room above the mine room. Put your tank back on and go down. Then head fore and then up. This will put you in an airlock room and you can fix the case. "Turn on the drill" and "drill the crack with the drill." (NOTE: Put both these commands on the same line as the drill will run out almost immediately. You have no fudge time on this!) The new hole will let the water drain out. Then put putty in the crack and the case will be air tight. You can now head back to the ship and success!

SAO VERA: Head for the Storage Locker and get your gear. This will include: Deep Diving Suit, Machine, Flashlight, Shark Repellent. Go to the aft deck. Put on the suit. Connect the air hose (from the compressor) to the suit. Turn on the compressor. Turn on the flashlight and Dive. Start descending. When you see the shark, open the repellent. Keep descending to the wreck. Go down to the next deck from the spot you land on. Turn on the machine and observe the clicking. Head aft. Take a pike from this room and head aft. Ignore the cask for now and head aft again. There are bunks blocking the doorway aft and you'll need to move and secure them. Move the bunk with the pike, then put the pike under the bunk. This will hold it up out of your way and keep it there. Head aft again and then down. You are now below decks. Head fore into the room with the squid. The squid will not bother you as long as you leave it alone and don't stay in this room for more than one turn. Head fore again. This room contains an oak chest. Your box should be clicking wildly now. Head fore again into the room with skeletons. An examination of the skeletons will reveal a scabbard. The scabbard contains a sword take it. Head fore again. This time you'll find a maple chest and the box will be clicking slowly. Push the maple chest aft to the room with the oak chest. Push the oak chest port to the ocean floor, and wait for the orange line. When it swings in, tie it to the oak chest and give it a tug. The chest will begin to be hauled up. (NOTE: If by some bizarre chance the box clicks rapidly when next to the maple chest instead of the oak, then push the maple chest out to be hauled up.) You've got the treasure out...now you have to get yourself out. Push the remaining chest aft and aft again past the squid. Stand on the chest and you'll be able to go up to the middle deck. Go fore to the room with the cask. Push the cask fore to the foremost room. There is a rope tied around the mast. Stand on the cask and cut the rope with the sword. You'll have to drop the sword and possibly the box to be able to climb up the rope. Go up and ascend to the ship...a very rich diver!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.58 cybercon\_3

### Cybercon 3

#### OBJECTIVES:

This walkthrough gives full details for achieving the primary objective of the game: Neutralizing the brainstem computer which controls the complex. The manual says, "Failing that, the operator should seek to dismantle the force wall that shields the complex, so that additional forces can be admitted to achieve the primary objective". Unfortunately, I have been unable to figure out how to do this, so you're on your own there.

#### STRATEGY:

Obtain four additional codes for the sonic key, in this order: green square, green triangle, green circle, green hourglass. These allow progressive access to the four main zones in the complex. Each zone contains one code, and also contains one wall safe. The safes contain the four parts of a mysterious cube..... There are three fusion generators supplying power to the complex. The schematic map opposite the REPAIRS AND SPARES room will tell you which ones are on. Initially, only the centre one is on, and you'll need to activate the other two with the sonic key to be able to use certain elevators.

#### SOME PRELIMINARIES:

Save the game whenever you can, and keep a backup save, preferably from back at the save console near the Centron room. Sometimes you can find a most unfavourable combination of robots waiting for you as you emerge from a save room and try to fight your way back out of a zone, and you might wish to fall back to your original save and repeat the zone. I haven't generally bothered telling you when and where to save in the walk through, but the maps reveal locations of save rooms A useful configuration to have saved on the function keys is MAX JUMP. All systems except the power-assist off-line (including sensors), and all energy banks charged and on-line. This channels maximum power to the power-assist, and there are a couple of very long jumps you have to make. Also use this when you fall long distances to minimize damage when you hit bottom. You may find that when you drop items you've picked up, such as energy banks, fuel pellets (red spheres) or shield generators, they may explode in your face, causing much hurtful damage and a great deal of irritation. Especially if you haven't saved the game recently. I think this happens when you get shot and damaged badly, causing incidental damage to the items, and if they've got a lot of charge in them, the blast can easily kill you. The only solution is to have all systems off-line except the shield, and all energy banks charged and on-line before dropping the offending item. Even then, you may still die. Swear, re-load a saved game and try again.

#### THE WALK-THROUGH:

North through the entrance door,N,N into Centron room,W,N, take elevator

to top floor, pick up energy bank, W, pick up parrot camera, E, E, goggle at schematic map, W, S, save game.

## ZONE 1:

Take elevator to bottom, S, activate energy transfer probe, all banks on-line, cozy up to the green sphere and recharge. E to Centron room, NE, E, take elevator down to ZONE 1. Get your guns on and start blowing robots up. Collect a few energy banks to give yourself a total of six if you can, and use the ETP on the red spheres to charge your on-line banks up. You can also make the spheres explode while they're lying on the floor, killing nearby robots. The sonic code for doing this is a RED CIRCLE, and all spheres in the room will go. Head N, W into the generator room. Switch generator on, E, N, take the right-hand N exit, N, head all the way W through this room and go S, S, S, S, W, ignore the elevator, S, and S to save game. Switch on shield and all energy banks, E, IMMEDIATELY head through the N door (there's a very large fixed cannon shooting at you from the S wall), blast the two pyramid guns, E,E,E and IMMEDIATELY head for the S door to avoid the fixed cannon in this room. Get the GREEN SQUARE code by interrogating the weird machine with the sonic key. Reverse your entire route back to the elevator you came down in, and you can now take it back up. Head back to the green sphere and recharge your banks. Head upstairs, SAVE GAME FIRST, then dump your three charged banks. Drop the empty ones you should have gathered and pick them up again to gain empty on-line banks. Pick up your charged spares, save game, head downstairs and charge up at the green sphere.

## ZONE 2:

From the green sphere, W,W,N,N, elevator up, unlock W door with sonic key, W, elevator up, walk round ledge to SW corner, elevator up to middle floor. (N.B. If you see the elevator arrow lit up, this may mean that there's a robot on its way to meet you. Have your shields up and gun on-line when you open the elevator door!) Blast pyramid gun, N, right-hand N door, N, elevator down. Take elevator on W wall up, blast pyramid gun, E, activate generator, W, elevator back down to middle floor. N, elevator up, open window in E wall with sonic key and drop jaw at sight of robot in room below. You need to call and take the elevator in the NE corner of that room, so wait until he's out of that general area, take elevator at S end of corridor down, sprint across room and call elevator. If you run around a bit, the angel robot will find it hard to hit you. Once you've been shot once by this dude, you will appreciate this feature. Elevator up, W,S, right-hand N door, elevator up to middle floor, collect GREEN TRIANGLE. Reverse route back to save game near Centron room. Sounds easy when you say it all in one sentence like that, eh? You may have problems getting back into the angel robot's room. If he's standing guard outside the elevator door when you reach bottom, don't try to squeeze past him. Go back up, switch to MAX JUMP and simply drop off the edge to land, somewhat dazed, in his room. When you get back to the start save room, go W, and unlock the door to the SPARES AND REPAIRS area. If you stand in one of the cubicles on the N wall and trigger the wall switch with the sonic key, you should find your energy recharged and all systems fully repaired. Enter the S room, jump up onto the ledge, and pick up the red tube (missile launcher!) Use this by selecting the slot below the gun and selecting a red fuel pellet on your backpack display. Press fire to blow things away, but make sure you're not standing too close to the target.



## ZONE 3:

There's really two ways to do this, but I only discovered the easy route after many, many hard battles in the other route. Take elevator down to ZONE 1. N, take the right-hand S door, unlock the E door, N, follow the corridor all the way N past a save room to the elevator. Elevator down, go west into the large room, then head NW round the corner to the elevator. Take elevator to middle floor, set up shields and missile launcher, blast the auto-cannon (mounted on wall immediately to the W of elevator) with a missile. Drop down pit, open concealed pit in middle of floor (three purple hourglasses), drop down. Take elevator down, S, open wall safe, pick up red and green component. N, elevator up, MAX JUMP, jump out of pit, jump out of second pit back to near elevator. Head to SW corner and line up on the ledge to the W by the big red door. With MAX JUMP you should just make it to this ledge. I'm not sure the programmers intended this to be manageable, as it neatly bypasses an enormously difficult section, absolutely stuffed with auto-cannons and robot tanks. (For the masochistic amongst you, go NW from the Centron room, N,N, close pneumatic bridge, E,N,N,N, take right-hand S exit,S, unlock E door, E,E,N,N,N,N,W. Destroying four auto-cannons with the missile launcher en-route. Coming back is even worse!) Unlock the W door, W, shoot out the small guns and avoid the three concealed pits in the floor. If you hear the hum of an opening door beneath your feet, jump forward or back immediately! S, pick up GREEN TRIANGLE, N, W to the ledge above a huge pit containing three giant pillars. MAX JUMP, jump W to land on top of the nearest pillar. If you hit your head on the ceiling of the ledge room, then you weren't close enough to the edge when you jumped. From the first pillar, jump W, then S, then W to the ledge in the SW corner of the room. Unlock door, W, MAX JUMP, then leap W over the trench, trying not to land on top of any of the numerous tanks patrolling this room. Sprint for the S door, open the safe and take the second component. This is a good time to switch your energy banks. And Now..... Retrace your steps to save game near the Centron room.

## ZONE 4:

Charge up your energy, E from the Centron room, S,S, blast gun, E, head N at the E end of the corridor, N into a room with four purple squares on the floor. Stand in the middle of the NE one and unlock it with the sonic key. Drop down, E, head N,E,S, set up shields and missile launcher, drop down pit to the South. Face N and blast the auto-cannon. Walk up towards it and unlock the concealed pit in the floor. Drop down, open safe, take third component, MAX JUMP out of pit, take elevator up. Follow corridor round to next elevator and take it up. Walk N out of elevator, W, S, W and N to the next elevator at the end of corridor. Elevator up, follow corridor round to the E, and take door S to elevator. Take elevator down to middle floor, and jump NE over pit to land on E side. Follow corridor round to the N and take the elevator on the N wall up. Head W and walk through the yellow and green chevronned door on the N wall. Drop down the pit to the W, head W,S,S. Pick up GREEN HOURGLASS code, N,unlock door, W, unlock door, W,N,N, unlock door, N, walk to N end of bridge, set up shields and missile launcher, drop off bridge to room below, blast auto-cannon, take the western S exit,S,S,S,W. Close pneumatic bridge by interrogating the pillar console with sonic key, S,S,S to Centron room and save game.

## FINAL COMPONENT:

For this you need to head back into Zone 2 with at least two missiles in your possession. Go to the room with the large angel robot as before, elevator up, take the elevator on the N wall up. Set up shields and missile launcher and open N door. You thought the big angel downstairs was bad news? Blast the "Lucifer" robot (takes two missiles) and wait for it to stop twitching. Find the concealed pit in the floor - should be at the feet of the robot, unlock it, drop down, open safe, take fourth component. Back to save game near Centron room.

THE LAST BATTLE:

Head to SPARES AND REPAIRS. Drop the four components on the floor of a cubicle and watch them self-assemble. Pick up the assembled cube and dump the missile launcher. Slot 2 should now be... a BLUE sonic key! E,E, take elevator to middle floor, E. Jump onto top of Centron pillar. Trigger blue sonic key sequence SQUARE-CIRCLE-TRIANGLE, and wait for the special effects to die down. If you're standing anywhere but on top of the pillar, you'll die. Look at the S wall. See that glowing blue outline? That's a secret door, that is. Jump over to it, unlock it and S,S,S to the Brainstem computer room. Shoot the brainstem sphere lots of times until it blows up and sheds most of its mass to leave a much smaller sphere, which promptly does a runner. You can't harm it now, so simply move under the opened door in the ceiling, tilt your head up and just watch.....

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.59 dark\_seed

Dark Seed

Day one

What you will need and where to find it:

ITEM	LOCATION
Aspirin	Cabinet in the bathroom
Library Card	In the pocket of the raincoat
House Plan	On the desk in the study
Rope	On the floor in the secret room no.2
Watch	Under the bigger trunk in the attic
Crowbar	In the boot of the car in the garage
Gloves	In the car's glovebox
Diary	Large trunk in the attic
Bobby Pin	Floor of the library in front of the desk
Scotch	Buy from the store
Clock Case Key	Tuttle Tomb.Urn Room

The first thing to do when you get up on day One is to rid Dawson of his headache. If you don't he won't be able to think straight and playing the game becomes impossible! This is done by taking the aspirin in the bathroom cabinet and, while while you're there, taking a shower -no-one likes a smelly newcomer. Next, you want to wander into the spare bedroom to the right. Use

the "!" cursor a few times to discover and examine the library ticket in the pocket of the raincoat. You may have to try more than once but it is there, honest! From here head on downstairs to the study. Read the plans to discover the secret rooms. This having been done, you can now open the bookcase on the right and enter secret room one. Once you have gone through it is important to open the door again and leave it that way, otherwise you cannot use the turbo-lift in the Dark World. Climb the ladder and take the rope before exiting to your bedroom. Whatever you do, don't forget to leave the door open. Go downstairs again and wait for the postman to call - If you press T the time will pass quicker. Open the door to the postie and receive the slightly unusual parcel before heading on up to the attic. Shoving the large trunk on the right forward reveal the exit to the balcony and the watch. Pick up the watch and wind it by clicking on it. You can now find out the time, which is vital. Don't forget to wind the watch at odd intervals, or it runs down and you're left up a deeply unattractive creek without a paddle. Go out onto the balcony, tie the rope to the gargoyle and you have a convenient rear access. Despite what you may have read elsewhere, do not use this exit on day one as it tends to upset things. Always enter the and exit the house through the front door for now. So using the aforementioned exit, take a trip down to the garage and and take the crowbar out of the boot. Next you should obtain the gloves from the glovebox in the car, and while you're there amuse yourself by sounding the horn and turning on the radio - and don't forget to turn the thing off when you're done! Go back into the house, not forgetting to read the newspaper on the pavement, and walk back upstairs. The phone will ring so go into your bedroom and answer it - don't take too long or you'll miss it. It is the librarian telling you to come and collect a book. In the meantime climb up to the attic and use the crowbar to get the diary out of the big trunk. Give it a good read. Now go outside and head towards the town. Enter the library and find the bobby pin in front of the desk. Next talk to the librarian, she'll direct you to your book which you should take and read. Go back to her again and give her the library card. She'll tell you where to find the book it should go with, inside which is the missing piece of the diary - definitely essential reading. On your way back, take time to go to the store. You need to buy the scotch, so first pay the store keeper and then take the demon drink. Your alcoholic neighbour will now make an appearance and give you a "Get Out Of Jail Free" card, which will come in very handy tomorrow. Go past the house and take a trip to the graveyard and, beyond what, the Tuttle Crypt. Enter the crypt by following the instructions in the diary excerpt and head on to the urn room. You will find the key to the clock case in the urn on the far left of the bottom shelf. Take this and head back home. Once home, use the key to open the clock case in the living room and admire the John McKeegan nameplate. Take the time to examine the mirror and the painting over the matle piece. Put Dawson to bed now, he needs his sleep and tomorrow is going to be a long day.

## DAY TWO

What you will need and where to find it:

ITEM            LOCATION

Mirror Fragment    Postman delivers it

Shovel            Catacombs entrance

Diary Fragment    John McKeegan's grave

Gun                Police station

Stick              Delbert's back yard

Headband          From Sargo in the dark prison corridor

## Microfiche From the Keeper Of The Scrolls

Following the bizarre and, it should be said, macabre dream, you wake up as before and should shower and take your aspirin as before. Before the postie arrives go and have a listen to the car radio - you'll help Dawson discover that what goes on in one world is reflected in the other, although we already knew that didn't we? Go back into the house through the front door - from now on it's not only o.k to your the rope but often essential - and press T a couple of times before the postie arrives. Take the mirror fragment that he brings and use it on the mirror in the living room. This completes the portal to the Dark World, so take the opportunity to cross over and see what gives. Take the right hand door in the nursery to the room of skulls and then take the room on your left. This room contains the plans for the embryo implantation which confirms Dawson's worst fears. The plans can't be picked up so just use the "!" cursor to read them. Take the right hand door into turbo-lift one room and step into the lift on the far wall. This will teleport you to the second turbo-lift room, from which you should exit left onto the observation deck. Use the gloves (to avoid electrocution) to activate the switch between the two exits. This will unveil a previously hidden door in the skull room, so go back there and go through the new door. Keep going left and you will find a shovel, of all things, which you should pick up and save for use later on. Leave the Dark World and take a jaunt to the graves and exhume the body of John McKeegan with the shovel. Read the last bit of his diary, which advises you that you need to get the car started and break the mirror, and suggests how this could be done. When you get home you'll find yourself under arrest for blatant grave robbery. The "Get Out Of Jail Free" card will see you out before long, but first you should stow the bobby pin, the gloves and the money under the pillow - they'll come in mighty useful in a while. Get out by rattling the tin cup against the bars and giving the card to the policeman. You will just have enough time to steal the gun which is located just over the desk on the wall. Go and meet Delbert as arranged. He'll meet you in your back yard rather than his, but follow him next door. He will studiously ignore you until you give him the scotch. He'll leave you, but take the stick that the dog leaves behind. Return to the Dark World and take the right hand door into the skulls room and go through that door the lever opened. Keep on going right until you encounter Dark Fido, the dog - type guardian thingy that guards the bridge over the abyss. To get past him simply throw the stick over the side and watch the stupid thing chase after it! You are now free to continue right to the Dark Police station. Although you find your gun confiscated and yourself incarcerated, this is exactly what you need to happen. Test the synchronicity theory by retrieving from under the pillow the items you stashed there earlier. The bobby pin now comes in very handy as a means of picking the lock, but you may need a few attempts before you are successful. Once out you will meet a fellow prisoner by the name of Sargo who, having seen what you've just done, offers you an invisibility inducing headband in exchange for the bobby pin. Seems a fair swap, but don't use the headband now, it only works once and for a limited period, so deploy it only when you need to - which is soon. Walk out of the passage and past the Drakketh Factory (which, like the barber shop, you can't go in). Now you will find yourself at the front of the Archives building, and now is the time to use that headband. So, invisibility assured, you can walk past the guard and into the chamber of the Keeper Of The Scrolls. Turn the machine on and you will see an image of the Keeper. She will then give you a roll of microfiche which will come in useful tomorrow, but for now leg it home and get some shut-eye!

DAY THREE

What you will need and where to find it:

ITEM	LOCATION
Axe Handle	Delivered by postman
Scotch	Store
Car Keys	Under Stone In Cellar
Stone	Cellar

Take your aspirin and shower as normal. Go downstairs and hang around for the postman to arrive. He'll bring you a package from the Keeper Of The Scrolls which contains the axe handle. Useful item this, but not straight away so save it for later. Now take a trip down town, using the rope from the attic. Always use this as your entrance and exit from the house as police have staked out the front, but are blind to the comings and goings from the rear. Go into the periodicals room in the library and turn on the microfiche reader. Pop the in the roll of film and read the bit about home improvements. Dawson has now learned that the keys to the car are in the hiding place in the cellar. So hurry back home and pick up another bottle of scotch on the way. Get inside the house using the rope and head down into the cellar. In the middle of the floor there is a loose stone. Pick it up and pick up also the keys which are stowed underneath. Now cross to the Dark World once again and take the stone to the power nexus. Use the machine on the left to energize the stone, which should then be put together with the axe handle to make a hammer. Hurry back to the Normal World and go into the garage. Fill the petrol tank with scotch (what a waste!) get into the car and, using the keys, turn on the ignition. Leave the engine running as you cross once more into the Dark World. Enter the spaceship (the small opening on the left outside the front of the hatchery) and use the gloves on the lever to the left of the computer console. This has started the craft's launch sequence so get the hell out. Once the craft takes off you will find yourself back in front of the mirror in the Normal world. Smash the mirror with the hammer and the world is saved and the game is won! Enjoy the end-sequence.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.60 dungeon\_master\_1

### Dungeon Master 1

The only reason I wrote this solve was because even though the game is not all that hard, its still an adventure, and i love to make solve files so if you got stumped on any level, then this solve should help you make it to the next level ok...first of all, get the DMHINT disk which has all the maps for all the levels...you really need maps...ill tell you bout the tricky areas of each levels and how to overcome them..and even the special items on each level and their uses...I've spent over 100 hours with this game..(an ORIGINAL since no-one can make a successful crack.heh)

I wrote this solve in the order of things i did to complete the game, on some levels, you don't have to do the same things i did...but to ensure you the correct way, then you could follow my pathways, at least you'll see most of the game this way..(shortcuts are always no fun!!) On with the solver!!!

First: heres a breakdown of all the characters you could take...i solved the game with HISSSA, Elija, Sonja and Gothmog. I suggest 2 good warrior type, a powerful Priest and Wizard....but pick for yourself who u like!..

#	NAME	CLASSES	EQUIPMENT	STATISTICS
1	Iaido	Apprentice Fighter Novice Priest	Samurai Sword Ghi, Trousers	43/55/40/35/45/50/48/65/11
2	Zed	Novice Fighter & Priest Novice Ninja & Wizard	Torch, Hosen Pants, Mail	40/40/40/50/40/40/60/60/10
3	Elija	Novice Fighter Apprentice Priest	Robe, Sandals Magic Box	42/40/42/36/53/40/60/58/22
4	Chani	Novice Fighter Apprentice Wizard	Shirt, Sandals Moonstone	37/47/57/37/47/37/47/67/20
5	Hawk	Novice Fighter Apprentice Priest	Leather Pants Leather Jerkin Boots, 2 Arrows	45/35/38/55/35/35/70/85/10
6	Boris	Novice Ninja Apprentice Wizard	Leather Pants Leather Boots Rabbits Foot	35/45/55/40/45/40/35/65/28
7	Alex	Apprentice Ninja Novice Wizard	Leather Pants Leather Jerkin Boots, Sling	44/55/45/40/35/40/50/57/13
8	Nabi	Apprentice Priest Novice Wizard	Staff, Tunic Pants, Sandals	41/36/45/45/55/55/55/65/15
9	Linflas	Apprentice Fighter Novice Wizard	Elven Boots Elven Doublet Elven Huke, Bow	45/45/47/35/50/35/65/50/12
10	Gando	Novice Wizard Apprentice Ninja	Leather Boots Leather Jerkin 2 Poison Darts	39/45/47/33/48/43/39/63/26
11	Syra	Novice Priest Apprentice Wizard	Elven Doublet Tabard, Apple	38/35/43/45/42/40/53/72/15
12	Halk	Journeyman Fighter	Berzerk Helm Barbarian Hide Club, Sandals	55/43/30/46/38/48/90/75/00
13	Darooou	Apprentice Fighter Neophyte Wizard		50/30/35/45/30/45/100/65/6
14	Wu Tse	Novice Ninja Apprentice Priest	Silk Shirt Tabard, Sandals 3 Throwing Stars	38/35/53/45/47/40/45/47/20
15	Tiggy	Novice Ninja	Kirtle, Gunna	30/45/50/35/59/40/25/45/36

		Apprentice Wizard	Sandals, Wand	
16	Leif	Apprentice Fighter Novice Priest	Leather Jerkin Leather Pants Leather Boots	46/40/39/50/45/45/75/70/7
17	Azizi	Novice Fighter Apprentice Ninja	Barbarian Hide Hide Shield Halter, Daggers	47/48/42/45/30/35/61/77/7
18	Stamm	Journeyman Fighter	Leather Pants Suede Boots Tunic, Axe	52/43/35/50/35/55/75/80/00
19	Mophus	Journeyman Priest	Sandals, Robe Cheese, Bread Apple	42/35/40/48/40/45/55/55/19
20	Wuuf	Apprentice Ninja Novice Priest	Leather Jerkin Empty Flask	33/57/45/40/35/40/40/50/30
21	Leyla	Journeyman Ninja	Leather Pants Leather Boots Silk Shirt, Rope	40/53/45/47/45/35/48/60/3
22	Sonja	Journeyman Fighter	Gunna, Halter Choker, Sword Sandals	54/45/39/49/40/40/65/70/2
23	Hissssa	Apprentice Fighter Novice Ninja		58/48/35/35/43/55/80/61/5
24	Gothmog	Journeyman Wizard	Cloak of Night	40/43/48/34/50/59/60/55/18

Statistics are in the following form -

STRENGTH/DEXTERITY/WISDOM/VITALITY/ANTIMAGIC/ANTIFIRE/HEALTH/STAMINA/MANA

Resurrecting a champion keeps stats. Reincarnating may lower or raise stats.

LEVEL 1: OK, you've assembled your group...when you enter level one of the Dungeon (your sorta actually on level2..but I call it level 1)

You need to get keys!..This area is simple except for one area where 2 pressure plates and an iron gate...walk on first plate but go around second plate..and it'll work fine....after you've got the keys..and finally got to the room with the screamers...kill em and keep going until you come to a room filled with pressure plates...heres the correct sequence that'll let ya get through...when you step onto the first pressure plate in the room.. that's the first move, from there go right 1, then forward 1, left 1, forward 1, back 1, forward one, back one...you should see the gate come open...you'll get the hang of it..just save your game every once in awhile. if you get all confused..go back to beginning of room and try again...

Next you'll come to a trap door..set a rock or something on the pressure plate and the trap will close up...keep following the only way to go.. you'll later on come across a wishing well..put coin in to open door...

...General hints:keep eyes peeled for Camouflaged keys against the walls

Monsters you'll encounter: Mummies and Screemers only..(screemers make good eating..get em for food)

items on level 1:lots of Food, weapons..(get sword and falchion), keys: 6 gold ones, emerald, topaz, iron, solid and key of B..so save everything you find.

LEVEL 2:When you start walking down this hallway..about 8 steps..start looking on your left for a secret button that will open a secret door on the left side of the tunnel which holds a compass. if you keep going down the hallway, you notice it branches to the left or keeps going... if you keep going, you'll run into three doors with locks and you don't have those keys..so your gonna have to go search for em...back to left branch you passed by...you enter a large open space..and there are six areas you can go to...when you first enter the area, you find two doors in front, two on your left and two on your right...lets start with the two on you left..we'll call em door 1 and 2...door 1 has this SOLUTION:

Hit Switches to activate the teleport in each cell.After being teleported to every cell, the chest will finally be teleported outside the cell, get mirror out of chest...Use mirror on EYE to open secret door...

DOOR 2 solution:put coin in slot to open door...you see a door on the other side of an open trap..cast the spell <open door> at door to open.. its the 2 syllables that look like: 1:a box 2: 3 circles...then throw anything across trap so it lands on other side and the trap will close up. watch for the secret door switches near the staff. you'll need to get a key from this area..look for one. i'm sure you got the needed key from area one also in the secret chamber.

DOOR 3:Keep to the outside of the matrix if u can. Use the compass to see when an invisible teleport as turned you around..in one of the alcoves you see a hidden button...press it and it opens a secret room with a needed key...

Door 4:Hit the switch, then, while still facing the wall, quickly move to the left four times and forward twice. if the door closes before you make it, go back and do it again until you make it. drop a few heavy items and you move a little quicker. when you come to next pit near button.. this is tricky..press button and quickly turn left and throw any object into the teleport...<takes Practice>..if your successful, the pit will close up and you can retrieve your thrown object..next pit with button...stand in front of button and press it..then quickly move backwards 3 times.. very quickly or you'll fall..down the pit. <SAVE GAME A LOT>...you'll need to a key from this area beyond traps..<DON'T YA HATE THOSE ROCK CREATURES?) lure the rock creatures over a trap and make em fall in...sometimes they are gone for good..and sometimes they make it out.

DOOR 5:its a two-part...see that GEM shaped keyhole? well, you gotta get a gem to open that door to get a needed key...put object on pressure plate here to close plate..then walk across...and press switch in wall to open door...after fighting those menacing rock creatures..make it to to dead ends in the hallways..and search for a hidden switch which will open a secret room with the gem..then use the gem to open the other door to get key.

DOOR 6:real simple..fight the monsters and find the key..no puzzles, just a feel ugly blue creatures...

---



after you have 6 keys..including the IMPORTANT RA-KEY...head for the doors and open each one...don't open and doors except for the next 4 only and then head down stairs.

CREATURES: BLUE MONSTERS, ROCK CREATURES & Screamers

Items:Chainmail, arrow, helmet and sword..plus the RA-key.

LEVEL 3: You'll need some "weaken non-material" spells ready..and they are 1: half circle with line pointing right 2: small circle on top of horizontal line 3: b shaped symbol with curl on top...that's the spell but you may need to practice it awhile..that's the only thing that will kill a ghost when you encounter one. This level is pretty much keep going in one direction until you finally wind around to the stairs going down..At wooden door..<chop> it down...at switch after wooden door.. hit switch and then move right a few times...(you get teleported after hitting switch, so move right quick before the gate shuts)

one area has a teleport field, if you have a coin, then teleport yourself, it saves some time..if you don't teleport, just keep going the direction you haven't been to yet...when you come to a room filled with screamers, well, this is a regeneration room for them...you could easily slaughter them all and come back later and they'd be back again...(great for stocking up on food supply..watch for wandering purple worms though) When dealing with Worms, make them chase you and make them fight in from of doors... and when they are under door..close it on them and start fighting...the door will inflict damage and they usually retreat..so heal up and open the door and do it again...(them worms are so dumb, they come back for more door bruising!\$%&)..worms are good eating too...towards the last area...when you see off to the left a open pit and a mummy on the other side..throw anything at him..rid of him....next level. worms are very tough and best way to fight em, like i said is to let em follow you to doorways and fight em that way...i found about 15 worms on this level, so i did a lot of going back and forth...

CREATURES: Purple worms, Screamers, Wasps, Ghosts and a lonely mummy

ITEMS:rapier, chain mail, axe (excellent),helmet and BOW- (GET IT)..and a horn of fear (makes creatures run in panic sometimes)

LEVEL 4:When you come down the stairs, take you first left..and you'll find 4 doors in this open space..when you first come into this area..take the door on the first left..door 1:its a room filled with pressure plates and walking on them causes some to open and others to close...the correct way to do this is to set a chest onto a plate in the back center, and then walk around the left upper side and go out that exit....its not that hard to figure out...watch and see what plates open when you walk on a certain plate and if the plate you to walk across closes when you take a step, then set sometime down when you are to keep that plate closed..its easy to figure out..the left back exit has stairs to next level plus a secret room if you go left from exit...and search wall...

Door 2..you see a big room...an invisible force field is here..to avoid you must, first before going into the room very far..take one step into room, turn right and go a few steps and search the wall for a secret button...press it and then turn right..and go all the way to the wall.. follow wall (NEVER more than one step away from wall..."HUG WALL" all the way to other side)...to hallway..go down hall..<FIGHT Small Dragon> and turn left down hall...search along the right side for hidden room for great treasure....go all the way to

back of this long tunnel to get a powerful staff.

Door 3:take first left opening and go to back of room...look for a switch in wall..press it and then turn round and press the other switch.. it must be in order..so its (if you facing the back wall) right button, then left button.....then search the other walls for buttons that should appear..press them in a similar order and two more should appear until finally a secret door will open to reveal a nice weapon

Door 4:a room filled with teleporting mist! the correct sequence to get you safely through to other side is..forward, right, back,forward, left, right, back...and you should be on the other side..get some goodies nothing real important though...now go down to next level...you could've went down in the first place but what the hell, you building your characters up anyway...

MONSTERS:green monsters and small dragons

Items:poison dart, leg mail, weapons

LEVEL 5: You start in a large area with no monsters but four alcoves with a sorta riddle to solve...the correct items you should place in the alcoves are "BOW", "GEM", "GOLD COIN" and the other one "NOTHING" and you will be able to get out...turn right and go towards door..go in and the trick here is go over to switch and turn on switch..you'll notice the teleport field comes on..well, turn off field..and place item where teleport field is...turn on switch and item is teleported around the corner, and causes the trap to shut...easy huh?..turn off field to get item back and open door to get key.

go back out and to first door on left...creatures behind...nasty skeletons after killing monsters, hit switches in walls in correct order to open chamber with key in it.

next room is same thing..kill monsters and hit switch to open secret room to get key....go out and open two doors with keys..take right side first....a few groups of skeletons and some floating eyes are here..best to lure a few at a time and kill em before taking on this room...anyway assuming you cleaned out this room of creatures...when you go in..go forward until you hit wall. then turn right.move forward as far as you can go..then turn left...go as far as you can go...in that general area is a switch..press it and then go all the way over to the lower left side for other switch in a small room where you'll find a magical box...switch one is in lower right corner and switch two is in lower left corner..then go back to lower right corner again to newly opened secret chamber to get needed key.

go Back to start area and this time take left passage..after opening door with key...when you turn left, you see 2 doors on left and a ring-hook hanging on wall...ring-hook is a switch..touch it and its a secret passage.. get a powerful staff and when you think your at a dead end..search on left side for a secret switch to open a passage that will get you a VORPAL weapon..which is good for killing GHOSTS and non material things.!

After coming back..don't bother opening first door on left...open 2nd door and go through..first right passage is a tricky..(i almost gave up the game right here)...you see a flashing teleport with a door on other side and another teleport after it..when u try to run past it. throws you back to where you started..<FRUSTRATING>...it takes timing and practice...time it just right with two quick keystrokes forward..if you hit forward too many times, you'll run

past door and into forcefield on other side, knocking you back to start again....your also gonna have to open gate..by running up and pressing open button before field throws you back...if u time it right, you should land under doorway in between the two fields, then time it for the other side and jump through...get needed key..get back out!

Continue! first hall on left is filled with strange mist..have strongest character throw lightest object down hall..and if you're success- ful then in will open a door at other end...don't worry if you cant do it cause all you get is some food, an arrow and some coins

Take hallway going to right..keep going forward..don't take left hallway and follow until you come to a room with a teleport field in it!..enter field and your teleported way over to other side of dungeon...near a room. press switch and fight monsters inside if you wish...when you leave this hallway and go right down a long corridor...go to a room where another vorpal weapon is kept along with lots of monsters..hint: go in room and close door so skeletons don't come up behind you cause they are on they're way when you go in that room...when you leave that room with the 2nd vorpal weapon, go forward all the way until you can go left..keep following hall..(going past a door with some floating eyes in there..ignore)..find the stairs down...(Fun EH?)

MONSTERS:Floating eyes, skeletons, wasps,

ITEMS:vorpal blades, yew staff,large shield, mail akelton,crossbow

LEVEL 6: Home of The FireStaff...you cant do much on this level yet.. you have to come back to it...but you can if you want, use your RA-key to open the First forcefield-door..but your gonna have to dig deeper in the dungeon for the other 2 ra-keys!..so go down stairs to level 7.

LEVEL 7: Have plenty of "weaken non-material beings" spells ready cause this is one tough level...when you first enter this level, you'll pass over a trap door and it opens after you pass over it..to reclose it simply take one more step forward and you'll hear a click and it has closed...always keep it closed for a fast retreat back up the stairs. you'll figure out how to keep to trapdoor so it'll close when you need it to...there is fireballs being "shot" and they are hitting this teleport areas which are deflecting them all over the place..so if you see fireballs go skimming past your nose..don't worry, they are just being reflected off a teleport area..so stay outta there line of travel...you should shut off the fireballs..so from the stairs..turn left..start going forward..depending on where you are standing..if you take four steps and run into a wall then, move left and then continue forward...about exactly 13 steps..and then start going left bout 7 steps..you find a dead end hallway where the fire balls are being shot out of from...near the first "TELEPORT FIELD" that the fireballs get shot into..is a switch..that will turn the fireballs off..so hit it...or else the fireballs will continue to be shot out..one every 30 seconds....next...after turning off switch...<still facing wall> turn around 180 degrees..go forward four steps, turn left and keep going until u hit a wall...back up a few paces and search for a switch which opens a secret door in that area that contains a powerful staff...now go back to where that switch was and move back the way you came about 6 paces and then turn right and go bout 4-5 paces and look for a key on the ground here.. you need this later. ...from finding the key...the best way of describing where you need to find the next secret door is ..well, first make it back to the stairs...find em...now then from the stairs..first turn right..you'll see a teleport field..walk towards it and enter it..<it'll turn you in the direction of next

teleport field in sequence>go to 2nd field..it turns u again..go forward and go around the open pit...keep following fields..go past number 3...and find the fourth field..(search the area for a button) press it and you've opened a passageway...go to the long hallway area... you'll start walking down the lonnnnnnggggggg hallway and you'll notice you seem to walk forever huh? well...heres what ya do..at the very beginning of the hall...move 26 paces down the corridor, then stop, turn around and wait a couple of seconds, you should then see a door open...if you overstep your mark, it automatically teleports you back to beginning....

now find your way back to beginning stairs...<since the large open space is too hard to tell you where certain things are at>

from stairs turn left..go bout 11 forward..Avoiding pits, like going around them..and stuff...when your 11 paces turn left and go straight, you should find a hallway with a door...use key you found earlier to open...

from here you should be able to make it down the stairs pretty easy... make sure you've got plenty of food and water..cause it gets pretty scarce from here on out...(if you run completely outta food..like i did towards the end...just make bunches of Stamina potions..they seem to do what food does...you could run back up to the level where you kill gobs of screamers and worms if you wanna stock up on food...and then come back here..that's what i did...

CREATURES:Ghosts, mummies, Thieves, skeletons.

Items:staff of manar (heals), DELTA (good sword), mace of ORDER, (excellent weapon), ful bomb (throwing bomb potions)

LEVEL 8:Lair of the Rats!

when you come down the stairs..a secret door will put you into the area you want...secret door is one space to the left of the writing you'll see...<beware:if you go out secret door and come back in..like to go up stairs or something...a couple mean rats will ALWAYS be sorta regenerated here>...go left..and follow hallway..look for 2 space pillar..search all sides for secret button..press it to open secret chamber...i'm sure you'll find it once you've opened it..there is nothing else around here to see anyway....then go all the way back..past secret door to stairs.. you'll come to a "turn-around" spot...so when you come to it..turn around and go backwards through it..and then turn around again and go forward.. you'll understand it..

AGAIN:retreat to doorways to kill rats and use doors to kill them by letting door fall upon them...they are tough little gerbils...good eating though...<YECH!!!!>

se the fountains to refill your watersacks..!

just kinda find your way around until you come to a grate-doorway with no apparent means of opening...DON'T PULL SWITCH!!! it will drop a chest into a pit..that's hell to get back out...from gate, go right and follow paths till you see stairs up..go up a level and find a trap door.."fall-in" and your now on other side of grate-and you can get the chest and press the button on wall to open this grate now...continue down the hallway until you come to a room where fireballs are being fired at you from wall. don't worry, they only fire at you when you take one step..so <save game> heal everyone and then take one step...<boom>..heal everyone...take another step...<boom> heal again...until

you get out...go left when you get the chance..get rope you find laying here..(useful for going down traps without inflicting damage...too bad i haven't found a way to go back up the traps with the rope either..) at the end of this hallway is a switch and in the room is a needed key...if you see an CORBAMITE laying around, be sure to get it...go back to fireball room...don't worry, if you walk

At the Fireball room...don't worry..they only fire "fireballs" if you are moving away or towards to fireball shooters , so just walk past them to the right exit..and keep going...there is only 2 places you can go here now...one is a RAT NEST or a door to keep continuing...the rat nest door is to the south and the other door is to the north or right..... put your CORBAMITE in slot to open door...heres the stairs down or a room with another key...(if you walk down dead end corridor, to where a skull is on left wall...use a skeleton key to open...) in secret chamber opened by skeleton key is stairs which will take u all the way down to the lowest level...good for getting out...or coming up looking for food and water...you could go and unlock it..in case u come back up later using the express stairs...heh heh!

CREATURES:RATS, mini-wizards, rot grubs

ITEMS:storm rings (shoot lightning), ra-key,

LEVEL 9:When you enter this room, there might be 2 floating eyes and they are pissed!..so deal with them..and heres the scoop..it looks like a room with a bunch of pillars..but there is invisible teleport fields in between most of them...the correct way is : as soon as you come down the stairs..go left...go all the way to wall...go right..then walk all the way down the corridor to the opposite side your on..go left..then walk forward again..kinda like "zig-zagging"..cause if you enter through a pillar, you'll be put back at the stairs and 2 more eyes will be created again...once at an opening on your left..then go through and you should see two doors with one key..get key and take your pick..both doors go to same place with two monsters to kill as well...i went right..and had to fight a damn thief who keep stealing my shield...he only takes anything you are holding in left hand..so take all left handing items and put in inventory...walk to gate and open and kill skeletons inside,continue..till you see moving plates.. step onto plate and your moving round like a carousel...jump off when you see the opening..to either the tiny little alcove (that contains a teleport that will put u at start if you jump into it) or jump off into the continuing corridor.....continue to room where monsters are held at bay by an invisible forcefield...DO NOT PRESS ANY buttons here or you let out all the monsters..<BOY, wouldn't that be scary?> you can kill them from a distance pretty easy..in lower chamber <where some monsters where being held> is a switch to a secret chamber for a nice weapon.

continue...you really just keep going the only way it seems there is...

you'll pass by a door on your left to a room...and continue past two other doors sorta side by side by 2 spaces apart...after this...you come across two more doors...they both lead to the scorpions lair...(one of the hardest monsters i thought)...heres the strategy..first open door on far left..lower door i guess..take 2 steps..turn right into alcove and press secret button..get items in chamber and look for another secret button, press that..and then get out and close door behind you...go up a bit to other door..open it and go 3 spaces forward, turn left..2 spaces forward.. turn right..3 spaces forward..turn right again..1 forward..then left.. you should see a nice looking AXE..get it and go back to door and close it as quick as you can..avoid

those scorpions if you see them..they are nasty as hell...back to the old lead em to the door and slam it on them routine and be sure to have lots of cure poison potions ready..cause they do 75-100 damage every time they hit....after you kill bout 3 or so...go in and make your way through..BE SURE TO GO INTO WHAT LOOKS LIKE A DEAD END ROOM .. that has a sorta teleport field..get a magnifying glass on the ground... ya gotta have to win the game...then get to the stairs ASAP!..go down and forget this level...

CREATURES:SCORPIONS, Floating eyes

ITEMS:magnifier, Speedbow, HardCleave (NICE AXE), key of B.

LEVEL 10: you seem to start out in a room which seems to have no exit...stand in front of the writing on wall...and start walking backwards clockwise.. be sure to bend with corners...walk all the way around to the same spot.. you should see a key..get it and open the gate...and open chest inside.. get key inside there..then your gonna have to do some backwards clockwise walking again until you see a either another key or a keyhole...using key open secret door in chest chamber..go out....from exit..go right first.. ROOM OF POISON: Run as fast as you can after saving game first....grab sword and then get out before the room starts filling up with poison gas....if you don't do it the first time..i hope you saved game.so keep trying...i had to completely make everyone naked to ensure no encumbrance!

...go back towards starting room..go past and to room on left...get FURY SWORD...pretty powerful weapon...from fury sword room go straight and take first hall on left after hall in which you came up from at first... follow it to a door and after it is 3 doors...don't take the side doors.. go for the middle door...but be prepared to fight WATER ELEMENTALS... about 6 of them...they are destroyed with "weaken non-element things" or use vorpal weapons to kill....when you find the door...after going through door, go right..and straight as far as u can go..then right again at end of hallway. follow hall until you can go left...keep following it until you come to two gates with wasps behind them...you'll have to kill them...after done...follow hall to very end..and turn left at last place to turn left...you see 7 slots here..if you picked up enough coins, you can get a few nifty treasures... immediately to your left is box 1, then 2, 3, 4,5,6,7....ok..the order i did was...4..(contains more coins). 6 , then 5 then 3, then 2, then 7 and then 1...do what u what.....go back to hallway and go right down first long corridor...use the magnifying glass on eye on wall..and now you can get a ruby key from the moving pressure plates.. you'll also notice a skull key hole on other wall...which opens an express stairway.

go down stairs to next level...

CREATURES:WATER ELEMENTALS, BEES, Thieves

ITEMS:fury sword, diamond edge sword, ruby key

LEVEL 11: KNIGHTS of the Round Table

This level is getting pretty tough...when you come down the stairs and go into the first "open" area..if you looked 2 spaces off your right upon entering the area..there are pits..which are really hard too see if they are open..you can close them by passing over again a pressure plate at the beginning of the hallway (going back towards the stairwell you came from)...< I liked to close the pit and then have a monster follow me and free him on the pit and then go

and have it open and they will fall to their death..heh heh>

first thing you want to do is go right in the open space...follow hall and go left twice in a row..find secret switch in dead end alcove..press it and then go all the way back to open area and go left opening this time...go left again at hallway junction..you should meet up with a black knight.. retreat to where you see a door at end of hallway..open door..(don't worry, nothing in there)..and use the same slam door fight technique...after killing the knight..go forward down hall..and into another large area..and you should see a small room with a door open...(that's where the knight was..you opened the door by pressing the secret switch a bit ago.) get the topaz key inside. now go all the way back..almost to where that secret switch was...you should see a gate which a keyhole next to it..inside is another black knight who holds a needed emerald key...

go all the way back past the black knights first tiny room and into the corridor where you should meet up with a spider or two...after killing it you should see on the right wall...a few paces in front of you a secret switch..press it and then you find a secret room with the best armor, shield and helmet you can get in the game...now go all the way back to where the knight you killed who had the emerald key was..keep continuing until you come to a room you open and inside is the last RA-key..get it and continue going forward..continue past a right passage..don't go in there..there is a switch that when pulled creates a bunch of knights to fight..take next right corridor and continue until you can go either left or right..take a left and follow it..pass by all right turnoffs until last one...keep following it until you see a 2 space alcove on right side..press button in alcove.. continue...pass by right hallway...until it turns right...keep going.. until you come to right hallway...<you know you got the right hallway when you see a door and a another right hallway..and going beyond the door gives you an option to enter 3 doors filled with nasty spiders...so don't go to the 3 door spider room, instead, take the right corridor right before the 3 door spider room..fight the AIR ELEMENTALS...and continue to the 4 traps doors that are rotating at a constant speed..time it just right and run past it...now when you come to a left right corridor..here is pretty much the scoop...you gotta get back up to the level where the firestaff is kept..now that you got all the required keys..you should have 2 ra-keys...so go left..first..and you come to stairs..(may have to use another skeleton key)..so go up to 8..and keep making your way back to level 6.

Level 6: (back tracking)...

open the 2 remaining doors with the RA-keys..and go left...find the last door on your right..one of your keys should open it...go in and walk all the way down the corridor and go into the room...find the turquoise key and a secret button near it...press it and get the final RA-key... go out...and about 4-5 steps after the doorway on your right is a button.. push it and a secret door will open way down at the other end... go down and you'll see an opening now..follow the corridor about 8 paces up and start looking for secret switch on left side...push it..then turn around and you should see a secret room with yet another needed key!... use last Ra-key to open last "ra-key" keyhole and follow the hallway.. all the way..twisting and turning until you see a door (clear) and just barely

around the corner is a stone golem...don't bother him...use your master key to open that door..get in and get the firestaff and get out quick....go all the way back to the entrance to where you just used your last ra-key...now on your left is four doors...u have one turquoise key... u can open only one

door...door number one (closest to stairs at far end) holds :SCEPTER of HEALING, & 2 necklaces...#2 holds:Dragons spit (food) and boots of SPEED, #3 holds: Crown (increases mana) and magic box #4 holds:

"The Inquisitor"a sword which spits fire.....i think door #4 holds the best item....now go back down to level 11..the same way you got all the way back here and this time..go down to the lowest level you can which should be the dragon level...you should see a button to push, i think.. well..anyway, if you find a way down to the level of the dragon...heres what ya gotta do...when you emerge from the stairway..your in a big open area..the dragon is kinda slow..but you can hear him clumping around so...let him get near you and then shoot for the opposite end of the stairs area..the dragon will slowly follow...enter the area where it looks like a hallway and room...(if you have time..look right by the entrance..for a gem of time stop...)....in the room you'll see THE GEM OF POWER..what appears to be lodged in the wall...cast the zokathra spell which is these syllables: 1: half triangle 2: 3 circles 3: three arrows pointing northeast 4: asterisk symbol...you cast it and have the firestaff out and the gem should come loose and attach it self to the firestaff..making the firestaff a powerful weapon now.....< if you wanted too, you could battle the dragon if you want..but its not necessary to win the game...your in for a long battle of hide and go seek if you do.. i gave up after casting close to 40 powerful fireballs at him >...no w go back up stairs to level 12...

level 12..completing the game!!!!!!

your Goal in DUNGEON MASTER is too recover the firestaff, gem of power and vanquish CHAOS!!!!!!...well..on this level are pits..(looks like a bunch of campfires..which are actually FIRE ELEMENTALS) and whole bunch of demons running around...and CHAOS himself...looks like a cross between DARTH VADER and AMADEUS!!!!...heres what i did...in the large open space are numerous fire elementals that attack with unrelenting ferocity...you can kill them with "weaken non material"spells and use vorpal weapons..(hope you didn't throw them away yet)...the demons cast fireballs that usually will kill a few characters on first hit...they are powerful..if you hear a fireball coming..id run outta the way... ok..now then...there are 2 corridors that one will seal up <therefor trapping you on this level until you either win or die....but remember, if u die..just restart from last save.....save on this level..the other corridor takes you back to the dragon...but who wants to go there?... ok..now...stand by one of the corridors and slowly and painfully attack a fire elemental...ya gotta eliminate a few to give you room to fight the big battle in...run back into the monster forbidden corridors to heal and rest up when injured...after you've gotten rid of the elementals closest to the corridor openings..a few demons should start wandering over to beef your ass..what i did was stay down the corridor..about 3 paces from the opening...and just keep firing "fireballs or lightning" at them...until i picked em off one by one..bout 30 minutes..i would jump out in front.. shoot a spell, and then duck back and watched their fireballs explode into the wall next to me...after i killed them...CHAOS himself was wandering around....WARNING:CHAOS CANNOT BE KILLED WITH ANY WEAPONS OR SPELLS!

Now, your newly formed firestaff has three functions...Invoke, MUTATE and fluxcage!!!...invoke is sorta like a fireball/lightning slinging weapon.. and fluxcage makes a yellow shimmering forcefield in the space in front of where i cast it..you must "trap" CHAOS in a "BOX" of fluxcages..and then when he is trapped..you use the invoke option.....ya gotta get chaos into a corner..and use the "WAR CRY"...which makes chaos panic and flee temporarily...so war-cry



him into a corner and flux cage all round him except on the space he is standing on..and then invoke on him and you've vanquished CHAOS..and restored peace to the land..and order to the GALAXY!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.61 enchantia\_1

Curse of Enchantia 1

- PART I -  
DUNGEON

- 1) Okie Dokie, call 'help' and the guard will appear and shouts at you. He drops a key on the way out. Pickup the key and unlock the chains. Now, take a closer look at the back wall where the water is dripping out, pull the mortar and you'll discover a paper clip. Now insert the paper clip into the lock to pick the lock open.

CORRIDOR

- 2) Pickup the goldfish bowl off the table and make your way through the corridor. Be careful, along the corridor are statues which whack you on the head with huge mallets! On the way try to collect the gems scattered on the floor and the coin on the table. These are only collected for extra points. Exit through the door at the end of the corridor.

LAKEBED

- 3) Wear the goldfish bowl so you can breathe and then walk over to the fish stuck in the railings. Pull the fish free. Walk along for a bit until you discover some mud on the ocean floor. Look at the mud and a worm will appear, pick it up. Now, go to Mr. Fishs Shop and give him the worm, in exchange he'll fill your goldfish bowl up with oxygen.
- 4) Now, keep on moving until you see the electric eels, at this point the fish you freed before will drop an oyster. Pickup the oyster and give it to the turtle, you will now carry you over the eels.
- 5) Once over the eels pickup the cattle prod and continue walking. When the sharks come towards you attack them with the cattle prod, keep on doing this until you reach a giant clam. Wait until the clam is closed and jump over it. Insert the cattle prod into the plughole and you'll get sucked down.

POOL ROOM

- 6) Walk over to the botom right of the screen and look around until you find some seaweed. Go up to the wall and push the protruding rock to reveal a secret entrance.

CAVE CORRIDORS

- 7) While your wandering around the corridors pickup as many rocks as you can and give them to the rock basher in the rock basher room. Also, you need to find a gold coin, its by one of the entrances..it glints so you

shouldnt have any trouble finding it.

#### ROCK BASHER ROOM

8) Give the rock basher all 18 rocks (three of each size) you wont be able to collect them all at once so you will have to go back. The rock basher will then give you a piece of string.

#### SEESAW ROOM

9) Pick up the plank and attach it to the boulder. Now, you'll need to collect the monitor from another cave. Throw the monitor on the plank to catapult yourself on the ledge, pickup the magnet and jump down.

10) Go back to the room where you found the monitor and attach the string to the magnet. Then throw the magnet down the hole and you should now get a roll of wire attached to it.

11) Go to the corridor where the mud monster is (its outside the rock basher room) and attach the wire to the loops. When the mud monster charges past some mud will be left on the wire. Pickup the mud.

#### HOLEY ROOM

12) Alright, you will be able to see a number of holes in the walls of the cave. Look in the holes until you discover a little monster appear out of one of the other holes. Look in the hole it comes out of and it should then appear from another hole, look in that hole and so on until you find some twigs.

#### WELL ROOM

13) Throw the coin into the well and a gameshow host appears, he'll offer you three prizes—money, a beautiful woman or a helmet. Now I know this is NOT my first choice or my second for that matter but take helmet. Now, go to the corridor where the rocks are falling and wear the helmet.

#### BUCKET ROOM

14) Jump in the bucket and attach to mud to the seaweed, then attach the twigs to the mud and the seaweed. Don't question me, just do it! Now all you have to do is wear the mask.

- PART II -

#### BRIDGE

1) A pirate will try to rob you as you walk toward the bridge. As he falls over pickup the sword and attack him with it. Pickup the bag of money.

#### THE VILLAGE

2) Go to the Mages Shop shop. Give the magician some money and he'll teleport you to a cliff edge.

#### CLIFF

3) Walk along the cliffs edge and pickup the gloves in the first alcove you

---

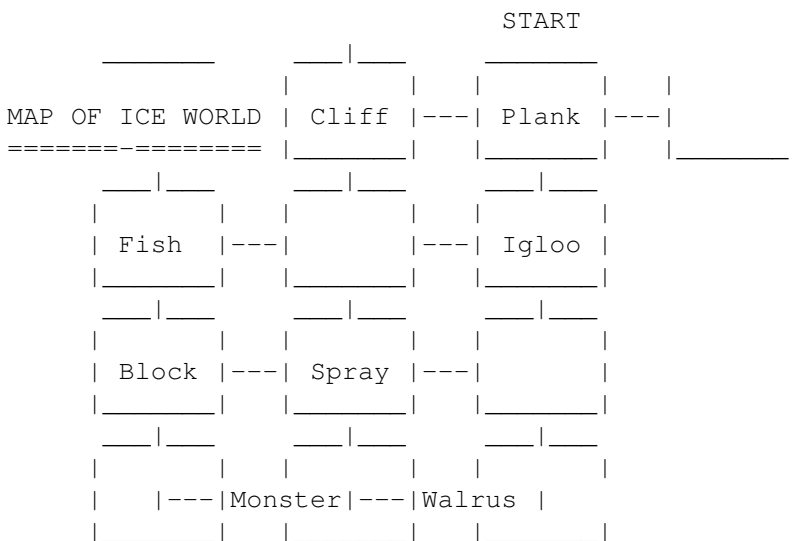
- come across. (just after the falling little monsters)
- 4) Walk next to the boulder and push it, then jump over the boulder. Be careful, there is a large boulder which falls on you just after youve jumped across.
  - 5) Next,you'll see four buttons on the wall. Push the buttons in this order ,button 1,2 and 4-this will cause a bridge to appear.  
 0 0 0 0  
 1 2 3 4 (button numbers)
  - 6) Walk over the bridge and pickup the rope. Walk next to the blue guy and wear the gloves,you'll automatically push him off allowing you to get past.
  - 7) This bit is a bit tricky, wait until the rocks stop falling and walk to the first alcove. Wait until the rocks stop falling again and then walk to the next alcove and pickup the chewing gum.
  - 8) Now,walk on until you reach a gap. Wear the chewing gum to catch a rock which falls on your head. Throw rock and then walk across the stone slab which youve knocked down.
  - 9) When you come to the next huge gap throw the rope and then jump on rope to climb across. Once you reached the other side look at the carving on the wall and continue walking until you reach the end of the cliff edge, shout 'open sesame'. Walk into the cave and talk to the parrot.

VILLAGE

- 10)Go and visit Sally See All and give her some money to tell your fortune.
- 11)Go to Benn's Costume Shop and give him some money-he'll give you a dress ,walk into the changing room and try on the dress. Walk through the open door.

ARCTIC-ICE WORLD

The map below will help you find your way to the different objects ect.



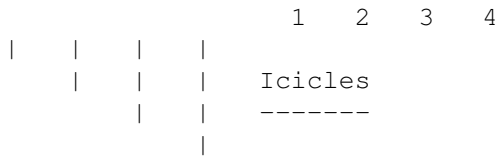
- 1)Pickup the plank and go to the fish.Stand by the fish and throw the plank to catch it.Pickup the fish and go and pickup the spray.
- 2)Wear the spray and go to the igloo.Give the fish to the eskimo and pickup the fishing rod.
- 4)Go to the block of ice and click on the defend icon and then on the fishing rod to make a fire and melt the ice. Pickup the food next to the

puddle of water (i thinks its food,it a grey blob??).

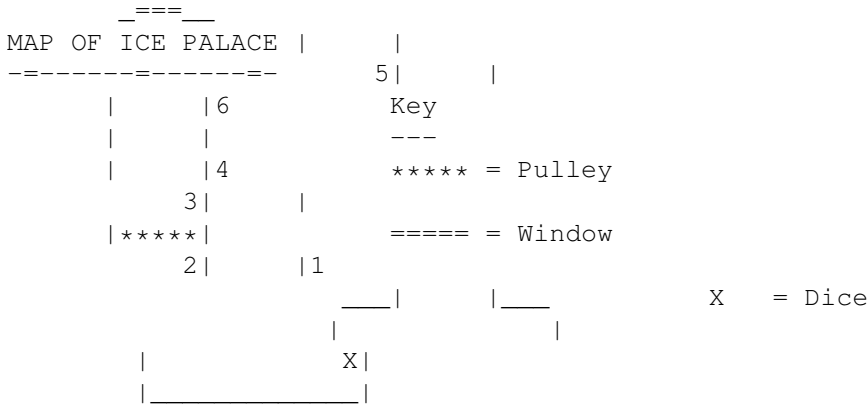
- 5)Go to the monster and pickup the snowballs next to him. Stand next to him and throw a snowball at him.Now,go to the walrus and have a chat with him.
- 6)Now,go to the cliff (top right) and the walrus should be now be asleep next to the cliff edge, allowing you to cross over to the far ledge. Walk over him and shout help.
- 7)Throw the food into the the water, a monster will appear and give you a ride to the ice palace.

ICE PALACE

1)O.k, next to the closed door are 4 icicles hanging on the wall-each one a a different size.



- 2)Pull the icicles in this order:- 2,3,1,4 and the door will now open.
- 3)Once inside the palace pickup the brush.Pickup the dice on the table and throw them. Each time you throw the dice different doors will open in the corridor. The diagram below will help you complete this part of the game.



4)You'll need go open up all the 6 doors in the corridor to collect the objects you need:-

Room No.	Comment
1	Pickup the magnifying glass.
2	Pickup the jack.
3	Use brush to reach the gun.
4	Use Brush to get the icicle.
5	Pickup the block of ice.
6	Pick the cone.

5)Once youve collect all the objects from the rooms go to the pulley.Insert the gun into the holster and the dish will lower on the right. Take the glass and the suntan oil out of the dish.

6)O.k throw the dice a final time and then go up to the window at the top of the corridor.Now, awhistle should appear just infront of the door.Pick it up and attach it to the cone. Click on the defend icon and then on the instrument to blow it and break the glass. Jump through the window.

LASER ROOM

7) There are four holes on the floor-place the icicle,glass,magnifying glass and the block of ice in the same positions as below to reflect the beam and destroy the laser i.e attach magnifying glass to hole number one.

2 0	Hole	Object		
LASER ROOM	0 1	Key	====	=====
-----		---		1 Mag. Glass
		0 = Hole	2	Block/Ice
			3	Icicle
3 0	0 4	--- = Door	4	Glass

8) Once the laser has blown up insert the jack into the door to open it.

#### ICE QUEEN

9) Make your way to the throne. The queen will fire bolts of ice at you. When she changes yellow in colour she's about to fire, all you have to do is jump up to avoid them.

#### HAND

10) When the big meaty hand grabs you just wear the sun tan lotion to slip through his fingers to escape!

#### MAZE

11) Make your way through the maze, making sure to pick up the box of matches on your way.

#### TROLL

12) Okie dokie, this bit is a bit tricky and I advice you to use the joystick to control him. O.k move behind the pillar in the middle of the room so the troll cant see you...the troll should now fall asleep.

13) Walk over to the troll-be careful not to stand on any loose tiles as they'll make a noise and wake up the troll. The route I found to be the easiest is to go up around the pillar and straight across the room.

14) Attach the match to the troll's foot and then click on the defend icon and then on the matchbox to light the match. Pickup the fire extinguisher and Benn will appear and take you back to the village.

#### - PART III -

#### VILLAGE

1) Go to the Mage's shop and give him some money, in exchange he'll give you a pig mask.

2) Now, you will be able to walk past the guard by Sally See All's.

#### VALLEY OF THE LOST

3) Look behind the haystack to discover a piece of straw. Walk left to the erupting volcano and pickup the tray. Be careful not to be fried by the falling lava.

4) Go to the nose and insert piece of straw into it to make him sneeze. Now that you got rid of the nose look at the pile at the bottom of the screen, pickup the fountain pen and the stamp.

5) Walk on over to the pile of washing and pickup the sock.

- 6) Go to the pile of tapes next to the shipwreck and pickup a blank tape. Then walk over to the huge pile of gold and attach gold coin to sock.
- 7) Now, go to the screen where there was a pair of lips and pickup the remote control.
- 8) Go back to the letter box and pickup the letter. Attach the stamp to the letter and post the letter. Go the tape recorder and insert the tape into it. Make sure your standing close to the machine and push/pull the remote control.
- 9) Now, go to the guy with the ghetto-blaster and give him the tape, he'll give you a magnetic keycard and dissapear. Go into the cave and stand by the far wall, shout 'help' and pickup the bottle.
- 10) Alright, go to the locked door next to the band and insert the keycard into the slot.
- 11) Now, this bit is a tiny bit tricky and might be easier with the joystick. Notice the bag at the left of the screen well all you have to do to get it is use the wind to blow you towards it. Walk left towards the bag until the wind starts to blow you back, then move right until the wind starts to blow you back again-this time you should be able to get close enough to the bag to pick it up.
- 12) Remember the robot guarding the shipwreck? well go up to him and hit him with the sock filled with gold.
- 13) This bit is very hard to explain through text alone but here it goes. Pickup one of the planks and walk to the middle of the screen, as close to the waters edge as possible... you'll have to be pixel accurate with this but the place you should be standing roughly is where the sand starts to dip inwards in a curve shape. Push/pull plank and our hero should lay the plank horizontallly ACROSS the sand-if he lays the plank down vertically towards you your in the wrong spot. Once youve laid the first plank correctly pickup the second plank and stand in the middle of the first plank. Push/pull plank and he'll lay the plank across the water to the other side allowing you to cross. Cross the plank and pickup the rag near the bag of the ship.
- 14) Go back to the screen where the cave is and a door will appear, walk through it.
- 15) Stand by the patch on the wall at the top and throw the bottle and then push/pull the rag to reveal a button. Push the button to raise the gate. Walk up to the circuit board and throw the bag. Throw the tray and once your over the circuit board pickup the fan and pick the lock with the paper clip. Make your way to the dor.

- PART IV -  
VILLAGE

- 1) Go to the Mage's shop and give him some more money.

GRAVEYARD

- 2) Pickup the bone and click on the push/pull icon and then on the bone to dig your way out of the grave.
  - 3) Pickup the shovel .Now, when the vampire runs at you move quickly to the left and he'll fall into the grave.
  - 4) Walk around the graveyard and pickup the crucifix, silver plate, hoover and the symbols.
  - 5) Now, the vampire will re-appear by one of the graves, stand behind him and attack him with the shovel.
  - 6) Now, he'll re-appear behind a tomb stone, push the tomb on him. Go back to the left side of the graveyard and pickup the garlic bread.
-

- 7) Make your way to the gates—to the right side of the graveyard. The vampire will appear in front of the arch, eat the garlic bread.
- 8) Keep on walking, you bump into the vampire behind the tree. Attack him with the crucifix.
- 9) Now stand in front of the closed gates and the vampire will appear behind you. Stand behind him and attack him with the symbols, go back to gate. The vampire will now open the gates allowing you to continue.

## CASTLE GATES

- 10) Walk up to the gates and push them open - proceed on walking towards the castle.

## CASTLE

- 1) Go to the room on the left and walk over to the far wall and pick up the ring (just in front of the little alcove).
- 2) Now, walk over to the library (the room on the right). The bookcase at the back of the third aisle is false, just walk through it.

## EVIL QUEEN

- 1) Defend yourself with the hoover when the ghost appears.
- 2) Push/pull the fire extinguisher when the queen attacks you with fire.
- 3) Defend yourself with the fan when she fires a lightning bolt at you.
- 4) Attach the ring to the queen.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.62 enchantia\_2

### Enchanter 2 (Sorcerer)

Oh my goodness! What's happening? A hellhound is racing toward you and it looks hungry! Is death anyway to start your new position with the Guild of Enchanters? Keep telling yourself this is only a dream...wait awhile and you'll wake up snug and safe in your bed inside Guildhall! Whew! But why is it so dark? Oh! Your FROTZ spell must've worn off during the night. Oh well, just FROTZ yourself and get up and go west into the hallway. Hmmmm, what's this? A note's been tacked to your door. Read it if you want, but you have other things to do...like locating Belboz! Head south twice to the Lobby and go west into the Store Room. Take the Ochre Vial and the Matchbook then go east back to the Lobby. Reading the matchbook tells you about a nifty new potion you can order! Open the receptacle, put the matchbook in it then close it. Now go east into the Library. Later, after you finish the game, come back in here and read the Encyclopedia Frobizzica. It's loaded with all sorts of information about your favorite Infocom games! But for now, just get the scroll, GNUSTO MEEF into your spell book and go back west to the Lobby. Now go north once and west into Helistar's Quarters. She's left behind a shiny new scroll! Get the scroll then GNUSTO GASPAS into your spell book. Learn GASPAS then GASPAS yourself (just in case!). If you should happen to inadvertently die during the game, the GASPAS spell will restore your character and put you back to where you last cast the GASPAS spell on yourself. I hope you won't have to use it! But if you do, at least you'll have it. Don't forget to re-

cast it on yourself if you \*do\* die! Go east back into the Hallway and north and west into Belboz's Quarters. If you start getting hungry or thirsty messages, open the Ochre Vial and drink the potion. That will take care of any hunger or thirst for the rest of the game. When you've used the option, just drop the vial. In Belboz's Quarters, look behind the tapestry and get the key that falls to the floor. Now open the desk drawer, get the journal, unlock it and read it. You'll learn what's happened to Belboz and what he has designated the current code to be. Remember this code. Then look at the Infotater that came with your game. Look up the name of the monster that Belboz named as the code and note the colors that correspond to the monster. Write this color code down. You'll need it to open the trunk in the basement. Drop the journal and the key and go east and south twice back to the Lobby. By now, the mailman has arrived and put your package in the receptacle. Open the receptacle and get the Orange Vial. The issue of Popular Enchanting is useless. Time to take your leave of the Guildhall and start your journey to look for Belboz! Go down the stairs into the Cellar and push the buttons that correspond to the monster's color code. You must do this correctly or else you'll have to start from scratch! So it's a good idea to save your game before you start doing any button pushing! As you push each button, you'll hear a click. After pushing the last button, the trunk should pop open revealing a moldy old scroll! If it doesn't open, restore your game and push the buttons again. When you read the scroll, you see it's called AIMFIZ and by casting it you'll be transported to someone else's location! Okay, let's AIMFIZ BELBOZ and see if that works! Oh well, it didn't find Belboz for you, but at least you're out of the Guildhall! But look at where you're at! There's that blasted hellhound again and this time it's not a dream! Quickly! Go northeast to the Forest Edge. Whew! The hellhound stops in its tracks and bellows at you. Finally, it turns tail and slinks back into the trees. Looking around, you see a signpost next to a northern path, the road you just came in on back to the west, a wide rolling meadow to the east. At the base of the signpost you see a slimy (ugh!) hole leading down. Might as well take our chances with the hole right now. So grit your teeth and go down into the hole. Upon going down the slimy hole you find yourself in a Snake Pit. Uh, let's not spend anytime here, okay? Go down once more into the Slimy Room. It's not much better here, but at least there aren't any snakes or beetles! Go south to the Crater and west to the Edge of the Chasm. Now is a good time to read your Spell Book and see what new spells you've acquired since defeating the evil Krill in ENCHANTER. Hmmm, a few new ones have been added! And it seems as if one of the new ones, IZYUK, is needed right here! Learn IZYUK twice, then IZYUK yourself and you gently leave the ground! Go west twice across the Chasm to Elbow Room. Now go north to the Tree Room. What a splendid sight! Who said Zorkmids didn't grow on trees? As you take a coin, though, the entire sight shimmers then disappears! Well, it seems that there's only one to a customer. Go south and east back to the Bare Passage, IZYUK yourself again, then fly east twice back to the Crater. Time to leave this strange place (for now!) so go north, up twice back to the Forest Edge then east and northeast to the River Bank. Don't spend much time here since the River Bank may deteriorate beneath you! Learn PULVER then PULVER the river and go down into the dry River Bed. As you look around at the flopping fish, you see a cave entrance to the northeast. Go northeast into the Hidden Cave. Looking around, you see a pile of Bat Guano, a Soiled Scroll and an Amber Vial. The Amber Vial is useless in the game, so you can leave it. But be sure to get the Soiled Scroll and the Bat Guano! GNUSTO FWEEP into your Spell Book and go down the hole to the Pile of Bones. Now go southwest and up to the Ruins. Nothing to see or do here, so learn IZYUK and go west twice back to the Meadow. IZYUK yourself and fly northeast and southeast to the Fort Entrance. If you hadn't been flying, you most certainly would've fallen into the river! (That river bank has started looking



awfully unstable!) If you're feeling sleepy, you can go to sleep here. Go east onto the Parade Ground. You see a flagpole and high above, the flag of Quendor fluttering in the breeze! Lower the flag and examine it. While doing so, you notice a secret pocket and in the pocket you find an Aqua Vial! Take the vial and go east to the Gun Emplacement. Looking down into the barrel of the huge cannon, you see what appears to be a pile of ordinary scrolls! But when you try to take one, your fingers get nipped by sharp little teeth! If you read about YIPPLES in your Infotater, you'll soon learn that that's what you've found inside the barrel! Put the Bat Guano into the cannon barrel. As you do, dozens of little scrolls pour out and run away in every direction! When you look back inside the barrel, though, you see one ordinary scroll is left! Take the Ordinary Scroll. You can't GNUSTO it because of its complexity. Just carry it with you. Time to leave, so go west twice to the Fort Entrance. You'll have to learn IZYUK twice again because you'll have to go back via the River Bank. IZYUK yourself and fly northwest and southwest to the Meadow. Now IZYUK yourself again and fly east twice into the Ruins. The reason for this second IZYUK is because the Drawbridge has the same bad habit of disintegrating! Go down twice to the Highway and east to the Toll Gate. A fat gnome is sleeping soundly behind the toll gate. Waken him and give him the Zorkmid. As you hand him the coin, he lifts the gate allowing you to pass through, then he promptly falls back asleep...poor old thing! Go east twice then north twice to Outside the Glass Arch. Learn FWEEP three times, drop all your possessions and prepare to enter the strangest maze you've ever seen! Go east to the Inside of the Glass Maze. All around you, you see Glass! The walls, the floors, the ceilings are all clear! It's impossible to tell what's there and what isn't! This is where FWEEP will help you out, so FWEEP yourself once. Amazing! You've turned yourself into a Bat! But, better yet, you've now got a built-in sonar and can "see" where the openings are! Follow closely, now, and don't get lost! Go north, east, south twice, west, down, east twice, north twice, up twice, south and east. Whew! Solid ground again! You're outside the Maze and see a parchment scroll here! But as you pick it up, you hear fiendish laughter and out of the corner of your eye, you see the glass in the Maze shift ever so slightly! Now what? Someone's shifted the paths inside and it's the only way out of here! Drop the scroll down the hole (you can't possibly carry the scroll when you become a bat again!). FWEEP yourself again and.... Uh-oh. Now you've done it! From the base of the cliff, a huge Dorn Beast comes galloping and roaring toward you! Quickly re-enter the Maze! Remember, though, that the panels have shifted and with that Dorn Beast on your , uh, "heels," you can't afford to make any mistakes! Go west twice, south and east. The Dorn Beast, not realizing it can't fly comes charging after you! It lets out a high-pitched squeal and goes plummeting to its death! Thank goodness! Now you can continue at a more leisurely (but not TOO leisurely!) pace. Go down twice (past the splattered remains of the Dorn Beast), west twice, up twice, north twice, down and east. Here, the FWEEP spell will wear off, so FWEEP yourself again and continue by going south, east, north, down, west, south, west, up, and west to the Outside of the Glass Arch. You'll continue to fly for a few more turns, so wait until the FWEEP spell wears off, then pick up all your possessions, go south twice and enter the Hut. Inside the fireplace of the Hut you see the Parchment Scroll! Get the scroll and GNUSTO SWANZO. You should be getting pretty tired by now, too, so go to sleep and take a breather. Once you're bright-eyed and bushy-tailed again, go out, and west twice back to the gnome. With a little petty larceny in your heart, search the (still) sleeping gnome. In one of his pockets you find and take your Zorkmid back. No time for guilty feelings, though, so go west twice back to the Bend, southwest to the Edge of the Crater and down into the Crater. From here go down into the Winding Tunnel and southwest to the Park Entrance. When you try to enter the Park, though, a force field bars your way and soon,

a gawdily dressed gnome appears and tells you admittance to the Park is one Zorkmid! Well, crime doesn't pay afterall! Give the pilfered Zorkmid to the gnome and go west twice and south to the Arcade. A hawker is standing here inside a "Bash the Bunny" booth and is asking you to try your hand at this innocent passtime! Time to put the Aqua Vial to use. Open the vial and drink the potion. Suddenly, your muscles vibrate and you feel stronger! Drop the vial and take the ball from the hawker. As you throw the ball at the bunny, it goes spinning around! The hawker gives you a Glittering Scroll as your prize and tells you to "scram"! No time to argue with him right now. Go north, east twice, northeast and south to the Hall of Carvings. On the southern wall, you see an extremely lifelike carving of a dragon! Read both the Ordinary Scroll and the Glittering Scroll. You'll see that YONK augments the power of one scroll and that MALYON gives life to inanimate objects. Do you think we should bring this dragon to life? It's certain you can't go any farther and that dragon might be hiding a secret entrance!YONK the MALYON scroll then MALYON the dragon. The words of the MALYON scroll glow brightly for a moment and the dragon comes impossibly to life! As the stones from the wall fall around it, it roars with pain and anger! When it sees you, it thinks all this pain is caused by you! It rears back its huge head and with smoke billowing from its nostrils, prepares to turn you into a crispy critter! Just as the dragon takes a step toward you, it suddenly reverts to stone! Whew...saved! But look! Where the dragon used to be, there is now an entrance into a southern passage! Before you go south into the passage, wait until your muscles feel limp. Then open the Orange Vial. You should only be carrying the Orange Vial and your Spell Book now. Go south into the Sooty Room. The noxious odor of sulfur comes from the room to the east. But there is no other way to go, so go east. As you enter the Coal Bin Room, you hear a thunderous roar behind you as the entrance is sealed shut by the collapsing tunnel! Not only that, the air in here isn't going to be breathable for long! Quickly drink the potion from the Orange Vial then drop the vial. As you do so, someone slides down the coal chute! As you look closely, you seem to be looking at your twin! Make careful note of the number your "twin" gives you, then give him your Spell Book. When you hand him your book, he takes it and makes a mad dive down the coal chute leaving you quite alone! No time to waste, however, since your potion won't last long! Go east into the Dial Room and set the dial on the door to the number your older self gave you. Open the door and go east into the Shaft Bottom. You should be empty handed. If you're not, drop everything you're carrying! Get the rope you see here and go up and southwest to the Coal Mine. Tie the rope to the beam you see here and get the beam. Now go northwest and west to the Top of the Chute. Put the beam across the chute, drop the rope down the chute and climb down the rope. As you climb down the rope, you clamber inside a small opening you see off to the side of the chute and find yourself in the Slanted Room. If you'd been carrying anything, you wouldn't have been able to get in here. Looking around the room you see a Shimmering Scroll and an odd lantern with an open drawer in it. Read the scroll and you see it's for a spell that will take you back in time! GOIMAC yourself and open the lantern. Inside the lantern you find a Smelly Scroll! Take the Smelly Scroll (leave the Shimmering Scroll) and quickly go east down the coal chute!Your VILSTU potion has about run out and it's doubtful you will survive unless you can get out of here quickly! When you arrive back in the Coal Bin Room, standing before you is your younger self! He/You is dropping an Orange Vial! Quickly tell your younger self what the combination to the Dial is! When he gives you the Spell Book, go down the chute and outside to.... Fresh air and a Lagoon! As your VILSTU potion wears off, you get incredibly sleepy -- an unfortunate side effect -- so go to sleep. When you wake up, learn MEEF twice and SWANZO once. Drop everything you're carrying and go east into the Lagoon and dive. On the bottom of the Lagoon you see

---

a tangle of spenseweeds. MEEF the weeds and get the crate they were hiding. Go west back to the Lagoon Shore, drop and open the crate. Get only the Grue Repellent. Get the Smelly Scroll and go northeast and north to the Mouth of the River. Those are stinging vines around the cave entrance and they'll kill you! MEEF the vines and read the Smelly Scroll. The scroll is a protection scroll! VARDIK yourself, spray the Grue Repellent on yourself and go west twice past the Grue Lair into the Mammoth Cavern. Before you stand three doors. Belboz is behind the White Door. The other two doors open to miserable, everlasting, certain pain and agony! Open the White Door and you see Belboz lying here in a trance of some sort! SWANZO Belboz. As you do, you see the translucent shape of Jeearr rise from Belboz's body. It wafts towards you and "feel" a disembodied voice threatening to take possession of your body from wherein it will reign in terror for a thousand thousand years. As it begins to contract around you, it suddenly senses your protection from the VARDIK spell! Screaming in terror and agony, Jeearr knows he has been beaten! With a final scream, he disappears and all is quiet. Slowly, Belboz rises, questions you briefly, then speaks a spell that returns you both to the Chamber of the Circle of Enchanters. There, he tells the others what you have done and that he has finally found one to replace him when he steps down as the Head of the Circle...you!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.63 eye\_of\_the\_beholder\_2

Eye of the Beholder II - The Legend of Darkmoon

This is not a walk through. It's simply a set of spoilers for the various puzzles for this game.

Some basic techniques

1. Pressure plate. Each of them will have different behaviour. To activate them, either step on it or leave something on them. Sometime you need to throw some items there when you can physically reach them.
2. Hidden button. Check the walls carefully. Sometimes you will find a protuding brick or buttons. Clicking in them will often open a secret passage.
3. Most door have a button to open them. Sometime a key is needed. There are some which can be force opened. Others requires you to do something they can be opened.
4. Cast 'True Seeing' whenever possible. It let you see through secret door.
5. Always carries some additional items. You won't know when you need them to activate pressure plate or other mechanism.

Forest

There is a stairway somewhere in the forest. Some items can be found here.

Darkmoon temple (0)

Once you enter the temple, there is no way to get out.

---

From here, there is a staircase down to the dungeon below and another which leads to the priest chamber.

Dungeon level

You must look for 4 horns : north, south, east, west wind.

Skeleton level

North Wind : in the guard room

NPC : A thief - He will leave you when you rest.

Skeleton level

East Wind : found in a certain room when you open 2 doors with 2 darkmoon keys.

NPC : Calandra - A fighter

Weapon : Axe "The Bait"

Short Sword "Sting"

Slime level

This is no way you can rest here. If you need to rest, find the stone gem fast and get in and out of this level with it.

South Wind : behind 3 doors, need 2 darkmoon keys, 1 spider key.

There is a staircase which let you get out of this level here.

In a certain room. You will find 9 pressure plates. To open the door, you need to place 5 items on the pressure such that a 'X' is formed.

x . x

. x .

x . x

Beyond the door. Through a few secret door. You'll find a stone gem, 2 glass sphere (don't lose them), a cloak "Moonshade"

Portal : Behind a door with a spider lock. Using stone gem on the portal will teleport you to a portal in the priest chamber. This is one of the way to get out of here.

Weapon : Sword "Hath Kull" -2 cursed

Items : Get 3 or more femur/skull. 5 or more rock.

Ant level

West Wind : found at the SW corner of the ants level.

Weapon : Dagger "Sa Shull"

Priest Chamber

Things to try out : Attack statue. Sometimes a button is hidden behind.

There is a place where you will find a mouth. You can go ahead only when you have the mark of darkmoon.

Portal : There is a room with a portal. Drop your extra items here so that you'll be able to get them easily. Try to group the same kind of items together so that it's easier for you to get them later.

The crimson lock needs a crimson key. You can only find it later in the game.

If you happen to end up in a place where you can find 3 gems and a copper key. You'll need to place the 3 gems in the slot where the

---

copper key is found. Get the tropelet seed and plant it in the soft ground to grow a portal. Step into it to get of this place.

Temple (Entrance)

Search for the picture of a wind blowing. Blow the 4 horns here.

This will break the seal and reveal a staircase up.

Mantis level

This is the starting level of the test of faith.

Weapon : Long Sword "Hunger".

To get the sword, you need to go across those electric beam.

```

      x | . x x x
in--->. . . x x x
      x x . x . . --> out
      x | . . . x

```

x : permanent beam

. : moving beam

Once you get across. There will be a tough fight. If you win the fight. Press a button on the wall to switch off the moving beam. There is a triangular hole here. Place a rock inside and it will turn into a wand.

NPC : Tanglor - Fighter / Cleric

Dying mantis : If you heal it, it will attack.

Talking mouth : Give 3 bones to it (femur or skull). You'll get a bone key in return.

There is a place where you will find 2 pits. Press a button on the wall to close the first once. Then throw something across the pit to close the second one. You can get a mantis key here.

Mantis Nest : Attack the egg one by one. Don't go near all the way or all the mantis will attack together. Get the green gem, then put it back to reveal a passage. Get the mantis idol and the glass sphere (don't lose it). (You should have 3 glass spheres by now).

Warp level

In the room with 4 levers.

```

1 2North
3 4 ^

```

Pull levers in this order: 1, 3, 4

Walk inside the passage. Press a brick on the wall. (Your thief should alert you)

Walk back again. Pull lever 2. The hole is not closed but you must have faith to walk on it.

There are 2 portals at the end of this level. Take the right portal.

Flying Snake level

Door I : Fireball trap

Door III : Fake beholder. It will explore when attacked.

Door II : Force open a certain door to get the rotten food.

When asked to choose the right door. Choose the RIGHT door.

Dying priest : Leave him alone. You'll be trapped inside if you kill him.

The never ending passage : Walk 3 step west. Press a button on the wall. You may now walk right in. When your party member complain about dizziness. You have step on a spinner trap. Check your compass.

The hungry mouths:

1. Your famine, my feast. Rotten food.
2. Items born of greed. 5 rocks.
3. Items with the hidden glow. Mantis Idol.
4. The blade that have eaten much. Long Sword "Hunger".
5. Tiny and red. Red Gem.
6. Give me liquid. Potion.
7. No matter how parched. Scroll.

Red Gem : One of the mouth will open a certain passage beyond door II, go there to get the red gem.

4 keys and 1 door. Just teleport around until you have 4 darkmoon key. Open the door to enter the beholder level.

Beholder level

This level is very tough. So, there are not much puzzle here. Survival is most important here.

Dying beholder : You can find it some where in the illustionary wall. Cast a true seeing spell before entering. Don't heal the beholder. Press the wind symbol to go up/down.

Weapon : Green crystal hammer (important)

Armour : Dragon skin armour.

Get the mark of darkmoon at the end of this level.

Priest Chamber

With the mark of darkmoon, you'll may go further. The talking mouth will open a passage for you to enter.

Break the green shield with the green crystal hammer.

Search inside. Look for a slot on the wall. Place something inside to open passage. Press button on wall to reach the staircase.

One level up

Walk around until you are in a big room. Cast a true seeing spell to see through the illusionary wall. Enter the portal. You will find a polished shield (1).

6 polished shields are needed later on. So don't lose them.

Balisik level

Cast dispel magic on the statues to reveal passage.

Soul gem : Beyond the 2 moving holes.

Heart gem : Beyond the portals.

Body gem : Behind an illusionary wall near the portals.

Place the 3 gems in the strange curving to open the door.

The room with 6 pits and a button. Press button to release monster.

Don't move, wait for the monster to step on pressure plate. Once it stepped on it. Go across immediately. Kill the monster and leave something on the pressure plate.

Beyond this room, you'll find a polished shield (2). Get the crimson key lying somewhere in this place. There is also a mouth which offer you a challenge. Take the challenge. Win it to get a polished shield

---

(3).

The room with 3 levers. (order them from west to east)

Set the levers to up, up, down, then press button.

Then up, down, up, press button.

Followed by down, down, up, press button.

You may now get the amulet of life.

Room with 6 pressure plates and a moving wall.

The wall will move toward the direction of the depressed pressure plate.

W

1 2 3

4 5 6

To get across, step on 4. The wall will move to 1.

Back off 1 step. Step on 6. The wall will move to 2.

Turn left and throw something at 4. The wall will move to 1.

Move forward 2 step to get across.

Use the eye of talon to open door. Remember to take it back.

Next level

You'll need to find 2 keys to open the door to the next level.

There is a illusionary wall near the locked door. There are two door inside. The left door leads you to a shell key.

The right door leads you to a certain level where many things need to be found.

Right door : Once you have enter it, you'll find a passage which is block by a moving hole. It seem impossible to cross this passage. However, a true seeing spell will tell you that one of the hole is an illusion.

1 2 3 4-> east

The hole moves from 1 to 2. 2 to 4. 4 to 1.

Hole 2 is a fake. So you can just wait there until 1 and 2 is cleared before you cross.

The portal there will bring you to a certain level with a strange creature.

Strange creature level

The room to the east of the portal contains a polished shield (4).

Boots : Brahma's boots. Found on the pressure plate in the middle of the room with lots of fireball flying around.

Another polished shield (5) can be found beyond the room you find the Brahma's boots.

There are 2 pieces of glass which you can break by attacking it with your weapon. Get the starfire in between.

Use the starfire to open the door. (Place it in slot and then remove it).

You'll will be given an amulet of resurrection and your party was told to commit suicide. Don't take that advise. It's Dran who is talking to you.

Just to the west of the place you get the advice is a hidden passage where you can find a polished shield (6) and Jhonas' cloak.

In the room with 11 pressure plates and 2 portals.

---

```

      A
1     4
      8
2  7  9 11 5
      10
3     6
      B

```

You need to place 6 items on pressure plate 1-6.

7 turn on portal B

11 turn on portal A

8-10 select the respective pressure plate.

So, here is what you must do:

8,7,B : step on 8, then 7, throw something at B

9,7,B

10,7,B

8,11,A

9,11,A

10,11,A

When pressure plate 1-6 are occupied, the door will opened.

Beyond the door, you'll find a staircase down.

You'll be required to cross 2 rooms with moving holes. If you fall, you'll need to clear them again.

out

o . .

o . o

o . o

in

out

o o .

o o .

o . .

in

You will reach a portal which bring you back.

Open the door with the crystal key and take the staircase up.

Medusa Level

Place the 6 polished shields in the slots on the wall to open the door. Get the shields back to protect yourself against the medusa.

Stone dagger : Found inside maze.

Tooth : Found inside maze.

In the room with 4 pressure plates. You'll need to trapped the medusa so that she is on top of the pressure plate. To do this, lure them inside the room with the pressure plate. Then cast hold monster on them. Close the quickly before they try to get away. When all 4 pressure plates are down, the door will opened. Walk to the end and get the hilt of talon. Search the wall for a button to reveal a passage.

Use the tooth to open the door and step on the pressure plate.

You'll be brought to the frost giant level

Frost Giant Level

This level is quite small. Combat is tough.

Talon's tongue : You'll find it soon or later.

Portal : This is near the Talon's tongue. Use the stone dagger



to get out of this level.

Pits : Watch carefully. If you fall, you'll be a few level down.

Priest Chamber

Use the crimson key to unlock the door.

Place the eye of Talon, hilt of Talon and Talon's tongue on the curving. This melt the wall and you'll get the Talon. Let your magician use it and it works best with him.

There are 2 staircases up and 1 down.

The one leading down let you get some items.

The right staircase let you get a crimson ring.

The left staircase bring you to a room with 6 portals. Get the piece of sticky paper. Try out the portal until one of them disappear and you found a curving of a ring. Use the crimson ring on the wall. Enter.

Notice that your crimson ring disappeared. This means that you can go back from here anymore.

The flying ring : There is a ring which seem to move whenever you approach it. Place the piece of sticky paper on the floor to catch the ring. Here you can find 2 crimson rings.

Use the crimson ring at the end of the passage.

You'll be in a circular passage way. Get the Mapaj. Cast true seeing. Get the shall rejoice and other items. Go upstairs.

Look for a giant. Touch him to get coin. Go upstairs.

Use the coin to open the door (either one will do). Go upstairs.

Here you'll find 3 barriers and 2 discs.

northern disc A ^

southern disc B ^

A > B > : turn off 1 barrier

A v B v : turn off 2 barrier

A < B < : turn off 3 barrier

Place a glass sphere in each holder. You'll need 3 of them.

When this is done. A lever appear on the wall in the middle, pull it to go up.

Cast true seeing. A crystal ball is in the room to the west. It's well guarded by mind frayer and salamander. View it at your own risk.

The room to the south is protected by magic. Cast dispel magic to open the door. Get the stone cross from the dying cleric. Go upstairs.

Dran is in one of the room here. Run away from him to a larger area.

From there, play hide and seek with him and attack him when you can.

His magic is strong and it can wipe out your party.

Side step from left to right, right to left. When your weapon is ready, attack him. Repeat this until he is defeated.

You'll need to defeat him twice before you can kill him.

When he is dead, watch the ending sequence.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.64 fascination

## Fascination

## Part 1: The hotel

To open the suitcase use the code AARGH. Open the drawer next to the fridge and put the adapter in the socket. Plug the toothbrush plug into the adapter and turn the brush on and take the vials. Now put the adapter back in the drawer. Open the fridge and hide the vials in the icecube tray. Fill the tray with water from the pitcher. Close the fridge and plug the cable in the socket to turn it on. Now go to the lobby and get the keyring from the table and the token from the ashtray. Give the keyring to the receptionist and she'll give you a pool key. Click on the phone directory which is below the porn mag and write down the phone number you find which changes from game to game. Also flip through the porno and on one of the pages make note of the torn corner and write down those 3 numbers. Go back to your room and make a phone call using the number you found in the directory. Write down the code you're given. At the pool talk to prisca to get the flashlight. To get the pendant, switch on the pool light which is to the right of the barmaid, and it will appear on the bottom of the pool. Talk to the barmaid and choose coffee. Take some of the sugar for later on. Go into the locker room, and use the pool key on the locker. To open the battery compartment of the walkman, use the token on it and then take the battery.

## Part 2: Q.U.L

Go to the office, and give the sugar cube to the dog, then take the storeroom key. At the parking lot, unlock the storeroom door, and use the flashlight to search the closet. All the way to the mid-right is a hook. Push it and everything will be clear. Take the car key from the pocket. Use the car key in the red car. Talk to the bum. Kick the tire. Take the keycard from the car seat. Make another phone call using the token, and make note of the 3 digit # you are given. Go back to the parking lot and use the keycard in the slot and then enter that 3 digit number. When you see the dead guy, click around his hand and you'll see he has a napkin and take the microcassette inside it. On one of the books there's a spring. When you press it, a cable will appear. Pull the cable and take the recorder. Press the button on the right tit, and play the cassette in the recorder.

## Part 3: Lingerie/Lab

Take the news. (You should have 6 newspapers by the end of the game). Go into the middle booth and open the shoebox and take the shoe. From the third booth make your way to the private door. When you open it, you'll notice a bell on top. Make sure to take it before going in. Unroll the picture of the guy, and take the padlock key. Also take the magnetic label on the top-left hand side. Move the packages till you find the safe. Open the lock with the key. Use the shoe on the bar. Use the magnetic label on the safe to open it. The combination is DOC (make sure you turn the knob after each letter). In the lab, take the scalpel from the set of instruments. Take the closet key and gas mask from the labcoat. Use the closet key in the closet, and take the photo. Smash the jar with the 2 vials with the shoe and take 'em. Rewind the answering machine and then play it. Rewind it again and press the erasure button so no one finds out. Go back to the hotel.

## Part 4: The Hotel

In your room take the box of chocolates and the club-label pin which is on the carpet. Click on the glass bottle on the table. Use the phone to call the receptionist (press 0). Go down and convince the inspector that you're clean. Use the following response:1-2-1-2-1. Take the newspaper. After he's gone you'll notice a slip of paper on the floor. These are the last 4 digits of Lou Dale's phone # (the 1st 3 are from the porn mag). Go to your room and call that number. For more information, consult the directory.

#### Part 5:Chemistry time

Search the car, and note all the clues. Take the 10 bucks from the windshield wiper. Get the news from the trash can. Put the photo in the slot below the door. Use the scalpel in the keyhole, and click back on the slot. In the kitchen, first open all the cabinets. Take the cloth and wet it by running the faucet and using it on the water. Wear the mask and use the detergent, caustic soda and ammonia in the basin to cause toxic fumes. Open the hatch all the way and then click on the basin. Quickly fit the damp cloth in the slot where the fumes are seeping through to protect yourself. When you talk to Lou Dale, take the ring. Now go visit Kenneth Miller at the Red Blue Club.

#### Part 6:Miller=Archie

Take the news from the garbage to the right. Give the bouncer the club label pin and the 10 dollars and he'll let you in. Talk to Miller using the following responses:1-2-1-2-1. When you're in bed, give him the chocolates. Notice that his tattoo says he's really Archie. You can also use your pendant on his . Take the ring from his hand and then enter the other room. Talk to the parrot and take the cigar from his mouth. Also take that little net from on the ground. Switch the fishtank light on and click on the seashell. Use the seafood you see there and click it on to the shell. Use the net on the shell to take the pearl. Take the eyepatch from the head and fit the pearl in the eye. Stick the cigar in the head's mouth. Click on to the panel and use Archie's stamp ring on the print.

#### Part 7:The Mansion

To convince the man you're innocent, use this response:1-2-2-1-2-1. At the bathroom take the syringe out of the wastebasket and then open the jar with the two eyes in it. Use the syringe on the formalin that the eyes are held in . Push the secret button on the wall to the left and click on the perfume spray bottle. Fill the bottle with the formalin and go back to the inspector. When he asks you for the vials, spray his eyes. In the mansion lounge, pick up the 6th news and use the flashlight and signet ring on the microscope and make note of what you find. Look at the painting of the nude woman who's having a dream and click on to the trigger. Next click on to the wheel above the organ and press the right button which turns the organ on. Now align the wheel to the proper zodiac sign which you get from the signet ring. Since this is a euro ware, you must know that the europeans write dates in the order of day, month, then year. So for example if the date from the ring is 13-09-50, then just click on the wheel's left button 2 times (it moves counter-clockwise) so that it faces just like a nine on a regular clock. Next play the notes that are inscribed in the flashlight on the organ. If you don't know how to play the piano then this should help you: (This is what you will see but without the letters and of course it will look much better - forgive me).

C+ D+ F+ G+ A+

```

  \ _ \ _ \ _ \ _ \ _
  _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! ! _! !
! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
!C ! !D ! !E !F ! !G ! !A ! !B !C !
! ! _! ! _! ! ! ! _! ! _! ! _! ! !
! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
-----

```

After you play those notes, a secret passage will appear and you will be trapped. Just put the six newspapers on the table and then take the lighter from the dead guy's pocket and light the newspapers. An alarm will go off and congratulations, you've finished FASCINATION. Now get ready for the ending...

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.65 goblins\_2

Goblins 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 KAEL 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 GUITARIST, 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 platform 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.66 goblins\_3

## 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 strairs 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 memorandum 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 suggar 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 conquistador's skull. You can use the hair 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 Fulbert 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 over 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, extinct, geyser. Now have Blount cover up the southernmost geyser. Ooya should fly up to where the meteorologist 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 spell 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 its 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. When 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 pollen 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 the 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 jump 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 to 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, through 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. Then 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 EXCEPT 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. You 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 up 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, which 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 !

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.67 gold\_rush

Gold Rush

This adventure starts out in Brooklyn. The first thing you do is type "Sell house". After typing this you must immediatly go and enter your house. Once you get in your house you must look at the photo album and get the pictures from it. Then you must go over to the desk and close it. Get the bank statement and look at the bank statement. You will recieve points for this. After this leave your house, go to the park and get a flower. Be sure not to walk on the grass because this will cost you points. The proceed to the Guzzebo(close enough)and look in the cracks. You will then discover a gold coin. Be sure to get this item for it is necessary to obtain it to win. Then go back to your house and wait untill you see a man holding some green money. Talk to him and he will give you money for your house. After getting the money go to the post office and ring the bell. When the mailman comes ask for mail. Then get the letter and open it. Read the postmark and get the stamp. Then read the letter. After doin this proceed to the bank and withdraw your money. The account number is written on the bank statement. Go then and go to the stagecoach ticket office. Buy a ticket there. This will take you there BY WAGON!!!(Not by Boat)After you buy the ticket go to the graveyard. Proceed to the second grave and look at your parents graves and drop the flowers there. Then go to your bosses office. Go upstairs and look at the clippings. Then go down stairs and quit your job. Then go to the livery shop and talk to the man in there. Be sure not to get kicked by the horse fo this will cost you your life. Then show that man your ticket and get on the wagon. And your on your way to Cali!!!

Ok the stage coach will bring you to a ferry, and the ferry will take you to New York from this place you will go to Mississippi Valley. Here you go and talk to a group of men and one of these men he will ask for money be sure to give him all of your money.. He will also send you to get good animals to pull the wagons. From here go right and talk to a man who is sitting by a tree reading a book he will give you the book(Bible). From here you go left then down. Talk to the man there and ask to buy mature oxen. Then go back to your camp and talk to captain again and he will give you another assignment. The assugnment is to find out when to take off or leave. Go right from here then go up adn look at the grass it will give you a report on how the season grass is looking. Once it says it is drying out go talk to your captain and you will leave from there.

Once you are on your way to California you will travel for a while through a few states it wil give you general info about them. Once you get somewhere near California you will be stopped at a hill. You will be shown outside your wagon. You will have to quickly tie the chains. Then you must untie the oxen. They will go down the hill then return back up. You are now on your way again and wont be stopped until you hit a desert. Here you must look in barrel and drink the water from it. Then you must look inside the wagon and eat the meat. Be sure to go right from here and catch your men.

---



You will soon be at Fort Sutter...

Once you reach Fort Sutter you must enter it. Not the Mule Corral. Once in here you must find the supply shop. You must buy a shovel. Then you will be able to dig for the gold. But don't leave Sutters for yet...you must first go to the blacksmith's shop and talk to him. He will ask you a few questions

The Answers are:

Yes

Yes

Last name:Wilson

First name:Jerrod

Brothers name:Jake

Now the blacksmith will give you a branding iron. This will be needed later in the game. From here exit the Fort and go to the American river to the right. Keep heading along the river and dig on the land. This takes a very long time so don't get discouraged. You must head several screens to the right in order to find the gold. After discovering gold about 40 times you will hit a sudden dry spell. This means that there is no more gold to mine. So go back to Sutters Fort and buy a Lantern and a Pan. The pan is just for extra points. Then go to THE MULE SHOP!!! not THE MULE CORRAL!! and buy a mule. After buying the mule go to the Blacksmith's shop. Heat your Iron and brand the mule. Then go to the cemetery. Read all the graves until you find Marshall Wilson's grave. Here there will be a separate screen that shows you his grave. you will be able to type here. Type Use letter and move it around until it says Hey stop there. Then follow its directions. From here take your mule to the corral. Drop him off here. Then you get another mule. Look at its brand if it looks the same as yours then keep him. This mule will be a trusty spirited mule. Take the mule with you to the Town around 23 screens to the right. Read your bible Psalm 23. Go to the Green Pastures hotel and rent room 11. The man will give you a message to give to the man in room 11. Go to room 11 knock on the door and give the message to the man. He will leave the room. You will enter, Go to the fireplace and turn the wheel. Enter the fireplace you will appear on the other side in a room. Go to the window unlock it and open it. Go to the table and read the letter. Get the magnet and the sting which is on the floor. The bird will soon fly in and give the photo to the bird. He will fly away you will here a slam. The bird will reappear you get the aerogram and read it. Before you enter the fireplace again wait for another slam. Once you here this you will be safe. Leave the room and go back to Fort Sutter. Once you get 2 East of Fort Sutter you must type follow mule. He will lead you to Jake's Cabin. Enter Jake's Cabin. Get the matches and move the rug, then maneuver your way through the bushes and then enter the Jon.

Enter the hole in the Jon. YES I AM SERIOUS!!. Ok you will then go down and find yourself in a pile of shit. Light your Match and light your lantern. Then head to the left until you come to a door. Tie the string to the Magnet and put the magnet in the hole. Lower magnet. Raise magnet and unlock door. Enter the room to the other side. From here go down and then go to your left. You will have to go down again. Down there you will find a pick. use the pick a place in the room and you will strike gold..twice. From here head back to the main ladder. Go up past the ledge that you came from and you will notice a passage leading to your left. Go to it and keep on going until you get to another ladder going down. You

will then come across another ladder going down. You must maneuver down this ladder. Be careful. Here you must go left again and you will find Jake. He will tell you a story and then you must use your pick in the highlighted area. You will strike it several times. Keep digging until a hole appears. Dig until it gets even bigger and then you enter the hole with your brother. Let the game do the rest.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.68 gulp

Gulp!

EARTH DISASTER HEADQUARTERS

The Earth has been flooded by the menace of the meddling scientists, who in an effort to control our weather systems ended up drowning the entire planet. Groups of Humans hang on holding their breath and pray that somewhere out in the far Galaxy there is someone brave enough to rescue this poor sodden planet.

INTERACTIVE DISTRESS MESSAGE

The Alien Interactive Distress receiver (AIDM) received and translated the terrifying message from the Humans of planet Earth. The AIDM knows that there is only one intergalactic hero troop capable of taking on such a gigantic task and that is Captain Gulp and the Aquarons.

CAPTAIN GULP AND THE AQUARONS

Our hero's plot their course for Earth and prepare for the mighty task which they have endeavored to undertake. Each Aquaron prepares in their own special way as they face their ultimate adventure. Unfortunately, preparations were not all they might have been and our friends ended up on Earth as miniscule Fish. The fate of the Earth now depends on you, the player guiding the Aquarons back to their vessel, where they will resize to save the Earth.

RESIZED TO SAVE THE WORLD

Resized are intrepid Aquarons drank all the water covering the world to return it to their own planet, where water was always welcome. The scientist vowed never to meddle again, or at least not for a week or two and the people around took great deep breaths.

TO LOAD THE GAME

FROM DISK

Place disk 1 in df0: and switch on the computer.

HARD DISK INSTALLATION

Start your computer from workbench. Insert disk 1 into DF0: and click on the GULP icon which appears. Drag the install icon onto your hard drive and double click on it. Change disks as requested. When the installation has finished if you have WB 2.0 select UPDATE from the window menu otherwise

close the existing open window and then re-open it. The GULP drawer should now appear, click this open and then double click on the Gulp icon to start the game.

#### LANGUAGE SELECTION

Click on your required flag.

#### MAIN MENU

#### FISH NAMES

As you are the leader you get to choose the party to take along on your mission. The choices are as follows:

MOVIE STARS SPORTS HEROES FAMOUS CHARACTERS POLITICIANS CUSTOM

To change from one selection to the next, click on the icon until your required choice appears.

#### SAVE PASSWORD

At the start of each level you will be given a SAVE PASSWORD. This is distinct from the access password, as it will retain your score, position and fish. When you click on a load icon a box will appear into which you must type your save password.

#### START GAME

Approach this icon with the mouse and it will turn the amber. Click on it and the game will begin from the first level of the game.

#### ACCESS PASSWORD

The passwords for each level are given at the beginning of each level. It is a good idea to note these down as you go along. Using the passwords will start you off with the least amount of fish you need to finish the level. Using the save password usually makes playing a little easier than using the access password.

#### SOUND EFFECTS OR MUSIC

Clicking between these icons will toggle between MUSIC, SOUND EFFECTS and NO SOUND. Set this to the one you require.

#### ON BOARD STATUS SCREEN

As you begin a level your current status will be beamed up to the mother ship. Displayed are names of your companions. Their individual scores and names appear below their pictures. Your score statistics are also displayed here.

#### IMPORTANT INFORMATION

Your most important information on each level will be shown in the centre of this screen. The information will appear as follows:

#### PRE-LEVEL STATUS REPORT

#### LEVEL NAME

#### ACCESS PASSWORD

SECRET MISSION INFO Complete the secret mission and get oodles of points.

#### MISSION TIME (top right)

#### LEVEL FAILURE STATUS REPORT

FAILURE INFORMATION      OH DEAR!!!  
RIGHT MOUSE BUTTON      Return to main menu  
LEFT MOUSE BUTTON      Click the left mouse button to replay a level, but  
but remember you will only have the minimum number  
of fish for this level, as if you have used an  
access password.

#### LEVEL SUCCESS STATUS REPORT

SUCCEED INFORMATION      OH YES!!

SAVE GAME PASSWORD      This password will restart the game at this point  
holds the information needed to restor your score  
and number of fish.

#### INSIDE THE LEVELS

##### TOP PANEL

##### SMALLBOXES

These represent the number and type of different MORPHS that you have available for this level. Below the MORPH representation is the number of MORPHS that you have. Click on any box with the right mouse button and it will change from individual to leader MORPHS, assuming that you have any leader MORPHS for a particular level. Click on any box with the left mouse button and it change from leader back to individual MORPHS.

##### CENTRAL BOX

Represents the currently selected MORPH. Clicking on a fish with the left mouse button will apply this MORPH to the fish. Leader MORPHS are indicated by seargent stripes at the corner of the box.

##### BOTTOM PANEL

FIN ICON      Press both mouse buttons over this icon to stop playing  
the level and return to On Board Status Screen, form which  
you can replay the level or return to menu.

CURRENT SCORE      Displays your current score.

MESSAGW AREA      Hold the cursor over a fish and it's name will appear  
followed by a message from the fish. When the game is  
paused the word pause will appear.

RADAR SCREEN      White dots are your fish, the green dot is the start position  
and the red dot is the exit.

TIME REMAINING      Click on this with both mouse buttons and the game will  
pause.

ARROW Use this to finish the level, once you have saved one or more fish.  
This will then take you onto the next level. It is however, better to save  
as many fish as you can before using this.

#### MORPHING THE AQUARONS

---

There are two ways to change your fish into different morphs. Either change one at a time or set one fish as leader to change every fish that touches the leader. Note: to be changed by a leader the fish must be facing the same way as the leader. The following cannot be used as leaders: EXPLODE, TORPEDOS BULLETS, HAMMER, WALL and PUFFER.

#### LEADER MORPH:

Right mouse button on required MORPH, then left mouse button on required fish

By selecting the picture of your required MORPH, from the top panel with the right mouse button you will be able to assign one of your trusty fishes to be a leader. The leader fish will animate in his position and every fish that touched him/her will be morphed into that MORPH type.

For example: Select a leader for springing, with the right mouse button. The leader fish will stay in its position and gently spring up and down. Every fish that then touches that fish will begin to spring into action.

INDIVIDUAL MORPH: Left mouse button on required MORPH, then left button on required fish.

By selecting the picture of your required MORPH, from the top panel with the left mouse button you will be able to change your selected fish into that MORPH type.

For example: Select a spring MORPH from the top panel. Then select a fish with the left mouse button and your fish will spring into action.

#### CONTROL WITHIN THE GAME AREA

##### THE FISH HOOK

Use the mouse to control the fish hook.

BUBBLE Move the hook over a fish and a bubble will encase him or her. You may now apply a MORPH to the fish by clicking on the left mouse button. Hold this over the fish for any length of time and the fish name will be displayed on the message area, along with a message.

ARROW Move the hook near to the edge of the play area and it will change into an arrow. There are eight possible compass directions.

Note: While the cursor is an arrow you are still able to operate MORPH functions.

#### INSIDE EACH LEVEL

MOVEABLE OBJECTS The movable objects will help you by operating switches that your fish cannot reach and blocking off unpleasant areas. The fish can push the objects around and over edges. The moveable object is always prone to its environment, if it is on a slope it will roll. For example; On one lab level, the eyeball rests on a shelf. By operating a nearby switch the shelf will tilt, this causes the eyeball to roll down the shelf and fall off.

SWITCHES Move the fish over a switch or drop a moveable object onto it and it will effect an area on the screen, by switching it on or off, opening or closing it etc.. The area affected may be a door, a transporter, a death zone

---

a shelf a current or any one of the different action areas that are in the game. Keep an eye on what changes and be careful that things do not change for the worse.

**TRANSPORTERS** These are areas which will transport your fish from one area to another. They may work both ways or be only one way. Note that some transporters may need to be switched on using a nearby switch.

**DEATH ZONES** There are many areas of danger for the fish and the death zones are the worst. Do not go anywhere near them unless you can find a switch to disable them.

**DOORS** Doors will open at the flick of a switch and come in many different disguises.

**BITEABLE AREAS** Your fish will need to chomp through here.

**DRILLABLE AREAS** These areas are tougher than biteable areas and will need to be drilled through.

**CURRENTS** Currents flow through the water and will take your fish along with them. Their speed and direction vary and some can be changed by switches.

**EXPLODABLE AREAS** Exploding through areas can be tough and unfortunately your fish will be lost in the process. Set your fish to explode and watch him or her approach a wall. When the fish is up against the wall turn it into a puffer and wait for the explosion. Beware: you cannot turn a puffer into an exploding fish but you can turn an exploding fish into a puffer. You can also use Torpedo MORPHS to explode these areas.

**MONSTERS** There are some really mean creatures out there waiting for an innocent fish to pass by. Get rid of these enemies by using a torpedo, bullet hammer or exploding fish.

**BONUSES** Collect bonuses which will appear in many different forms.

**EXTRA MORPHS** Collect these to add to your inventory of MORPHS at the top of the screen.

**FOOD** Eat, munch and enjoy and gain lots of wonderful points.

**CHANGING MORPHS** If your fish swim over these areas your fish will change into that type of MORPH.

**THE MORPHS**

**IN THE SEA** Not surprisingly, even for alien fish, the natural state of your fish is in water. Your fish will swim along until they can go no further rather than collide, they will turn around and swim in the opposite direction.

**IN THE AIR** To travel through the air your fish must be MORPHED into fish with watertanks. Now as they walk through the air they can use different MORPHS that they can not use in water.

**UNDEWATER MORPHS**

---

BITTING Bite through areas that are bitable.  
DRILLING Drill through these areas that are drillable.  
FLIPPING Use the tail of a fish to flip others through the air.  
TORPEDO Torpedos can be used to destroy enemies and explodable areas.  
WEIGHT Morph your fish into weights and watch hem drop through the water.  
WATERTANK Use this underwater to make your fish rise up to the top. Use this at the surface to make your fish walk out into the air.  
PUFFER Use this and your fish will puff up to stop any other fish passing by. Very useful if applied to an exploding fish for accuracy in blowing up explodable areas.  
TURBO Speeds your fish though the water. Be careful not to hit a collidable area as your fish will not withstand the collision.

#### AIR MORPHS

WALL Turn your walking fish into a wall and it will stop any fish from passing by.  
HAMMER Use the hammer to whack a monster over the head.  
SPRING Use the spring MORPH to bounce over obsticles.  
FLYING Fly through the air to rach otherwise unaccessable places.  
BULLET Blast your enemies into oblivion with this Kamikaze MORPH.

#### BOTH AIR AND WATER MORPH

EXPLODE Use this to explode enemies and collidable areas.

#### PROBLEMS

##### DISK SWAPPING

If the program asks for a disk and having put in the requested disk it still displays the same message, then reinsert the disk which was in the drive when the message appeared and wait a few seconds. Once the drive light has gone on and off then reinsert disk 3.

Do you have enough memory?

Hard drive version.

Make sure you have 420 chip(graphics) and 420(extra) memory.

Suggestions to increase: Hold down mouse buttons on boot-up and disable any floppy diskdrives and then select boot without start-up. Then type "cd-gulp" the "gulp" to start the game.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.69 heart\_of\_china

Heart of China

#### IN HONGKONG

Jake Masters (JM) goes to town. His first trip leads to the pub. After a talk to the keeper Ho (1-1-1-1) , 2 dirty guys are threatening him (1-2). In a talk he manages to persuade the Chinese Chi to get with him on a rescue-trip (1-3-3 OR 3-3-2). Chi fears going by plane. So JM leaves the pub, takes the paper and constructs a little plane out of it, that he presents Chi. Chi

has the idea to get herbs at the chemist's shop. Wu doesn't react when JM talks to him. Chi manages to persuade the chemist. The chemist needs "gull-guano". JM and Chi go to the dock. Chi gives a prune to the gull. The gull shits and JM puts the shit into his pocket. Again at the chemist Wu. JM talks to him and puts the guano into the mortar. He gets the herbs, a faked passport and a map. JM and Chi visit Lomax before the journey. At the airport JM decides not to show the ticket-collector his passport. Inside the plane JM takes the crowbar, the rope and the anchor.

## IN CHENG DU

After arrival a farmer appears who talks to Chi (3-2-3). Chi changes his clothes against the farmer's. JM tries to catch the cow with the rope. After several useless tries he gives the rope to Chi who has less problems. With the caught cow they both go to the castle. There they watch a farmer who is allowed to enter the castle with his cow. Of course, Chi tries the same trick. JM gives him the anchor which Chi connects to the rope. Arrived inside, Chi puts on his ninja-clothes at once. At first he explores the door-keeper's home and takes the keys. Then Chi sneaks into the palace and listens to Li Deng's talk. In the big hall he finds Kate and tells her he'll come back with help as fast as possible. Back in the entry-hall Chi goes into the dining-room and takes the bottle. He goes on to the kitchen and narcotizes the dog with the wine. He takes both the fried chickens. Then he enters the Cooks room. There he gets the knife. He opens the door and discovers a second entry to the big hall. After exploring the palace Chi walks to the castle-wall. He throws the anchor over the wall and pulls JM over it. To hide from the guards, they both sneak back into the door-keeper's home. When the danger is over, they both run into the palace. When the guards have left the room, JM and Chi go into the dining-room. There JM throws down the lamp and lights a fire. Through kitchen and bedroom they arrive in the big hall. JM locks the door and kills the snakes with his gun. Unfortunately he can't stop the snakes from biting Kate. JM carries Kate on his arm and escapes to the balcony. There Chi connects the rope with the balustrade and all three they escape to the tank-garage. In the tank JM uses the key and pushes the starter. Now follows the first action scene (better skip it). In the plane JM gives the herbs to Chi.

## IN KATHMANDU

JM leaves the plane and talks to Chi about the situation. JM goes getting help, Chi walks back to the plane. There he takes a tent-roof and a blanket and puts it around Kate. He gives her his ninja-medicine and the guano-herbs. JM talks to Ama (2-2-3) and after that he looks around in the village. In the post-office he posts a telegram to Lomax. Then he visits the restaurant and talks to the keeper (2-3). The keeper sends him to Sardar (2). Now JM goes to the Lama. After a short talk to a young monk he is allowed to enter. The first talk to the wise man is resultless. JM goes to the local dictator. After a wrong remark he flies into the prison. Chi runs to Ama and she rescues JM. JM has a short talk to Kate and after that he has a trip to the scrap yard where he meets a boy. The boy offers, after a short talk, a tube which is full of petrol for a swap. Chi builds from a cigar-box, the eating-sticks and four coins a play-car; for this he gets the petrol-tube. Now he goes back to the Lama and receives some more news. In the restaurant he manages to persuade Sardar to help (1-3). JM gives him his gun as a present and the revolution starts. The game continues in Turkey.

## IN ISTANBUL



On the runway JM gets no petrol from the seller. On the way to town Kate and JM notice a little boy selling oranges. JM finds in a side-road the officers' club and has a little call from there to Lomax; after that Jake is caught by the sultan's crew. Kate swaps her brooch at the seller's and gambles in order to obtain more money. After that she goes to the orange-seller and overthrows his cart. She says sorry and gets a flower from her young fan. Now she buys a camel for 200. She goes back to the shop and buys a saw. Now she rides on a camel - back to the palace. In a side-road she meets a woman to whom she gives the flower. Kate rescues JM and they escape to the town-gate. There Kate gives the camel to the boy and JM whispers some words of excusing (3-2). Arrived at the airport they see bursting their plane into flames. They escape to the station and buy a ticket for the orient-express.

IN THE TRAIN

JM's scene: (1-1-3-3)

Kate's scene : (2-1-3)

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.70 hitchhiker's

Hitchhiker's guide to the galaxy

PART ONE

Put your "DON'T PANIC!" button on your gown, grab your towel and get ready to don those peril sensitive sunglasses because you're about to go on one of the strangest adventures from Infocom to date: THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY!

You wake up and notice everything is dark...have you gone blind? No, just turn on the lights. Oooh, your aching head! You realize you must've had just one drink too many at the party last night. Time to get out of bed. Stand up, get your gown and put it on. As you do, you notice something in your pocket. All this activity isn't helping your hangover any, so look in your pocket. Ah, an analgesic! Take the analgesic. Feeling better? Good! Now get the screwdriver and the toothbrush. Oh! What was that noise? What's that big, yellow bulldozer doing out there? Better go outside and find out!

Go south to your front porch, collect your mail, and south to your front yard. The big, yellow bulldozer is heading straight for you! And this lunatic is shouting at you to get the hell out of the way! Don't Panic! Humanity hasn't gone completely insane, just lie down in front of the bulldozer. The driver (who's getting Union Scale wages) doesn't mind this minor inconvenience and stops the 'dozer within inches of you!

As Prosser madly waves his arms about and shouts at you, you see your friend, Ford Prefect, hurrying toward you. Now what does he want? Oh, he's come to return the towel he borrowed from you. Nope, don't take it. As Ford insists on returning the towel, you tell him about your house and Prosser's intentions. Ford, who was about ready to leave the Earth (which is being demolished to make way for a new Hyperspace Bypass), decides, insanely, to take you with him! But seeing that you're not about to budge until your house's future has been assured, goes to

Prosser, gesticulates toward you and the bulldozer, and convinces Prosser to take your place in the mud. What a friend! The bulldozer driver, in the meantime, sits calmly and dreams of overtime. After you've regained your feet, take the towel from Ford and go south and west with Ford into the Pub. Buy a cheese sandwich from the barman, drink the three beers Ford has given you, and listen as he explains what's about to happen to the Earth. Somehow, the situation regarding your house keeps creeping back into your mind, and Ford's words make little sense to you. All of a sudden, you hear a crashing sound that can only be the death throes of your poor house being demolished! Get up and go east.

A small dog comes yapping up to you. It's obvious the poor thing hasn't eaten in several days. The humanitarian within you surfaces. Give the cheese sandwich to the dog. The poor, ravenous thing is in puppy heaven! As it devours the meal you've provided, it completely ignores a microscopic space fleet that just happens to be passing by at the moment! No time to wonder about this miracle, though. Go north and wait. Now look! Overhead, you see huge yellow machinery that amazingly resembles monstrously oversized bulldozers! Good God! What's happening? Suddenly, gale-force winds blow across the landscape, whipping trees around! Ford appears by your side and is fumbling around with a strange looking device! The thing your Aunt gave you tumbles away, but the wind is blowing so hard you can't get it!

Ford drops the device and it lands at your feet. He seems to be trying to tell you something, but the wind carries his words away! Pick up the device and examine it. You see red and green lights and note that it's curiously shaped. It appears to be shaped like a hitchhiker's thumb! Quickly push the green button and everything goes....

Dark. You will find yourself spending a lot of time in the dark in this game, so get used to the series of events you have to follow in order to see where you are. Do "looks" (which takes fewer moves than "waits"). Each "DARK" sequence takes 4 looks until you regain one of your missing senses. When you recover that sense, perform it. If you can see, type "SEE". If you can hear, type "LISTEN". If you can smell, type "SMELL". If you can feel, type "FEEL". If you can taste, type "TASTE". Right now, though, your 4 LOOKS will tell you that you have regained your sense of smell.

Smell the shadowy figure and then look at the figure. Ah, it's Ford and you find that the Sub-Etha Signalling Device has landed you a ride on one of the Vogon Construction Ships! Ford hands you some peanuts to replace the energy you lost during the hitchhiking transfer. Eat the peanuts then look around you. What a disgusting place this is! But there are a few interesting items here which you will explore as soon as Ford decides to take his nap. Before he does, he hands you an odd contraption and tells you it's THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY and that it contains all sorts of useful information. After Ford nods off, remove your gown and hang it on the hook, cover the drain with your towel, get Ford's satchel and put it in front of the panel and put your junk mail on top of the satchel. I've had you do this correctly so that you can get the Babel Fish the first time. You might want to save your game and try getting the Babel Fish without putting the junk mail on the satchel, just so you can see what happens. Now, examine the dispensing machine and consult the Guide about Babel Fish.

You learn that Babel Fish, when placed firmly in one's ear, are universal translating devices! Flip the switch on the glass case that's housing the Plotter. Strange words issue forth, but it's all garbled and you can't understand one syllable of it! Better get a Babel Fish pretty

soon! Push the button on the dispensing machine and watch the circus! As the Babel Fish comes flying out of the chute, a tiny cleaning robot comes skittering across the room. The Babel Fish hits the gown, slides down the sleeve and lands on the towel (which is covering the drain). The little robot grabs the Babel Fish and goes tearing across the room toward its service panel. Just as it gets there, it smacks into Ford's satchel and loses its grip on the Babel Fish! The Babel Fish and the junk mail go flying up into the air where an upper-half-of-the-room cleaning robot is frantically gathering up the junk mail! So intent is it upon the mail that the Babel Fish falls and lands in your ear! SQUISH! Who said junk mail was useless!

Now, flip the switch on the glass case again. It will tell you how to open the case so that you can get the Sub-Atomic Plotter. Poetry? Ah well, worse things could happen. Write down which word of the poetry you'll have to type in because it changes from game to game; and if you type in the wrong word, you'll blow yourself to teensy little bits! Get your robe and the towel. Ford will get his satchel. Put your gown back on and put everything you're carrying into the Thing your Aunt gave you (yes, it came back...it will ALWAYS come back to you, no matter how many times you try to lose it!) and put the Thing in your robe pocket. By now, you should be hearing warnings about hitchhikers coming over the intercom system. Just wait until the guards come for you.

## PART TWO

Eventually, the Vogons will find you and take you to the Vagon Captain, who is a cruel cuss! He'll subject you to his poetry, but don't panic! Just sit back, relax and enjoy it. Literally! Enjoy the Poetry. So gratified is the Captain by your enjoyment, that he decides to read you the second verse! Now listen carefully, and when he reads the word the glass case told you about, write it down. He appears impressed that you've been able to withstand his poetry; and instead of killing you and Ford outright, he decides to "space" you! Argh! This is better than death? You betcha!

Pretty soon, you're going to type something in wrong along the way. Your typing error has been noted, and sometime soon, you'll get the results of your foolish error! It seems that those erroneous words have started some sort of space war that has destroyed an entire world! The remaining members of that doomed civilization are not happy about it either, and they're out gunning for you!

When you're returned to the hold, type the word from the poetry on the keyboard of the case. The case opens and the plotter is yours! Take the plotter. (If your load is too heavy, put everything you're carrying into the Thing and put the Thing in your pocket.) Ford tries to talk the guard into letting you both go free, but the guard will have none of that and throws you and Ford into the Airlock. Ford sits pondering your respective fates and comes up with an equation about the probability of being picked up by another ship in the vicinity. Unfortunately, the odds aren't too good and as you and Ford are unceremoniously sucked out into space, the Guide bleeps to life and says that you can hyperventilate in space for 29 seconds before you explode! Ugh! Just as you reach your 29 second limit, you're picked up by a passing ship and find yourself in the....

Dark! Talk about miracles! Go through the "LOOK" routine and eventually you regain your sense of hearing. LISTEN. You hear a sound to port, but as you try to go port, you find that the program is lying to you! Instead go south. Aha! You find yourself on the Heart of Gold (HOG)!

Ignore the brochure, it's not important, and let Ford lead you to the Bridge. When you get there, you see two strangers (who begin to look familiar). Hmmm, Trillian and that two-headed guy with her were at that party last night! They greet Ford and eventually all three of them head port, leaving you quite alone. Get the pincers, the Pocket Fluff from your gown's pocket, the handbag and put them in the Thing. Drop the plotter and the Sub-Etha Signalling Device and go down and aft three times.

As you try to go aft the third time, the program asks you if you really want to go in there. Tell it YES. It asks if you're serious! Tell it YES again! The program will decide you really didn't mean it and take you fore. Go aft twice. The program will ask you if you want to reconsider. Tell it NO. Be persistent and eventually, you will be allowed to enter the doorway. As if not letting you enter wasn't enough, now the program will tell you there's really nothing here to see. Again, it's lying, so look two times. Aha! There's a rasp, pliers and a Spare Improbability Drive here! Get the rasp and pliers, put them in the Thing, put the Thing in your pocket and get the Drive.

Eventually, you'll meet Marvin, the Paranoid Android. He'll depress the heck out of you, but there's nothing you can do about that. He wanders in and out, but just ignore him for now. His use will be made known at the end of the game.

Now go fore twice and port to the Galley. Look in the carton, get the gun and put the gun in the Thing. Now for some Brownian Motion (consult the Guide about this). Touch the pad and the machine whirrs a few seconds, then shoots a cup of Alternate Tea Substitute into the chute. Take the cup, go starboard and up to the Bridge. Drop the Drive and the Cup of Tea Substitute. Let's get this contraption going!

Put the small plug in the small receptacle and put the long dangly bit in the Tea Substitute. You're all set to begin some pretty far-out experiences! Since flipping the switch on the Plotter will take you to five random scenarios, they will be explained in separate sections of this walkthru. You may find yourself visiting one of the scenarios a second time, but you won't be able to do anything in them. You're automatically taken back to the dark and there's nothing to do but run through your "LOOK" routine. So flip the switch and you find yourself in the....

### PART THREE

Dark. Do the "LOOK" routine until you find your sense of hearing then LISTEN. It seems you've been returned to the HOG because you hear a sound to port. Again, the program's lying, so go aft instead. Hey...this isn't the HOG! You see an awl laying here, so get the awl and put it in the Thing. Wait a minute...Who are these guys? They seem to be in deep conversation. Listen to their conversation. Uh-oh, YOU seem to be the topic of discussion! Seems like that small galaxy you wiped out with your careless typing has finally figured out what happened and is speeding toward Earth to do likewise! Just as the Vl'hurgs and G'guvunts arrive, they spy a huge dog tearing into a cheese sandwich! As the fleet gets closer, the dog ignores it and finishes its meal. The obvious happiness of the dog is not lost on the aliens and with softened hearts, they head toward home, forgiving (and depositing you) along the way. But WHERE are you? You seem to have materialized inside your own brain! The confusion in here is obvious because no matter where you go, you can't get anywhere. Just keep ploughing along (it doesn't matter which way you go, all directions are the same) until you find a dark particle.

Examining it reveals it to be your Common Sense! Take your common sense and suddenly you find yourself in the....

Dark. "LOOK" until you regain your sense of hearing, then LISTEN and go aft twice and up to the Bridge. Make sure that the Awl is safely tucked in the Thing. Flip the switch. As you do so, you find yourself in the...

#### PART FOUR

Dark. "LOOK" until you regain your sense of sight then SEE. A bright light is shining in your eyes. Look at the light and you find yourself looking at an alien sun! But IS it really? Type "WHO AM I" and you see that you're no longer Arthur Dent, but Zaphod Beeblebrox, President of the Universe! And you also discover that you're sitting in a speedboat which is currently heading toward some mighty rough looking rocks! Quickly steer the boat toward the spires. Now then, while you're waiting to arrive, look under the seat and get the key and the seat cushion fluff. Also take the tool box. Now, just wait until you get to the...wait a second! Those spires are getting closer and closer and the boat doesn't appear to be slowing down any! Just in the nick of time, the auto-pilot activates itself and brings you safely to shore! Stand up and get out of the boat.

As you step to the Dais, a wildly cheering crowd greets you! Fools! Don't they realize you're not here to dedicated the Heart of Gold, but to steal it? Ha! Wait until Trillian shows up and starts the charade. As she grabs you around your neck, rifle-brandishing guards rush onto the scene! As calmly as you can, tell the guards to drop their rifles. Trillian may hiss nasty remarks about your ineptitude in your ear, but ignore her. Now then, to complete your plan, tell Trillian to shoot the rifles that the guards have dropped! The crowd, deeply impressed, cheers wildly! Don't take time to take any bows, though, just head east and you find yourself in the....

Dark. "LOOK" until you regain your sense of hearing, then head aft twice and down. Here you find the tool box, key, and seat cushion fluff. Unlock the tool box with the key. Inside you find a magnifying glass and a wrench. Put these two tools, the key, and the seat cushion fluff in the thing. Go up, fore and up to the Bridge. Flip the switch and you find yourself in the....

#### PART FIVE

Dark. "LOOK" until you regain your sense of smell, then SMELL. Ugh! What a repulsive odor that shadow has! Look at the shadow and you find yourself face to face with the stupidest creature in the Universe: The dreaded Bugblatter Beast of Traal! (Consult the Guide for further information about its stupidity.) As it roars toward you, it demands to know your name! Tell it that your name is DENT, then beat feet east! No time to linger! Get the stones you see here and then put your towel over your head. The Beast is so incredibly dense, it believes that if you can't see it, it can't see you! While it's trying to remember where you are, take this opportunity to add your name to the memorial that has the names of all the poor souls who've been unfortunate enough to have been invited for dinner by the Beast. After carving your name on the memorial, the Beast (still living up to its reputation) looks at the memorial; and seeing your name carved there, decides that it must've eaten you already and curls up in its lair for a post-dinner snooze! Remove your towel from your head and go back west and southwest to the

Beast's Inner Lair. Reposing here, in eternal rest, is an alien skeleton clutching a Nutrimat Interface in its hand! Get the Interface and wait. Suddenly you find yourself captured and placed in a cage in a zoo! Amazingly, you've been mistaken for the Bugblatter Beast! The nerve! Eventually, the zoo's error is duly discovered and you're released. Unfortunately, instead of being returned to the HOG, you've been given work as a paint scraper! After several months of experience, you are allowed to leave your job and take with you the tool of your trade...a paint chipper! Suddenly your surroundings shift and you find yourself in the....

Dark. "LOOK" until you regain your sense of hearing, then LISTEN and go aft twice and port to the Galley. Open the Nutrimat panel, remove the circuit board and put the Interface in the panel. Close the panel and go starboard and up to the bridge. Put the chipper in the Thing, flip the switch and you find yourself in the....

#### PART SIX

Dark. "LOOK" until you regain your sense of feeling, then FEEL. Odd, you seem to have your hand in some sort of liquid. Taste the liquid and you take a sip of a nice white wine. It seems you're at a party! "WHO AM I" reveals that you're Trillian and this bore by the name of Arthur Dent is standing here trying to pick you up. Look at Arthur and you see a piece of Jacket Fluff on his lapel. Hmmm, you seem to need another hand, so drop the plate and the wine, take the fluff from Arthur's jacket and put it in your handbag. Arthur is so moved by your interest in his appearance that he becomes even more annoying (if that's possible!). To add to your dismay, you see the hostess approaching you! She's been known to put people out of their misery with her small talk! Now she's insisting that you pick up your plate and glass. Better do so or she'll bore you to death! Say, who's THAT handsome fellow? Phil? Well, anyone's more interesting than Arthur right now, so close your purse and follow Phil. Arthur (the dear man), follows you. Phil, noticing your discomfort, takes you by the shoulder, says some unkind words for Arthur's benefit, and takes you away from the party. What an interesting form of transportation Phil has with him! As he guides you into its interior, you find yourself in the....

Dark. "LOOK" until you regain your sense of hearing then LISTEN and go south and up to the bridge. Open the handbag, get the Jacket Fluff and the Tweezers and put both items in the Thing. Drop the handbag and flip the switch. As your surroundings change you find yourself in the....

#### PART SEVEN

Dark. "LOOK" until you regain your sense of sight, then SEE. Through your squinting eyes, you can see a bright light. Look at the light and you find yourself back on Earth hurrying toward your friend, Arthur's, house! Go north. You are amazed to see Arthur prostrate in the mud in front of a bulldozer! No time to worry about Arthur and his problems right now. You've got to give him back his towel and get the heck out of here before the Vogons arrive to demolish the Earth. Open the satchel, get the Satchel Fluff, the Towel and the Sub-Etha Signalling Device. Close the Satchel and offer the towel to Arthur. As you do so, you realize how much you'll miss Arthur and what a complete, uh what's the word? IDIOT! Yes, idiot you're being trying to give Arthur his towel at this moment of turmoil in his life. With calming words to Arthur, go to Prosser and tell Prosser to lie down in the mud in Arthur's place. Some

softness in your head has made you decide to take Arthur with you! As Arthur stands up, go south and west to the Pub. Buy beer and peanuts and drink three beers.

As you're explaining what's going to happen to the Earth, Arthur seems wrapped up in his house problems so much that he hardly hears you. And when the crash of his house comes wafting through the open doof of the Pub, Arthur jumps up and races out the door. Go east. You see Arthur stop long enough to feed a cheese sandwich to a small, starving dog, then he rushes north. Go north and drop the satchel. Now put the Satchel Fluff on top of the satchel. As you stand there watching Arthur bemoan the fate of his house, a gale-force wind whips across the landscape and the Vogon (true to their famous timing) Construction Ships arrive! As you try to reach Arthur's side, the Sub-Etha Signalling Device falls from your hand and lands at Arthur's feet! Although you try to tell Arthur to push the green signalling button, your words never reach him! You watch in fascinated horror as he picks up the device, looks at it for a few seconds, then pushes one of its buttons. Everything fades from view and you find yourself in the....

Dark. "LOOK" until you regain your sense of hearing, then LISTEN and go aft and up to the bridge. You see Ford's satchel sitting here and on top of it is the Satchel Fluff! Take the satchel, then take the Satchel Fluff. Put the Satchel Fluff in the Thing and drop the satchel. Flip the switch again and as everything disappears, you find yourself in the....

#### PART EIGHT

"LOOK" until you regain your sense of hearing, then LISTEN and go aft and port to the Galley. It's time to tidy up all these loose ends and bring the HOG successfully and safely to the legendary world of Magrathea. After all the travelling you've been doing, your source of Brownian Motion has about had it! So let's go back to the Nutrimat and get another cup of tea!

Touch the pad on the Nutrimat. As it whirrs to life, it gets completely confused regarding what it is you want and asks Eddie, the ship's computer, to lend it a hand. Eddie, in the meantime, has issued a warning that he's becoming overloaded with instructions and starts to panic! All around you, you hear shouts of anger, fear, hostility! Don't wait around for your tea, though! Go starboard and back up to the Bridge. When you arrive, you see that the HOG has, indeed, reached Magrathea! But the planet's inhabitants aren't to thrilled with this supposed invasion. Out the viewing screen, you see hundreds upon hundreds of missiles headed toward the HOG! No wonder everyone's panicking! Put the large plug in the large receptacle and flip the switch! As you watch the viewing screen in horror, you see the missiles turn into giant, harmless sperm whales! Ford, Trillian and Zaphod congratulate you on your fast thinking and return to their sauna, leaving you alone once more. (Whew...that was a CLOSE call!)

Go down and port back to the Galley. Sitting in the chute is a cup of Real Tea! Obviously the previous circuit board didn't know the molecular structure of real tea and the new Interface did! Get the real tea. As you pick it up, you find you've dropped no tea. Get No Tea. Wow...this is truly amazing! Well, no time to wonder about this for long, so go starboard and back up to the Bridge. Remove the long dangly bit from the tea substitute and drop your real tea. Put the long dangly bit in the real tea, drop everything except the Babel Fish and the Thing and flip the switch. Strangely, you find yourself in the....

Dark. "LOOK" until you regain your sense of touch, then FEEL. Your hand

seems to be in some sort of liquid. Taste the liquid. UGH! It tastes like Whale Juice! My God! You're in the tummy of a giant Sperm Whale! Sitting here is a flowerpot. Get the pot, put it in the Thing and keep trying to go north until you find yourself back in the....

Dark. "LOOK" until you regain your sense of hearing, then LISTEN and go aft twice and up to the Bridge. By now you should have all four fluffs. Plant the fluffs, one at a time, in the pot. Wait until the fluffs start to sprout and you see a tiny stem in the pot. (Consult the Guide about Fluffs and required growing conditions.) Hmumum, warmth and moisture? That steam coming from port might just do the trick! Go port. In a couple of hours, you emerge a changed man with a changed plant! Examine the plant and you see it has, indeed, had a fit of furious growth! It has also produced a fruit! Take the fruit and eat it.

In addition to the wonderful flavor of the fruit, you find yourself having a dream about Marvin, the broken Hatch Mechanism and Marvin asking you to hand him a tool. Remember that tool (it changes from game to game). As your dream fades, drop everything except the Babel Fish. If you find that you haven't got the tool that the dream told you about, Don't Panic! You'll find it in Marvin's Pantry (which is behind the Screening Door). If you do have it, though, get the required tool, the Real Tea (and pick up your No Tea!), and go up and aft to the Screening Door. If you fooled with trying to open this door at the beginning of the game, you know that it needs proof of your intelligence before it will allow you to open it.

What better proof than the fact that you're carrying Tea and No Tea at the same time!? Open the door. In your encounters with Marvin you have felt his waves of depression pouring over you whenever he enters the room. Well, right through this door is the absolute soul of his depression! Better drink something to calm you before you enter here, so drink the Real Tea! Your quest for Real Tea was not wasted. The tea is the most calming, wonderful substance you've ever tasted! Go port through the door.

If you didn't have the required tool, you should see it here. Also here is Marvin, morose and despondent as usual. Tell Marvin to fix the Hatch. He'll grumble about nagging humans, but will tell you to meet him in the Hatch Mechanism Access in 12 turns. After he leaves (and you're sure you have the required tool), go starboard and down. Drop everything you're carrying except the Babel Fish and the required tool and go starboard again.

After waiting awhile, Marvin will stalk into the room and look at the Mechanism. When he asks you to hand him the tool, do so. In short order, he repairs the Hatch Mechanism and leaves. Go port, open the Hatch and go down.

Timidly, you step down the steps. Eddie says something about humans who go out into strange environments without any clothing; but Zaphod, Trillian and Ford all urge you forward! As you plant your first step on the hitherto legendary planet of Magrathea, you wonder what fate awaits you! You'll have to wait to find out...in the sequel, perhaps?

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.71 hook

---



## Hook

## PART ONE

You're at the pirates square. Go down muggers alley. Go to Dr. Chop. (a bit to the right!). Take rollerblinder off the window. Ask Dr. Chop how to get clothes (hat,pants,etc.) Ask Dr. Chop how you can earn some money. Let him take two teeth of you. (do it again!) Check the map before you go there. Go to Jolly Rogers place. Ask the manager about the war. Then ask him how to get the hat, then leave. Go to pirate's square. Take washing line pole take anchor. Look at jacket. Go to pirate's square. Go to dead mans pier. Take rope. Use rope with anchor. Take cups. Go out of there. Go to bait and tackle. Take cup. Go upstairs and out. Now you're at the balcony, overseeing pirate's square. This is the tricky part in Hook, you have to synchronize this otherwise it is made in vain. You have to use the anchor tied to the rope at the very top of the clock while at the same time you're in momentum of swinging yourself to the other balcony you have to take the pirate's hat, tricky indeed. Now you use the door, then get back to the pirate's square (as fast as hell!) and then to behind pirate's square. This has to be made really fast because otherwise Mrs. Smeedle's will make your day. At behind pirate's square you take the jacket using the washing pole. Hope you made it fast enough otherwise you'll have to do it again. Examine jacket. Go back to pirate's square. Go to the muggers alley. Go to Jolly Roger's place. Go and talk to fake Jake (the man who sits nearest the bar). Ask Fake Jake if he needs a drink. Give the bartender the 3 mugs.(again and again!) Give the bartender the 3 coins (again and again). Give Fake Jake the 3 mugs filled with cocoa. Take Fake Jake's pants. Go out the muggers alley. Go to the pirate's square. Go to the muggers alley. Go to good form pier. Go to the ship. Go to the right and take the coins that are in the pots. Go back to good form pier and muggers alley, pirate's square. Go to ye' pirate's tailor. Ask the tailor for any metal detectors, then give the money to her. Go out to pirate's square. Go to muggers alley. Go to good form beach. Use magnet on "X" on the beach. Go back to muggers alley. Go to good form pier. Go to ship. Go to the left of the ship.

## PART TWO

You're at the bottom of the sea. Examine the steelpiece. Examine the big shell. Use washing line pole with the ropes. Use the big shell. You're now at the lookout-point. Go right into neverforest. Now you're into neverforest, just follow the signs if you're lost. Will help you a lot here. (though they are not to be trusted fully!) Here's at least how I made it: Go right. Go right. Go right. Go up. Go right. Go up. Go left. Go left. Go left. Go left. Go up. Go right. Go right. Now you've made it. (by being trapped!) Go into the tree.

## PART TREE

Now you're at the lost boy's dining area. Go to the round pond and talk to Tink. Ask her everything. Go to the slingshot. Talk to Ace. Ask him everything too. Go to the dining area. Go to the Lost Boys'workshop. Take the arrow. Go to the jogging area. Use jogging equipment. (at least thrice!) Go to the Avenger. Take the net. Examine the net. Go back to the jogging area. Go to four seasons. Take the piece of dead wood. Use the dead wood with the string. Take the flower. Go to the chicken and use the conchshell. Take the eggs fast. Go to the jogging area. Go to the Lost Boys'workshop. Give the eggs to the boy. Go to the dining area. Go to the round pound. Give the

flower to Tink. Take branch from the tree. Go to the dining area. Go to the slingshot. Use the piece of strong elastic with slingshot. Use the branch with the string. Go to the dining area. Go to the Lost Boys' workshop. Use bow with panpipes. Take panpipes. Go to the dining area. Go to slingshot. Go to the cliffside. (upper!) Use yourself with the far corner of the fence. Go back and do this thrice. Then ask Thudbutt what he thought about that. Go back to slingshot and use slingshot with yourself. Ask Thudbutt what his happy thoughts are. Go to slingshot. Go to dining area. Talk to Rufio. Say "Oh Rufio!" to him. Go to the round pound and walk to the middle of the screen. Now you're inside nevertree. Talk to Tink. Examine the brown pile in the middle. Examine the chair to the right. Examine fireplace. Now wait and watch the movie.

#### PART FOUR

Now you're into the war with Hook, you're now fully Peter Pan. Back at Hook's ship. This part is exactly the same as Monkey Island 1, slugging the more, the more you gain. This is how I did it: Tell Hook "Peter Pan the Avenger!". Tell Hook "Good form James". Tell Hook "Tick Tock Tick Hook's of dead old croc!". Tell Hook "You kidnapped my kids, Hook, you deserve to die!". Tell Hook "Put up your swords, it's Hook or me this time!". Tell Hook "Peter Pan the avenger".

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.72 hugo\_ii

Hugo II: "Whodunit?"

Following the instructions in this list of points should get you all the way through Hugo 2: "Whodunit?", from Hugo's sudden disappearance to the surprise ending. In a few cases, it is helpful to have "prepared commands. Type the commands while you are moving, or you may be able to type while on the previous screen, then hit <CR> as soon as you are in the new screen.

Parlor	--	--	Go upstairs to third bedroom (you can't do anything else)
Bedroom	3	3	Hugo takes yellow book and disappears
	5	8	Look through keyhole
	3	11	Take yellow book and go through bookcase
Study	1	12	Talk to bird (who saw murder)
	5	17	Take matches
	5	22	Use telephone (with no result)
	10	32	Enter dumbwaiter
Baby's Room	--	--	(Nothing but the author's little joke)
Kitchen	5	37	Take garlic
Venus Fly Traps	15	52	Get magnifying glass
	--	--	(Find your way through the venus fly traps. It is a roundabout route. Exits return to house and gate.)
Gardener's Shed	15	67	Eat Garlic (to get rid of gardener)
			Red button -- Overhead light
			Yellow button -- Gate lights
			Green button -- Bug light at bees (you

			must see it first)
	10	77	Blue button -- Gate to maze (you must see it first)
	--	--	Go right to gate and maze. (If gate is not open, return to shed and push blue button again.)
Maze	10	87	Get gun
	5	92	Get bell (good to call for help)
	15	107	Get bottle (contains serum)
Bridge	5	112	Get catnip (sprigs by path)
	--	--	Drop matches, take a step, pick up the matches, repeat until over bridge
	--	--	Go right
Bees	--	--	Stop when you enter area, then return to gardener's shed. (Note: Drop matches before you recross bridge, and pick them up again later.)
Gardener's Shed	10	122	Push green button
Bees	--	--	Wait for bees to fly to light, then walk through.
Old Man	5	127	Hit old man for asking dumb questions (automatic)
			Leave at right; Prepare for next scene
Snake	15	142	"Drink serum" -- prevents or cures snake bite
			Leave to right
Doghouse	5	147	Get stick
	5	152	Throw stick (dog runs after it)
	--	--	Get dynamite from doghouse
	--	--	Return to snake area (dead end)
Snake	--	--	Go south
Phone Booth	--	--	Read wall across street
	5	157	Enter phone booth (call police, meet in living room of house at 6:00)
	15	172	Dial 1-800-333-HUGO
Underground	10	182	Shoot robot (prepare while scene is forming)
	--	--	Walk into underground area
	15	197	Meet doctor, who gives you screwdriver (automatic)
	--	--	Return via phone booth, snake, old man, then down
Well	5	202	Climb down rope
	--	--	Place dynamite (near pile of rocks)
	--	--	Light dynamite -- then . . .
	20	222	Climb rope (type as you walk left)
	--	--	Climb down rope after blast and walk into cave
Left Cave	10	232	Get lamp
Center Cave	--	--	Cross chasm by walking along front of screen (can not be done after you have met genie)
	5	237	Get banana
Right Cave	9	246	Rub lamp
	--	--	Talk to genie
	7	253	Give banana (he will open trap door)
	--	--	Climb ladder through trap door into house

Room with Safe	1	254	Look at mouse hole (bite is no problem)
	8	266	Open safe with screwdriver
	5	271	Take will (automatic)
	8	279	Read will
Dining Room	--	--	Go right to cat room
Cat Room	--	--	Rub catnip on bell
	5	284	Give bell to cat
Dining Room	--	--	Take album -- before maid returns
	5	289	Look at album
Kitchen	5	294	(automatic)
Music Room	5	299	Talk to Harry
Hester's Room	15	314	Read letter -- while Hester is pouring drink. (This must be done on your first trip to room.)

Note: Some of these activities must be performed to cause the policeman to arrive. If they are not done, you can not play out the end of the game. I do not know which ones they are, except for the one that I had to find to end my own game.

Living Room	--	--	Policeman assembles everyone in game (including genie and snake)
	1	315	Answer "whodunit" question correctly
Hugo, in Laundry	5	320	Take pencil
	5	325	Take newspaper
	1	326	Read newspaper
	--	--	(Note: The answer is "herring," as in red. Ha, ha.)
	7	333	Slide paper under door
	12	345	Push pencil through keyhole
	--	--	Get out of room (automatic)
In Hallway	--	--	(automatic)

Note: This gives you 345 out of 350 points. You can get 5 more points if you take the bell back after the cat uses it. I presume this accounts for the last 5 points.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.73 infidel

Infidel

get up, s, s, get rock and pack and matches, w, w, get axe and shovel, e, e, s, s, open sack, put pack and matches and axe in sack, get canteen, get sack, n, n, n, n, break lock with rock, get lock, drop lock and rock, open trunk, get beef and map, s, w, w, drink, open canteen, fill canteen, close canteen, e, e, e, s, s, e, e, dig in sand, again, again, again, again, unfold map, put cube in opening, drop map and shovel, d, drop sack, eat beef, open canteen, drink, close canteen, drop canteen, get rope, tie rope to altar, throw rope

north, get torch and jar and matches, open jar, pour liquid on torch, close jar, light match, light torch, put matchbook and jar in sack, get sack, d, push statue, get head, push statue, nw, drop head, se, se, se, get opal, nw, nw, nw, get head, push statue, se, again, drop, head, nw, nw, nw, get diamond, se, se, se, get head, push statue, nw, push statue, ne, drop head, sw, sw, sw, get emerald, ne, ne, ne, get head, push statue, sw, again, drop head, ne, ne, ne, get ruby, sw, sw, u, drop all but torchs, d, ne, nw, n, e, d, w, put torch in knothole, get shim, drop shim, push up beam, get torch, e, u, w, get beam, s, w, n, e, n, d, d, n, n, e, s, get silver chalice, n, w, w, s, get golden chalice, n, e, s, s, u, u, s, w, s, e, se, sw, u, u, put ruby and diamond and emerald and opal in sack, get sack, w, s, get first brick, drop first brick, get third brick, drop third brick, get fifth brick, drop fifth brick, e, n, d, drop sack, get axe, break plaster with axe, get sack, w, w, w, put beam in niches, stand on beam, break plaster with axe, open door, w, get beam, s, put beam in doorway, open door, w, drop sack, put diamond in first hole, put ruby in second hole, put emerald in third hole, put opal in fourth hole, open slab, get book, get jar, open jar, pour liquid on torch, drop jar, get sack, e, get beam, n, n, put beam under lintel, break seal with axe, drop axe, open door, n, e, put silver chalice on left, put golden chalice on right, drop sack, put pack in silver chalice, get scarab, w, put book in large recess, put scarab in small recess turn neith, turn selkis, turn isis, turn nephthys, open sarcophagus.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.74 king's\_quest\_1

### King's Quest 1

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 to 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. (I lost 2 points for pouring some water on the ground!) Enough said.

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 pro-

tective 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 "IFNKVOHG ROGHPRM" 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 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 go 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.75 king's\_quest\_2

### King's Quest 2

This solution to the Kings Quest II game was developed by the joint efforts of: Alan Ford, Brian Mann, Doug Gilliat, Paul Rodi, Nancy Pierce, and Tom Harding. If you just stick to this and don't explore, you will miss a lot of good entertainment in the game.

Tremendous thanks to those on Compuserve, The Assassins Palace, The Domain, and The Blue Ridge Express who gave us help with the tough spots.

The numbers in parathensis are the accumulated points (185 max.)  
The letter/numbers in brackets correspond to the map located below the outline.

HINT: Stay close to the edge of a screen so if Hagatha, a dwarf,

---



or the Enchanter appear, you can leave the screen quickly.

### I. First Key

- A. Travel to the grandmother's house [D2] and get the basket of goodies from the mailbox (3)
- B. Get clam shell and bracelet [G1] (10)
- C. Get trident on the beach [B1] (13)
- D. Walk around [F2] until Little Red Riding Hood appears. Give the basket to little red riding hood and get the flowers
- E. Travel to the door [B7], read the inscription (19)
- F. Go to couch shaped rock [F1]
- G. Give flowers to mermaid (21)
- H. Ride seahorse (23)
- I. Give trident to Neptune, get bottle containing cloth (27)
- J. Get gold key (32)
- K. Return to the shore.
- L. Enter Hagatha's cave.[C2] Stay close to the wall. Go to the cage. Get the cloth from the bottle (34) and place it over the cage (36). Leave the cave. (38)
- M. Get the stake (40) by the tree [G2], the necklace from the log [B3] (47), and the mallet from the hole in the tree (49) [B5].
- N. Travel to the door [B7]. Unlock the door and read the inscription (57).

### II. Second Key

- A. Get blessed by the fairy [D5]
- B. Go to the church [D6], kneel, pray, say "Graham" to the priest's question, get cross (62).
- C. Go the antique shop [F6], open door.
- D. Give the old lady the cage, get the lamp (68). Leave the shop.
- E. Rub the lamp, get magic carpet (70).
- F. Rub the lamp, get the sword (72).
- G. Rub the lamp, get the bridle (74) (lamp disappears).
- H. Ride the carpet, walk to narrow passage between two rocks, do not cross the passage over to the side by the snake.
- I. Put the bridle on the snake, speak to the horse, get the sugar cube (85)
- J. Get the key from the cave (90).
- K. Exit the cave, "Ride carpet".
- L. Arrive at antique shop, go to [E6], get brooch from hole in rock (98)
- M. Go to door (99) [B7]
- N. Open door (110)

### III. Third Key

- A. Go the dwarves house [C4] (enter and exit until he is not home).
  - B. Get the earrings from the trunk (114)
  - C. Get the pot containing the chicken soup (116)
  - D. Go to grandma's house [D3]. Go to slow mode. Enter and exit until grandma (not the wolf) is home.
  - E. Speak to grandma, give grandma the soup
-

- F. Get the cloak and ring (122)
- G. Leave grandma's house, put on the cloak and ring (125)
- H. Put on cross (127)
- I. Go to the dead lake [B4], in front of the castle entrance.
- J. Get on the boat with the ghoul.
- K. Before getting off the boat, eat the sugar cube (128)
- L. Travel up the path, past the ghosts, enter the castle.
- M. Travel to the left, up the ramp, and into the bedroom
- N. Open the dresser drawer, get the candle. (130)
- O. Travel down the ramp, light the candle at the torch (131)
- P. Go across the foyer, into the dining room, and get the ham. (133)
- Q. Travel down the stairs to the right, into the dungeon
- R. Enter the room to your left, if Count Dracula is not asleep [Note: here the text is garbled, I deleted those lines - Ken] the ghoul, and enter the forest.
- Y. Remove the cloak and ring
- Z. Go to the door [B7], unlock the door, and enter the Strange Land (163)

IV. The Strange Land

- A. Go north, get the fish net (164)
- B. Stand by the water and cast the net. If you don't catch anything, move up and down the beach.
- C. Get the fish and throw it back into the water quickly (169)
- D. Ride the fish to the island
- E. Go north, get the amulet (173)
- F. Go south, enter the tower
- G. Go upstairs, give the ham to the lion to make him sleep (177)
- H. Open the door, kiss the princess (182)
- I. Say "HOME" and the rest is automatic.
- J. You are wed and win the game!!! (185 out of 185 points)

MAP OF KINGS QUEST II

	1	2	3	4	5	6
	I	M	M	M	M	M
	: End of	: Trees,	: Edge of	: Dead Lake	: Edge of	: Trees,
	: Beach,	: Sign	: Dead Lake	:	: Dead Lake	: Lake
A	: trees	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:
	L	M	M	M	M	M
	:	: Forrest,	: Necklace	: Edge of	: Mallet in	: Trees,
B	: Trident	: Lake	: in Log	: Dead Lake,	: Hole in	: Chasm
	:	:	:	: Path to	: Tree	:
	:	:	:	: Castle	:	:
	L	M	M	M	M	M
	: Beach,	: Entrance	: Forrest	: Entrance	: Forrest	: Bridge
	: Cliff: to	:	: to Dwarves	:	: Over	:
C	:	: Hagatha's	:	: Home	:	: Chasm
	:	: Cave	:	:	:	:
	L	M	M	M	M	M
	: *****	: Corner of	: Grandma's	: Forrest	: Church,	: Church,
	: Start Here	: Fence	: House,	:	: Faire often:	: Monk
D	: *****	:	: Basket in	:	: Appears	: Inside,



of Closet." A key? Now what could that open? This could be important so, of course, you take it with you. Then it's over to the dresser and "Open Drawer" to find a vial of essence. Doesn't mean much but probably worth more than the map and it, too, winds up in your seemingly bottomless pockets. Go south then up the stairs to the observatory. "Look Through Telescope" (So That's his Secret!), then "Get Fly" (My you really are desperate, aren't you?), and go all the way back downstairs, to the first floor. At the entry, go north to the study and "Open Cabinet" and VOILA! (Worry sets in now, to get caught is to be -- well, let's not think about it!) You gather your courage, and continue the search. Since anything could help, you "Look at Books" and "Move Book." Now what? "Move Lever" and panic almost overcomes you! This has got to be one of his biggest secrets! So that's why he doesn't want you in the study alone! You tremble and shake but press on. After all, if he caught you now, well you certainly would be on his bad side. Down those dark stairs you go, but extreme caution is the word, as even something as silly as a cat on the stairs could spell your doom! (This is the only place I've found where the cat is actually dangerous.) Down and down again. Most certainly this is the dungeon, where he tortures his victims and...no! Why, it's a laboratory! "Look" then "Look at Book" and hope shines anew! You "Look at Shelf" and "Get" the six ingredients. An odd combination of emotions begins to take hold of you now as you experience a dreadful fear and hope at the same time. So close to freedom, yet so close to the wrath of one of the most contemptible of all creatures, a slave owner! The die is cast, there can be no turning back now. It's all or nothing and you know it! You keep the goodies, and head back up those stairs. (Has he returned yet?) Cautiously, you stick your head up into the study, half expecting a most horrible confrontation. Surprised to find you're still alive and human, you quickly close the trap door, replace the book and return the wand to the cabinet. You go south twice, and find yourself outside. Ah, the chickens! You "Open Gate" and "Get Chicken Feather." Knowing that you need to know more about Llewddor before making good your escape from the tyrant, you head down the mountain. (Be sure to save your game first!) The trail down the mountain is treacherous, but make it you do. (The bottom of the mountain is a good place for the miscellaneous save.) Once at the bottom, head west, then west again, desert country -- what? That was quick! Oh well, "restore game." (You did save it at the bottom of the mountain, didn't you?) From the bottom of the mountain, you go west and stop long enough to get ready to "Show Mirror to Medusa," then west again and turn around. (Where is she?) You sense her approach and <CR> Got her!! Perseus would be proud! But you aren't here to do battle, you are on a scouting mission. So you decide to move on quickly. After all, stealth and guile are important, but so is time! You head south and spot a nice cactus by the rock, "Get Cactus" and further south (nothing here), south again and "Get Snake Skin." Go east and there's an eagle! As the eagle flies by, he drops a tail feather, so you "Get Feather" and go east again. The scenery here is just lovely. So much prettier than the desert that you tend to linger. (Sierra's famous "if it's slow, it's important".) You take in the lovely scene and notice the mud along the river. "Get Mud" and continue east. (If you are really tempted to try the cave, save game first!) From the cave you head east once more to find a coast line. Hmm. Can't go any further this way. You go north along the coast and "Get Water." Not much around here so, north again. Aha! Now this is more like it! Looks like civilization, so up the ladder and west. Decisions, decisions! Okay, you try the bar. Nothing much here, no action at all as a matter of fact. (Unless you try to "Kiss Barmaid!") So it's off to the store. Finding that you can't buy anything without money, you pet the dog (he's irresistible) and leave. Outside you take the easiest route -- south. Here you find stunted trees, but on closer inspection, there's a sprig of mistletoe. (Now where \*is\* that barmaid?) You "Get Mistletoe" and head

west. Why this is right out of a fairy tale! After making sure there is no one home, you boldly break into the house. Looking around, you don't find much, so it's upstairs for some real searching. The beds look comfortable, but you have no time to nap. "Open drawer," and a shiny, silver thimble is there. You "Take Thimble" and take your leave. Downstairs again, you can't help but feel there is something missing. Must be your imagination, so outside and "Look at Flowers" because they are so pretty. You "Get Dew" and go west again. Nothing here, so it's north. Here you find nuts, but none to suit your needs. Hmm, could be some in that hole though, so you "Reach in Hole," and nah. It couldn't happen twice in one man's lifetime. (Better save game since this is unpredictable!) You climb the ladder only to find the original robber's roost! But since he is asleep, you do what you must, and steal from him. (It's only fair.) After you have the purse, you don't even wait to get away, you count the coins, eight of them! With this much money, you know what to do! You look at the map, point to the village and -- WHOOSH! Back to the store. What a way to travel! You re-enter the store, "Look at Shelf," and buy the four items that seem most important to you. These items are salt, lard, fish oil, and an empty pouch. Suddenly you are almost overcome with fear! The wizard! He could be home by now! You look at the map again and point at the top of the mountain, and -- WHOOSH! Nope! It didn't work. Oh well, you sigh and start up that long, dangerous path. (Don't forget to save your game first!) At the top of the mountain, the fear is the worst! What if he is back? What will you do if he's waiting just inside the door? You open the door and the coast is clear! Better get rid of all this stuff! Upstairs, and east to your own little room. You drop all and hide it way underneath the bed. Now if only he doesn't come in here! Oooopps! Better get some of that food, he's always hungry whenever he returns. You "Get Fruit" and start downstairs. You worry and fret; but when he does return, he doesn't seem the least suspicious. Just hungry, the self-centered lout! Being a slave and all does have its drawbacks. Not only do you have to fetch his meals, you are expected to stand there and watch! The man has absolutely no class. But you stand there in case he wants something else. Such is the lot of a simple slave. The way he eats, it's too bad it isn't poison! After belching loudly, he takes his leave, and not even thanks! Ah, to heck with him! You think for a minute, he always takes a nap after he eats like that. Hmm! And then you can get back to plotting the escape! But not before, you caution yourself, since it is far too risky with him about, And you almost got caught coming back up the mountain! You go back upstairs, waiting in front of his bedroom. When he does take a nap, you'll want to know. And there he is. Don't disturb him? You wouldn't even dream of it! Now, quickly you go to the east, to your own room. Wait, there's the cat. You "Get Cat" and "Get Cat Hair," then into the bedroom and "Get All." You try to calm yourself, but still you race back to the stairs and down. You go into the study, and with trembling hands, open the cabinet. Taking the wand, you close the cabinet and go to the bookcase. Taking a deep breath, you open the trapdoor and carefully go down those dark and dangerous stairs. The laboratory brings back the fear, but you calm yourself and go to the table. The ancient book calls to you. This is where the hope is! Slowly you "Open Book to Page II." The room begins to glow and strange music plays. Shivers run through your body, but you are as if transfixed. You read from the book (the handbook not the disk) and follow the steps most carefully. (Except step II must be: "Put the dog fur in the bowl" since you have both.) The last of the incantation is read, and you wave the magic wand. Whew! Success! Since that one worked, another is called for, so you return to the book and "Open Book to Page IV" and follow directions exactly! Again you complete the spell and hope gives you strength. You decide on just one more for now, where was that spell? Transforming another into a cat! That's it! Once more you go to the book and "Open Book to Page XXV." The

odd colored lights again return, and the music starts anew. With shaking hands and strained nerves you begin the spell. Carefully you follow directions, but is it right? Tension builds, and builds still more. The longer you work at it the more you shake, until at last! You wave the magic wand and Ahh... Strained to the breaking you realize that at last you have the means to eliminate the evil, old Manannan forever! Then you realize that you have lost all track of time. When will he awaken? Has he already finished his nap? No, plenty of time. Looking at the cookie it occurs to you that it's going to be tougher than you thought to get him to eat the disgusting cookie. Somehow it will have to be disguised. But how? You try to "Put Cookie into Bread," but that doesn't work. Hmm. Have to think of something. You look at the map, and readily see that there isn't much that you have yet to see. You point to the bottom of the mountain and WHOOSH! Yes, this is the bottom of the mountain, so east. Ah, there's that cave again. Not much left then, so it's east once more and -- nope. Just more coastline. Hmm, back to the west. Go north and you are again facing the mysterious cave. Let's see, how do you pass a spider web that size? You don't want to chance it so, "Dip Eagle Feather in Essence" and fly into the cave. Navigation seems a bit odd as an eagle. Hard to control where you go. Hey! Spider alert! As you get close to the spider, something comes over you and it's curtains for the spider. As the spell wears off you notice that the web has been torn to shreds. You oh-so-cautiously enter the cave, and a presence causes you to freeze. What is this place? There in front of your eyes appears an oracle. It seems she knows you! More than that, she also knows who you really are. As you gaze into the vision she creates, it is revealed to you that there is another whose fate is far worse than yours. Not only that, but it is your duty to go to their aid! How are you ever going to manage? They say it's always darkest before the dawn. You gird yourself and go forth. But how can one such as yourself be of any aid to one such as that? And in a land far, far away! The spells! You realize that your only hope is to be rid of the tyrant wizard (which you had in mind anyway) and finish the spells. In order to finish the spells, you still need three dried acorns. Where might they be found? The desert is dry, but nothing grows there except cactus. Perhaps near the desert? You head west and cross the stream, but what's this? You overhear two birds discussing, of all things, YOU! Further west and two squirrels seem to have the same thing on their minds. Seems like you are the prime topic in all of Llewddor. The conversation is only moderately interesting, but it seems to clear your senses, for insight strikes. The thing that was missing! That fairy tale cottage! You hurry off, to the north twice, then east. Yes, it is the house of the Three Bears, and there they go now! As soon as they leave, you enter the house. There on the table is the thing that bothered you so when last you visited, simply because it should have been there. Porridge! What an ideal way to hide the cookie! You "Get Porridge" and exit quickly. (Those bears may no longer have a sense of humor!) Outside the house you continue the search for the acorns. Nothing here, so west again. Nope. Nothing but a couple of noisy squirrels. Argh! And two nasty bandits! They assault you severely, hit you right on top of the head, and steal everything! At least you know where the hideout is, so north you go. And there it is! Wait a second. You pause long enough to search those nuts just one more time. Lo, and behold! You find three dried acorns. You "Get Acorns" and "Reach in Hole." (Save the game.) The ladder appears again so up you go. Quietly you enter, finding the thief sound asleep. Carefully you approach the table and nab the purse. Now, where is the rest of it? You spot a bin in the corner that you hadn't noticed before. You "Open Bin" and "Look in Bin", there it all is! Quickly, you abandon the treehouse, climb down the rope and run to the east. Even here you don't stop, you feel like just running forever. Almost blindly you head north where the treacherous mountain path brings you up short. You know that you can't risk hurrying up

---

that trail. Maybe they aren't following. You can't help yourself, you simply HAVE to know. Carefully, you take inventory, even to counting the coins in the purse. What's this? There's eight coins! But that's more than...oh, well. That path, hmm. There should be an easier way. Wait! Why walk? You "Dip Eagle Feather in Essence" and take to the air. Not only is this a lot safer, it's FUN! At the top of the mountain, you say the magic words, and look for a safe place to land. Oops, right in the middle of the chicken coop! Any landing that you walk away from is a good one! You "Open Gate" and head for the house, "Open Door" and hurry to the study. Yup, you left the trapdoor open, and the wand! Got to put that back, too! You're too close to freedom to let a little mistake ruin it all. So you "Open Cabinet," "Move Lever," and "Move Book". There that's better. Now it's back to the entry and up the stairs. You go to your room, and "Put Cookie in Porridge" and when you "Look at Porridge" you relax for a moment. It will work! It HAS to work! You "Drop All" and "Get Porridge" and it's off to the dining room. Patience is an asset to a slave, but was never one of your virtues. As a matter of fact it's all you can do to keep from dancing from one foot to the other. But wait you must. You have time on your hands for a short time, but it seems an eternity! You reflect on the danger ahead and the task set before you. Desperately you try thinking of anything but the porridge and the waking wizard! There he is now! Somehow you calm yourself so as not to give any clue that something is amiss. Now, go to the kitchen, must make it appear that you are preparing a normal meal. You can't control yourself, you turn right around and return to the dining room. You "Feed Wizard" and anxiously watch his every bite. He eats, and eats, and "Ding-dong, the witch is dead..." or something like that! Hooray! Up the stairs, and back to your bedroom again. (For the last time!) You "Get All" and go back to the stairs, then down to the study. You get the wand and open the trapdoor and cautiously go down to the laboratory. You feel a sense of exultation, but also a sense of purpose. You are almost driven to complete the spells, because, after all, she is your sister. Going to the table, you open the book to the proper page, and begin to tremble anew as the lights play tricks and the weird music starts to play. Hope carries you as you patiently carry out the instructions for the spell to teleport at random. Each step is completed in accordance with the book, you recite the verse, and wave the wand. Again you find success, and again you go to the book. Only three spells left, and the powers of the wizard are yours! You open the book again, this time to the spell marked Deep Sleep. This one seems to be a bit harder. The trembling is more pronounced. You get the feeling that you aren't going to make it, the words on the page begin to blur. But finally it's over and you have still another spell to call your own. The last two are certain to be tough! Again you open the book, now to page LXXIV. The music causes tension, the strain is great. The spell is very exacting, but so were the others. This spell, and the next come hard, but in the end they are yours. At last you are, in truth, a wizard in your own right! The feeling of power is intoxicating! POWER! What a feeling! With this much power, what could not be done? Why, perhaps you should put the cat/wizard to sleep forever? No, have him teleporting at random for the rest of eternity! Slowly, you come back to your senses. The wizard is already suffering his fate. To do more would be to become as he was. No, you realize that you have been called to a higher purpose. You must save your sister and the kingdom of your parents. You wonder what they must be like. Transportation will be a problem. To know this is to know that the tiny village is the only hope. You look at the map and point to it. WHOOSH! And here you are. You feel that already you have become used to such methods of travel. It all seems so natural. Barely hesitating, you go into the bar, find three sailors and try to strike up a conversation. Aha! That's just exactly what you do want. Money is no object, so you "Give Gold to Captain." Why the louse! Such poor manners! Grabbed all of your gold, and left

without so much as "glad to have you." (Maybe he would like to be a cat?) No, that's bad thinking. No time to scold yourself though, so it's off you go for a long walk out on the pier. And this must be the ship. Yes, there's the captain now, and he seems anxious to get you aboard. That gangway looks a bit tricky, but you are becoming used to such narrow walks. As you step aboard, you get the feeling that something is wrong. But what could it be? Why these men aren't sailors! They're PIRATES! Before you can even manage a simple spell, they grab all of your possessions and throw you rudely into the hold. What a predicament! A short time ago you felt as if you were all-powerful, now you couldn't feel more powerless! You look around and find that there is a ladder just above you but just out of reach. You go east and look some more. There! That small box will surely do. You "Get Box" and go back to the west, "Drop Box," and "Jump on Box." Yes, it will work! You "Jump on Box" again and the "Jump" to the ladder. Cautiously, you stick your head up out of the hold, then climb right up from there. Hmmm, this seems to be the captain's quarters. You go west and "Open Chest" then "Look in Chest." Quickly you take your leave, lest you be caught and the possessions taken from you again -- or worse! At the ladder you face another tough decision. Up, or further east? Not down, you know what is down there. Wait a second, what about the map? You "Look at Map," only to discover water all around. Well, that, at least, figures. Hmm, how far to Daventry? How soon will you return to the land of your birth? Time is wasting and you decide to chance a look at the upper deck, so it's up the ladder. As long as you're climbing, might as well go all the way, so up still higher. Nothing but the crow's nest, and it looks like a dangerous climb. Down you go, and back to the quarterdeck. Might as well see what's at the back of the ship. West and into the galley. DRAT! The cook has seen you! You find yourself thrown back into the hold with a loss of , among other things, your dignity. You ponder a moment. What should you do? Since they seem not to have noticed how you left the hold before, why not try it again? Up the ladder, (carefully) and peek out slowly. No one around so... Nah, they wouldn't put your things in the same place. Nothing better to do, so west you go and into the captain's quarter's once more. The chest is still open, so you look in the chest, and beat it fast! Sure enough! They DID put it all in the same chest! Not wanting to risk going up top side again, you decide to go east. A quick look around doesn't show much, but here's a shovel so "Get Shovel" and scoot back to the west. Kinda risky around here. What you really need is a place to hide out and just think. Of course, the hold is the safest place to be right now! So back down into that dark, dank hold. You spend some time just thinking about the problem, pacing back and forth like a caged animal. As a matter of fact you begin to feel just like those mice. Except not quite so talkative. What are they chattering about, anyway? A treasure? Five steps east of a lone palm tree? Yeah, well it won't do you any good here! Got to think of a way out. You look at the map again, noting that the ship is considerably closer to Daventry. You'll need a plan before long. What about the storm spell? No, that could sink the ship and you right along with it! Hmm. Suddenly it strikes you just as surely as a bolt from a thundercloud! Of course, the sleep spell! "Land Ho!" A cry comes from high above. Soon, very soon, but the timing will be important. You are sure that you must wait until the anchor is dropped, but equally important is everyone must still be aboard. Another cry from above. "Drop Anchor!" You pour the sleep powder on the floor, and recite the verse. Quiet falls all around. even the mice are stilled. As if the slightest sound would break the spell, you slip back up the ladder and out on the main deck. You "Look for land" and see mountains in the north and land to the east. Cautiously, you step off the deck and into the water. Not the best dive you ever made, but you're in the water. East is land so east you swim, only to find the horror of the sea bearing down on you . You give your best impression ever of Johnny Weismuller! Whew! That was



CLOSE! The trials you've seen! At last you are free from worry. The wizard will bother no one ever again, the pirates are caught in the sleep spell, and you have come at last to the land of your birth. It would be so nice to just lie here in the sun for awhile. No, that won't do. You still have a sister in the gravest of danger; and from what the oracle said, the Kingdom itself is in deep trouble. It's on your feet, and off to the east. Huh? It's the captain! He escaped the sleep spell! You deftly dodge him by going north. Something about that beach bothers you though. Wasn't that a lone palm tree in the sand? You step back to the south and find that he is gone. Over to the tree and take a close look. Yes, it is a palm tree, but can mice be believed? Only one way to find out, so stepping slowly you count: One, two, three, four, five, and "Dig." Eureka! Why there's a King's Ransom here! You wonder if you should rebury it, or try to drag it along. How much farther? What the heck, with what you are already packing, it hardly makes a difference. You grab the chest and move off to the north. Yes, the trail does look tough, and no way to get there from here. East, and the the trail begins. A step or two north, around that sharp corner, and back again to the west. You stop at the base of the Horse Head Rock, and scale the very face of it. No, this isn't nearly as bad as the trail from the wizard's. East, following the trail as it winds around to the north, then east to a lovely waterfall. Growing weary of the climb, you decide on a shortcut. You "Dip Fly Wings in Essence" and fly right up to the top of the waterfall. Following the trail east, you see a cave in the distance. No, you decide to press on. No more sidetrips, no more distractions. Further east and the trail seems to go in all directions, and a big footed foe comes up behind you! He seems to be a bit confused, and heads back to where he came from. The impulse to buzz around leaves you, and you land on the path to the south. Deciding it to be as good a direction as any, you take that path, only to find yourself scaling an almost vertical cliff! Slowly, just as slowly as you can, you climb down. You feel carefully for handholds and any possible loose stone or ice. Straight down, until you feel a ledge and carefully let it take your weight. Whew, glad that's over with. Looking around, you realize that it hasn't even begun! Staying close to the cliff wall, you carefully move to the west. It looks spooky, but you enter the cave. DARK! You fear that you will become lost in the maze, but you come at last to the far side. This isn't an improvement at all. Moving out to the end of the ledge, you begin scaling down again. No point in trying for the closer ledge, what you want is to get to the bottom. Slowly you move down, til at about the midpoint you fail to find a foothold. You move to the west a bit and then down even more. At last you feel the ledge below you, only to find that the dark caverns are to be risked again. Entering the cave again brings you out on the west side of the cliff base. It looks like you are trapped, but you dare to risk the long climb back up. Moving a few steps to the east, you begin the climb. You begin to tire, and more than a little fear arises within you. On you go until you gain the center ledge. This has got to be the way out! You enter the cave; and at last! Finally you are back on the path. You follow the path east, and east again. The mountain scenery is very beautiful, and you begin to feel relaxed, almost carefree. You are lulled into a state of recklessness! The path turns south, and you follow it blindly, right off the mountain! Actually, it's more like a large hill for you get more of a bruised ego than anything else. You pick yourself up and have a look. That looks more like a tunnel than a cave, and that looks as if it's a stairway! the hole you go, somewhat more aware now of where you place your feet. Up the old stairway you go. A sense of ancient times pervades this dark place. Up to a landing, and up again. Out into the daylight and warm mists surround you. Why is it so dreadfully warm? Perhaps dabbling with the mantic arts has given you a sixth sense, or maybe it comes naturally. You have a feeling that danger is near, and you "Rub Ointment on Self," before

---

going further west. The Dragon! Your instincts have proved themselves. The dragon doesn't see you as you "Stir Storm Brew With Finger." With great care you utter the words that so long ago were memorized in haste. The storm appears and rages on! The dragon is struck, and down he falls! As the storm subsides, and the ointment wears off, the struggling girl captures your attention. You talk to her, trying to calm her, but she only screams, "Untie me!" You untie Rosella, explaining your relationship. The doubt shows plainly on her face, but she agrees to follow you. Rosella follows you east and down the stairs, and out into the daylight again. Go west, and you come to place that looks to be under siege! The well has been filled with stones, and that trench seems to run on forever. What purpose can that great stone wall serve? Go north, and at least there appears to be some sort of civilization. There is even a castle in the distance. The gnome greets you and calls you by name. Obviously, you are home at last! The gnome seems to know the way, so you follow him toward the castle. What kind of kingdom has a plank in place of a drawbridge? That plank more than anything tells the dire circumstances of this land. Somehow, this is not the home you had expected to return to. A sadness comes over you as you cross that moat, and even the rich entry of the castle does little to dispel your gloom. You turn at the end of the hall and try to guess how the throne room and your parents might look, and sadly walk the last short leg of your long journey. A nervousness comes over you. Can this truly be home? Will they know me? Questions come quickly to the mind, but there is no time for answers. As one, you and Rosella enter the throne room of Daventry and no doubt can remain. This is HOME! It could not be otherwise. Hugs and kisses, and more of the same! A tear comes to your eye as the King tells of his pride in both of you. He explains of the once magic mirror, and before your eyes it clears! The moment could not be more perfect. You could not feel any greater joy, or so you thought. King Graham brings out his old adventurer's cap and flings it toward you. What an honor, to wear the cap of the King himself. You reach to catch it, but what's this? Rosella, too, must think it an honor, for her hand goes up as well. In that moment, time seems to stop. Revelation strikes you. There are no endings, only beginnings. When life brings you to an apparent ending, it is just life and adventure beginning anew. For whom does life begin this new adventure?

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.77 king's\_quest\_4

King's Quest 4

```

      N
W-|-E
      S

O |
C | BEACH          MEADOW          POOL          OGRE'S          BACK OF          WITCHES
E |                HOUSE          HOUSE          HOUSE          HOUSE          CAVE
A |                DEADLY
N |                TREES
  |
  | FISHERMAN'S    BACK OF          WOODS          CLEARING        DEADLY          DEADLY
  | HOUSE          HOUSE          BIG ROCK          TREES          TREES

```

```

|
|
| BEACH          MEADOW          FROG POND      WEST          HAUNTED        E.GRAVES
|                W/ STUMP                GRAVES        HOUSE         CRYPT
|
|
| BEACH          MEADOW          BRIDGE        DWARVES        RIVER          WATERFALL
| CLIFFS                RIVER          HOUSE         CAVE
|
|
| BEACH          RIVER          WOODS         DIAMOND        PINES          PATH TO
| RIVER          TREES                MINE         DIRT           LOLOTTE
|(start)

```

After your speedy arrival in Tamir and Genesta's hasty departure, you walk EAST. Keep your eyes peeled for a robin pulling a worm from the ground, you could see it anytime when you do scare of the bird and "GET THE WORM". If you miss your chance, restore the game and be faster!

Continue EAST for two screens, past the river and thin trees to the more heavily wooded area. From here go SOUTH until you get to a lovely pool. Wait here a while, and who should happen by? It's Cupid! You run to greet the little creature, but he is frightened and flies off, forgetting to take his bow. So you go and "GET THE BOW".

From here walk SOUTH into a wooded area with a big rock. Continue South and you are by a lily covered pond with a little frog. You would like to get your hands on the little guy, but no luck. Go SOUTH another screen and you are again at the river, this time by a small bridge. But what's that? There's something shiny under this bridge! So you "LOOK UNDER BRIDGE" and lo and behold! It's a golden ball!

You haven't the foggiest idea what this ball is good for, so you decide to go NORTH to the pond and ask froggie. He doesn't speak good English though. So you take a really wild guess (I did) and "THROW BALL IN POND". Well what do you know! This frog is a retriever! He deposits the gold ball at the other side of the pond. You walk over to him and instead of retrieving the ball just yet, first you "PICK UP FROG". Remember that old fairy tale? You guessed it! "KISS THE FROG", and poof, it's a snobby prince. Well at least he gave you his crown! Don't forget to "GET THE BALL" before you move on.

You walk EAST into a graveyard, you might want to read a few tombstones but it can wait until later, when it gets dark (hehe). It's a bit creepy here so you go SOUTH and find a funny looking house on the river. The door is open so you go in and have a look around this messy place. Who could stand to be in such a pig sty? Certainly not a princess! So you "CLEAN UP", and make things nice and tidy.

Well, no sooner than things are nice and neat, the occupants return. You sit down for a hearty repast and engage in a little idle chit-chat until the Dwarves return to work. They all file out, and you "CLEAN UP" again but what's this? You "LOOK AT TABLE" and see a blue pouch. You "GET POUCH" and "LOOK IN POUCH" discovering a small fortune in diamonds. After a moment of reflection you decide that honesty is the best policy.

You walk "SOUTH" and find a cave. Go inside and find the head dwarf

at the back of the cave. "GIVE THE POUCH" to the dwarf or at least try. He's so impressed with your honesty that he lets you keep the bag and throws in a lantern to boot!

If you haven't found the worm yet, go EAST one screen to the dirt patch that has a couple of pine trees. The bird is found often around here. In any case, from here go NORTH two screens until you get to the old house.

"OPEN THE DOOR", you might want to take a look around, but the important room for now is on your left as you enter. "LOOK AT THE BOOKS". Do you like Shakespeare? Well it's all you can get. "TAKE THE BOOK". "LOOK AT THE PICTURE" of the man which hangs on the wall. Hmmm.... better "LOOK AT THE WALL". Aha! You found a latch. "PULL THE LATCH" and walk through the secret door. "GET THE SHOVEL" next to the doorway, and forget about the stairs for now, unless you're very curious. Save your game if you are; those stairs are treacherous!

Well now that you have this stuff, what are you gonna do? Leave the house and go EAST and you're in another graveyard; this one has a crypt, but the door is locked.

Go SOUTH one screen and there's a lovely waterfall. You try to get to it but the water pushes you back. You get out of the water and think "Now what was that frog wearing?" The crown! "WEAR CROWN" and poof! You're a frog! Now you can swim under the fall, and there's a cave on the other side. You take a look around and find a board at the entrance "GET BOARD" and go in. You take a fast look around because someone is coming, you see a pile of bones and "GET BONE" and get out of there fast! Through the falls you go.

Well, what now? Go SOUTH one screen and there's a path leading EAST. You follow it one screen EAST and there's Lolotte's castle in the distance, but two of her goons have spotted you! Well what the heck, instead of running away you let them catch you and together you fly to the castle.

This Lolotte is one tough broad! She tosses you in the slammer to cool your heels. After a while her guards come to get you and return you to the throne. It seems Lolotte has a job for you, huh?

Once you are returned to Tamir you proceed with the problem of the Unicorn. You may have seen him in the meadows, but could not get close. Go back to the meadows and explore for the unicorn, but when you find him keep your distance. What's that thing you got from Cupid? Of course, these arrows are special; they shoot love bolts! "SHOOT AN ARROW AT THE UNICORN" and it seems you've made a friend. You try to mount the beast, but whoa, you have no bridle.

Make your way to the beach, perhaps you will encounter a minstrel around here? If you do strike up a conversation with him and he'll play you a tune. But hey! This is no Andres Segovia (that's spelled Eddie Van Halen to you youngsters) you've got here! Maybe this guy should look for another line of work? Why not drop a hint? "GIVE BOOK TO MAN". Well of course, if you've got no special talents.....be an actor! And you get that lovely lute in return!

Perhaps during your travels you encountered a little pixie named Pan, but just couldn't get him to stand still? Next time you see him

---

"PLAY THE LUTE" and he'll watch you perform. Your musical tastes run more towards woodwinds than strings, so why not "GIVE LUTE TO PAN". In return Pan gives you his flute. Now proceed to the fisherman's house.

When you get to his house check the pier to the WEST. If he's there you can try talking to him but watch out when he gets up or you'll have to swim back to shore. Follow him into the house and look around. Bet you could find some use for that pole, especially with that juicy worm you caught. But what do you have that he might want? A gift certificate from Van Cleefs? Oh no! Not those! Diamonds are a girl's best friend, but after all these people are very needy; and what good are these stones around here anyway? So you bite the bullet and "GIVE POUCH TO MAN", he oughta give you the tittle and deed to his house, maybe even some stock in Sierra-On-Line, but all you get is that lousy pole.

WEST to the pier you go, careful not to fall off the edge. "BAIT POLE WITH WORM" then "FISH". There's a tug on the line...smoked salmon perhaps? Nope, just a stinky fish. Keep it, you may get hungry.

You decide to take a "LOOK AT THE OCEAN" but can see nothing at all. Time for some exploring. Save your game and jump in.

Swim WEST until you reach the island...Genesta's island. Have a look around, go inside if you like but you can't get any help from Genesta, she's out of it.

You explore the island a little more and come upon a beautiful peacock, which sheds a feather. "GET THE FEATHER", you're gonna need it! And walk back into the surf. BUT SAVE YOUR GAME HERE NOW!!!

You are looking for a whale here, but sometimes you get a shark instead. It would be a real pity to end up in JAWS 3-D without a saved game here. Sometimes you get the shark, sometimes you can make it back to shore. If you return to shore, take a breather and go back in the water, or restore to your last saved game and try some more. Eventually the whale appears, stay where you are or swim to him. He'll swallow you!

First thing you should do in the whale is SAVE GAME!!! Look around, "GET THE BOTTLE", "OPEN BOTTLE" and "READ NOTE". It's just some advertising. Go to the right side of the whale's tongue, about a half inch from the wall of it's mouth. From here you must climb diagonally up and to the left to a point on the whale's tongue, about an inch from the top of the tongue and a half-inch from the center, where there are two taste buds that look like a point and a hyphen. (EXAMPLE> .\_)

When you get there Rosella will stand up, (Good place to save game) and you must continue moving diagonally to the top left, just to the top of the tongue and to the immediate right of it's centerline. "TICKLE WHALE WITH FEATHER", if you're told "not here", maneuver a bit until you're in the middle.

Once you're successful, the whale will regurgi...Ahem..barf you up. There is a small island to your NORTH. Go there and get a little closer to the pelican, but don't scare him off. He comes back, so don't worry. "THROW FISH TO PELICAN" and he leaves you a whistle. But don't blow it just yet. First you have to find the bridle.

Yes it is here! Though there's nary a clue in the game about it's location!

---

I know you've dug everywhere for it and couldn't find it, used every verb in the manual trying to move the boats. Looked in the wrecks, dug in the wrecks, shook the tree(s), and pulled the hair out of your head. No doubt many will read this file just for the bridle's location....well....CALL SIERRA 209-683.. ..hehehe

Just kidding, save the \$\$\$ on the long distance call or the HINT B\$\$K. Go to the boat wreck on the right, stand in the middle of it (done it a thousand times..eh) and "LOOK AT GROUND". Miraculously, Rosella stoops down and picks up the bridle. "BLOW WHISTLE".....How's that for service. Hop into the water and go visit your new pal. "RIDE DOLPHIN" and you're off and back to shore.

Go back to where you shot the unicorn, he's still there. "PUT BRIDLE ON UNICORN", go to his left and "RIDE UNICORN". Enjoy the ride as he carries you back to 'Lolotte's House of Leather'..... "Pain anyone?". And congratulate yourself on completing your first quest!

"Well some people are never satisfied!" You mutter to yourself as the goons carry you back to the forest. You begin your quest for the hen by heading for the ogre's house. It's the one with the yellow roof. Make sure the ogre or his wife don't see you, though you may observe the wife bringing home dinner. The best way to get there is to go WEST two screens to the diamond mine and then go one screen SOUTH.

Have you got that bone from the waterfall cave? You're going to need it! Go into the house if nobody's outside, the door isn't locked now. But horrors, there's an angry bulldog charging you. Quickly, "THROW BONE TO DOG" and go upstairs. "LOOK AROUND" and "GET THE AXE" you just saw, don't worry about this closet, it has nothing you need.

Go back downstairs, the ogre's wife is cooking dinner in the room to the right, save your game now if you intend to take a look at her. But she's not important, so you go to the closet across from the table and "OPEN THE DOOR". Once inside "LOOK AROUND". Yes that keyhole will come in handy. Eventually the ogre will come home, when he does "LOOK THROUGH KEYHOLE" watch him until he falls asleep. SAVE YOUR GAME HERE and "OPEN DOOR" go to the table and "GET HEN" being careful not to get too close to the un-jolly giant.

Once you have the hen and are halfway to the door SAVE YOUR GAME, getting out is tough since the hen always wakes up the ogre and there's nothing you can do about it.

\*\*\*ALSO NOTE WELL that this sequence is very hard to complete if your machine runs slower than 8 Mhz, and you have the version of KQIV designed for "Turbo" machines. There are 2 versions of this game. One for fast machines and one for slower ones. Many people with slow machines and the "fast" version of KQIV have tremendous difficulty out-running the ogre in this sequence, but it can be done. See your documentation for information on exchanging disks.

Once you are by the door speed up the game by hitting the + key many times, it helps! "OPEN THE DOOR", the hen clucks and wakes the ogre. Run out of the house and down and around the woodpile one screen EAST, be careful not to get close to the trees. The ogre won't chase you around the house, but you've got to get past the trees. And you have just the thing trees hate! "SWING THE AXE" and all the "dead" trees will fear you from now on.

REMINDER!! SAVE GAME HERE.

From the back of the ogre's house go NORTH one screen to the pine trees and dirt and then EAST two screens to Lolotte's. Her "biker" pals come down to give you a ride. Hooray! You finished quest number two!

We'll she tells you to get Pandora's Box, but doesn't offer any clues! Gee thanks! So you're back at the path to her castle. Why not explore some uncharted areas? Now that you are safe from the "Venus Fly" trees, you can check out the area to the NORTH. Go NORTH to the waterfall, you stop to ponder the hidden grotto but decide to wait a bit and proceed NORTH one screen to the graveyard and NORTH again another screen.

Well now you can get through here, those trees don't scare you anymore! Go NORTH again and you are in front of a skull like cave. Go in but don't get too close to the witches. SAVE GAME NOW! One of them will come towards you, let her. Pay close attention to the two in the back. Watch how they pass the eye back and forth. That's the key, you can grab the eye at the moment they are exchanging it. If you can avoid the one chasing you. Try to "GET THE EYE" at the proper moment and if you do they are helpless!

Leave the witches for now. They eye is a powerful bargaining chip even though it's of no use to you. Let them sit in the "dark" for a while and think it over. Maybe they have something you could use? Go back into their cave and they plead for their eye. They throw you a scarab. "LOOK AT SCARAB", "GET SCARAB". They plead again for the eye. "THROW EYE TO WITCHES" and you get some points, but don't go any closer! You've gotten all you need from them.

Go back to the waterfall, and turn yourself into a frog. When you reach the entrance to the cave, "LIGHT LANTERN" and SAVE GAME! If you don't have Pan's flute, don't bother with this now, go and make those trades, then come back. If you have the flute, proceed EAST into the cave.

Beware of the troll it is possible to lose him in the cavern but difficult. Usually he gets you and you need to restore until you get a chance where he doesn't come out. It's sort of like trying to get swallowed by the whale and avoiding the shark.

From the entrance go SOUTH as many screens as possible until you get to the SOUTHERNMOST part of the cave. From here go EAST until you get to a screen where you see a light in the distance. SAVE YOUR GAME!! There is a chasm ahead, chances are you will fall in a few times and it was tough getting here in the first place, right? Move EAST very slowly, you will see the chasm in the glow of your lantern. "PUT BOARD ACROSS CHASM", if told to "move closer" do so carefully until you can put the board down.

Once the board is down, get close to the SOUTHERN walls and move slowly to the EAST across it. Once you make it SAVE GAME! Just in case you fall in. Go NORTH another screen and proceed EAST out of the cave.

Move EAST to the edge of the water. SAVE GAME AGAIN! There is a small point of land, with a longer jetty just under it, directly across from the nearest tuft of grass in the swamp. Move to this point on the shoreline and "JUMP". If you are told to "just move", you are not on the right spot. Keep trying to find the right spot. When you are on it, Rosella will jump onto the tuft. Repeat the "JUMP" command until you reach the last tuft of grass and are right in front of the island with the magic tree.

---

"PUT DOWN BOARD" and a cobra springs awake. "PLAY THE FLUTE" and the snake is charmed. But not for long, so be quick and cross the board, "GET FRUIT", stay clear of the snake and cross back. "GET BOARD" and repeat the jump process until you are back on shore.

Night has fallen and there's a lot to do if you're going to get this apple to your father in time, so go back through the cave. SAVE GAME!! And find the right spot to "PUT BOARD OVER CHASM" and cross over. Go WEST all the way and then NORTH all the way until you are out of the cave. Back through the waterfall and into the night air.

Move NORTH one screen and you are in the graveyard with the crypt. All sorts of things are popping up around here, but with that scarab they can't touch you! Go WEST to the haunted old house and "OPEN DOOR".

Once inside you hear a baby crying upstairs, so up you go to the bedroom on the left and move WEST into the babies room. The crib rocks but there's nothing in the room this kid wants. So down the stairs you go and out of the house. Walk WEST to the graveyard. Good thing you have that shovel! You "READ THE TOMBSTONE"s while the zombies harass you, until you find one on the right side all the way in the back, where a six month old baby is buried. "DIG" and you find a rattle. Go back to the house, put the rattle in the crib and the crying stops. But chains start rattling downstairs.

Down the stairs you go and search until you see a ghost. "LOOK AT THE GHOST", why it's an old 'miser'. Back to the WEST graveyard you go. Reading the tombstones until you find one that mentions a 'miser', on the right towards the front. You "DIG" and find a bag of gold coins. You then return to the house find the ghost and "GIVE COINS TO GHOST" and it vanishes.

Next you hear crying from upstairs. Go to the bedroom on the left and a woman appears in a rocking chair. You "LOOK AT GHOST" and find that she is a lonely ghost. Heartbroken, perhaps?

Off to the WEST graveyard you go. Read the tombstones at the front to the right of the big tree. You find one that belongs to a woman who lost her love at sea. "DIG" here and you recover a locket which you return to the lady ghost.

You hear more wailing downstairs and find another ghost wandering about below. You "LOOK AT THE GHOST" and see he is the distinguished "Lord" of the house. The tombstone next to the lady ghost's belongs to a "Lord" a war hero as a matter of fact. Back to the WEST graveyard you go, and locate the tombstone that belongs to the man who "served his country well". "DIG" and you find a Medal of Honor, which you gladly return to the "Lord of the house".

A boy ghost appears and you follow him upstairs, to the bedroom on the right. "CLIMB" the ladder to the attic and observe him. "CLIMB" back down the ladder and go to the graveyard on the EAST side of the house. His grave is the one on the left in the back. The only one that belongs to a boy, his name is Willy. You "DIG" and recover a toy horse, which you return by climbing back up the ladder.

Once he has the toy, the boy ghost vanishes and you can "OPEN CHEST" and "LOOK IN CHEST". You find a piece of sheet music and take it with you.

---



"CLIMB" down the ladder and go downstairs to the secret room in the library. Walk up the stairs (SAVE GAME! YOU MAY FALL!) and go to the organ get in front of the bench and "SIT", "PLAY THE SHEET MUSIC". When you are done a secret drawer opens up, "LOOK IN DRAWER" and "GET THE KEY". SAVE YOUR GAME and go back downstairs.

Leave the house and go EAST to the crypt. "UNLOCK THE DOOR" and enter the crypt. "LOOK AROUND", kind of Egyptian isn't it. "GET THE ROPE" and you discover it's a ladder. "CLIMB DOWN" and don't worry about the mummy. SAVE YOUR GAME before you go "GET PANDORA'S BOX", which sits on the floor. This way you can open it and see the ghosts, they'll kill you but it's worth a look if you enjoyed RAIDERS OF THE LOST ARK. "CLIMB ROPE" and head back to Lolotte's. The goons will pick you up when you get to the mountain. Congratulations! You've finished your third quest!

But Lolotte has a surprise! You're gettin' married in the mornin'! To a lovely lad with a green complexion. The goons escort you up to Edgar's room and leave you there. After a while, Edgar comes up and leaves a rose in your room. "LOOK AT ROSE", there's a gold key attached! "GET KEY" and "UNLOCK THE DOOR", "OPEN THE DOOR". That Edgar...what a guy!

SAVE YOUR GAME before heading down the stairs. Be careful not to wake the sleeping guard at the bottom of the stairs. Go EAST into the dining room where there is another sleeping goon and two doorways. Go to the uppermost doorway, don't wake the guard and walk EAST into the kitchen. "OPEN CABINET" on the right and you've found all your possessions! "TAKE ALL", SAVE YOUR GAME and walk back out to the WEST.

Without waking the goon go to the lower doorway and EAST into the throne room. There's another goon here so be stealthy and go to the stairs to EAST. SAVE YOUR GAME on these stairs, they're a bit tough. Walk all the way up until you get to the door. This is the door to Lolotte's bedroom. SAVE YOUR GAME NOW! "UNLOCK DOOR WITH GOLD KEY", "OPEN DOOR" and quietly enter.

You "LOOK AT LOLOTTE" and see she is sleeping, she's also wearing Genesta's talisman. If you try to take it she might wake up. But wait, what about your bow and arrows. So you "SHOOT ARROW AT LOLOTTE" and bang, the witch is dead. Edgar comes up and sees his mother dead but he doesn't look too unhappy. He gives you run of the castle! But first, go to Lolotte and "GET TALISMAN".

You go down the stairs one flight and enter the room to the WEST. Three goons bow to you as you pass. On your right there is a room, you get curious and "OPEN DOOR". You've found a closet, in fact both the hen and Pandora's box are kept here. Pick up these items and go downstairs and leave the castle.

There's a stable at the entrance to the castle, so you go in and find the unicorn. Move to the middle of the gate and "OPEN GATE" and the unicorn runs free, like it should. Exit the stable and SAVE GAME before heading down the mountain.

But you still have Pandora's box and it's evil, so before you go to Genesta's go back to the crypt. "CLIMB DOWN THE ROPE" go to the corner where you found the box and "PUT DOWN BOX". "CLIMB UP ROPE" and exit the crypt. "LOCK THE DOOR" and you slide the key under it.

---

Make your way back to the pier and SAVE YOUR GAME. Jump in the water and swim WEST to Genesta's island. Find her castle, climb the stairs to her bedroom and "GIVE GENESTA THE TALISMAN".

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.78 king's\_quest\_6

### King's Quest 6

#### 1. Isle Of the Crown

Problem:

I'm stuck on the beach! What do I do?

Hint:

Pick up your Royal Insignia Ring from the left side of the beach. Move the plank on the right of the screen to reveal a box. Use the Hand icon on the box to open it. Take the Daventry Coin from the box.

Problem:

What do I need from the book shop?

Hint:

You need a number of things from the book shop. Talk to the book shop owner a few times. Take the Boring Book from the stand by the door. Look around the store until you find the Love Poem shelf. Use the Hand icon on the shelf to take a book of poems. A page will fall from the book and land on the floor. Pick up the page. Use the hand icon on the spell book on the counter to find out what the bookstore owner wants for it. Use your Royal Insignia Ring on the clown to get him to talk to you. Return to the book shop frequently to meet with the clown.

Problem:

What do I need from the pawn shop?

Hint:

Talk to the Ferryman before you go to the pawn shop. Talk to the pawn shop owner. Trade your Royal Insignia Ring to the Pawn Shop Owner for the Magic Map. Trade him a Pearl from the Isle of Wonder for your ring. Give the Pawn Shop Owner your Daventry coin to get the Wind-up Nightingale. You will need to trade in the Wind-up Nightingale for other items later in the game. You can only have one of these items at a time, but you can trade them in as often as you like. When you get the "Drink Me" potion later in the game, drink it in front of the black-robed man. Surprise!

Problem:

The girl in the rose garden won't talk to me. What should I do?

Hint:

Beauty, the girl in the rose garden, won't be lured into talking with you until you bring her a White Rose. You can get a White Rose from the Isle of the Beast. Give Beauty the Beast's ring.

---

Problem:

Is there any significance to the bird in the tree?

Hint:

Sing-Sing the Nightingale belongs to Princess Cassima. Talk to Jollo the clown in the bookstore to find out about her. Make friends with Sing-Sing by using the Wind-up Nightingale. Sing-Sing will serve as a messenger to Cassima. Give her your Insignia Ring AFTER you've used it on the Guard Dogs, the pawn shop owner, and the clown. Take the ribbon she brings you. Give Sing-Sing the love poem from the book shop. Take and read the note she brings you. Finally, give Sing-Sing a White Rose from the Isle of the Beast.

Problem:

What do I do when I visit the Ferryman?

Hint:

The Ferryman lives on the wharf in the old boat. Knock on his door. He won't talk to you until you've talked to the book shop owner. After he lets you in, talk to him until he repeats himself. Take the rabbit's foot from the table.

Problem:

I'd like a lamp from the Lamp Seller, how do I get one?

Hint:

You can't do business with the Lamp Seller until you have the old Hunter's Lamp from the Isle of the Beast to use in trade. To determine which new lamp you should take, use the "Drink Me" potion on Alexander in the Pawn Shop in front of the old man.

Problem:

How do I get into the Castle?

Hint:

Talk to the Guard dogs. Use your Royal Insignia Ring on them. They will admit you to the castle. If you try to enter again and they recognize you, they won't allow you to pass. The guards will not let you in if you have the Magic Map.

Problem:

I've been in the Castle before, how do I get in again?

Hint:

If you have Beauty's Clothes, use them as a disguise. The guards will let you by if they don't recognize you. If Beauty's clothes were burned up, you can use the Magic Paint spell. Once you have successfully cast the spell, use the Hand cursor on the magic door to enter.

Problem:

How do I get off the Isle of the Crown?

Hint:

You must have the Magic Map to get off the island. Talk to the book shop owner, then to the Ferryman to find out about it. Go to the pawn shop and talk to the pawn shop owner. Give the pawn shop owner your Royal Insignia ring. He will trade you the ring for a Magic Map. Go to the beach and use the Magic Map on Alex. When the map comes up, select your destination.

2. Isle of Wonder

---

Problem:

How can I help the oyster sleep?

Hint:

Talk to the oyster. He can't sleep because his mouth hurts. Make him sleepy by reading to him. Use the Boring Book on the oyster. The Boring Book can be found in the book shop on the Isle of the Crown. When the oyster yawns, use the Hand cursor to grab the pearl from his mouth.

Problem:

How do I get past the first Guardian Gnome?

Hint:

To fool the Smell Gnome, use the Flower of Stench on him. The Flower of Stench is from the Isle of the Sacred Mountain.

Problem:

How do I get past the second Guardian Gnome?

Hint:

To fool the Sound Gnome, use the Wind-up Nightingale on him. The Wind-up Nightingale is from the pawn shop on the Isle of the Crown.

Problem:

How do I get past the third Guardian Gnome?

Hint:

To fool the Taste Gnome, use the mint on him. The mint is from the pawn shop on the Isle of the Crown.

Problem:

How do I get past the fourth Guardian Gnome?

Hint:

To fool the Touch Gnome, use the Rabbit's Foot on him. The Rabbit's Foot is from the Ferryman's house on the Isle of the Crown.

Problem:

How do I get past the fifth Guardian Gnome?

Hint:

To fool the Sight Gnome, use the Invisible Ink on Alexander. You can find the Invisible Ink in the trash outside the pawn shop on the Isle of the Crown.

Problem:

How do I deal with the Black Widow?

Hint:

You need the scrap of paper at the edge of the Black Widow's web. Use the hand cursor on the loose thread at the bottom of the web. When the Black Widow runs down to see what you're doing, quickly grab the paper.

Problem:

I need help with the Bookworm!

Hint:

---

You need to obtain a Rare Book from the Bookworm. He will trade the book for a Dangling Participle from the Isle of the Beast.

Problem:

How do I obtain Swamp Ooze?

Hint:

Get the Teacup from the garden on the Isle of Wonder. Use the Teacup on the swamp. Provoke the Stick-in-the-Mud into throwing some Swamp Ooze by using the Rotten Tomato on the Bump-on-a-Log. You can pick the Rotten Tomato from the garden on the Isle of Wonder. Once the Stick-in-the-Mud has thrown the Swamp Ooze, use the Teacup to collect it.

Problem:

How do I get Baby's Tears?

Hint:

To make the Baby's Tears cry, take a Milk Bottle from the Swamp on this island and give it to one of them. Once they're crying, use the Hunter's Lamp from the Isle of the Beast to catch the tears. You must have the Spell Book before you can get the Teacup in which to catch the tears.

Problem:

How do I get the Hole in the Wall?

Hint:

You have to make the Wallflowers move before you can get the Hole-in-the-Wall. Use the Flute from the pawn shop on the Isle of the Crown on the Wallflowers. They will start dancing. After Alex stops playing the flute, they will continue to dance. When they bend away from the Hole-in-the-Wall, grab him!

Problem:

What do I do in Chessboard Land?

Hint:

The first time you go to Chessboard Land, walk toward the knights. Two Chess Queens will approach. Take the red scarf that they drop. The next time you visit, give them the Lump of Coal from the Isle of the Mists in trade for the Spoiled Egg.

Problem:

What things do I need from the Isle of Wonder?

Hint:

From the beach you need the Partial Sentence in the sea and the Pearl from the Oyster's mouth. From the Bookworm's scene, you need to look at the Black Widow's note, and you need to obtain the Bookworm's Rare Book. From the swamp, you need the Milk Bottle and some Swamp Ooze. From the garden, you need the Rotten Tomato, some Baby's Tears, the Hole-in-the-Wall, the Teacup, the "Drink Me" potion, and a head of Iceberg Lettuce. From Chessboard Land, you need the Red Scarf and the Spoiled Egg. The Teacup will only appear after you have the Spell Book. The "Drink-Me" potion shows up after you've been through the Catacombs.

### 3. Isle of the Beast

Problem:

---

What should I do with the creature hanging from the tree on the beach?

Hint:

The creature hanging from the tree is a Dangling Participle. You can capture him by using the Partial Sentence. The Partial Sentence is from the beach on the Isle of Wonder.

Problem:

How do I get past the boiling pond?

Hint:

You have to use the head of Iceberg Lettuce to cool it down! The Iceberg Lettuce is from the garden on the Isle of Wonder. Hurry, or it will melt!

Problem:

What should I do with the gardener?

Hint:

Don't do anything with the gardener. He is trying to lure you to your death!

Problem:

How do I get past the Stone Archer?

Hint:

You have to use the Shield on Prince Alexander. You can find the shield in the Catacombs on the Isle of the Sacred Mountain.

Problem:

How do I get through the rose bushes blocking the gate?

Hint:

Use the Scythe on the rosebushes to get through the gate. The Scythe is from the Isle of the Mists.

Problem:

What things do I need from the Island of the Beast?

Hint:

You need the Dangling Participle from the beach scene. You need the Hunter's Lamp from the boiling pond scene. You need the Brick and two White Roses from the garden scene. You need to use the Hunter's Lamp on the fountain to catch falling water for the Make Rain spell. You need to get the mirror and the Beast's ring from the Beast. You need to get Beauty's clothes when you return to the Beast with Beauty.

#### 4. Isle of the Sacred Mountain

Problem:

How do I solve the first Logic Cliff Puzzle?

Hint:

To make the first Logic Cliff puzzle appear, click the Hand cursor or the Eye cursor on the writing on the cliff. Select the letters R-I-S-E. Choose the "R" in the word "Ignorance", the "I" in the word "Kills", the "S" in the word "Wisdom", and the "E" in the word "Elevates". When the steps appear, CAREFULLY click the Walk icon on each one in order until you come to the next puzzle. Save your game OFTEN!

---

Problem:

How do I solve the second Logic Cliff Puzzle?

Hint:

Use the Hand cursor or the Eye cursor on the writing on the cliff to make the puzzle appear. Select the symbols for the word S-O-A-R. The translation of the symbols can be found in your documentation. When the steps appear, CAREFULLY click the Walk icon on each one in order until you come to the next puzzle. Save your game OFTEN!

Problem:

How do I solve the third Logic Cliff Puzzle?

Hint:

Use the Hand cursor or the Eye cursor on the writing on the cliff to make the puzzle appear. Select stone number four, stone number one, and stone number two, in that order. When the steps appear, CAREFULLY click the Walk icon on each one in order until you come to the next puzzle. Save your game OFTEN!

Problem:

How do I solve the fourth Logic Cliff Puzzle?

Hint:

Use the Hand cursor or the Eye cursor on the writing on the cliff to make the puzzle appear. Select the symbols for Azure, Caterpillar, Tranquillity, and Air. These symbols can be found in your documentation. When the steps appear, CAREFULLY click the Walk icon on each one in order until you come to the next puzzle. Save your game OFTEN!

Problem:

How do I solve the fifth Logic Cliff Puzzle?

Hint:

Use the Hand cursor or the Eye cursor on the writing on the cliff to make the puzzle appear. Select the letters for the word A-S-C-E-N-D. When the steps appear, CAREFULLY click the Walk icon on each one in order until you reach the top of the cliffs. Save your game OFTEN!

Problem:

Finally! I've reached the top of the Logic Cliffs. What do I do now?

Hint:

Avoid the old woman and enter the Cave behind and to the right of the Nightshade bush. Use the Hand cursor on the cave entrance to enter the cave.

Problem:

How do I get past Old Woman?

Hint:

If you eat the Nightshade berries, you will die. Just refuse the Old Woman's offer and eventually she will leave.

Problem:

What do I do in the cave?

Hint:

---

Use the Tinderbox from the pawn shop so you can see in the cave. The cave continues to the right. Proceed to the right until you see an opening in the cave wall. Take the Peppermint Leaves from the cave opening ledge. Exit the cave the same way you came in.

Problem:

How do I ride the black horse?

Hint:

You must enchant the black horse at the top of the cliffs so it will take you to the Realm of the Dead. To do this, you have to cast the "Charming a Creature of the Night" spell from the spell book in her presence.

Problem:

What do I need from the Isle of the Sacred Mountain?

Hint:

From the beach, you need the Flower of Stench and the Black Feather. You need the Peppermint Leaves from the cave at the top of the Logic Cliffs. Take the path to the North to encounter the Winged Ones and accept the Catacomb challenge. You can enchant the black horse at the top of the Logic Cliffs with the "Enchanting a Creature of the Night" spell.

## 5. The Catacombs

Problem:

How do I get through the Catacombs?

Hint:

The best way to survive the Catacombs is to map the maze. If you want to map the maze yourself, we suggest using a piece of graph paper. You can also find a basic map hidden in the game documentation! A complete, labeled map can be found in the King's Quest VI Hint book, sold separately.

Problem:

What objects do I need to survive the catacombs?

Hint:

To leave the Catacombs alive, you will need the following objects: The Red Scarf from Chessboard Land on the Isle of Wonder, the Hole-in-the-Wall from the Garden on the Isle of Wonder, the Brick from the Stone Archer scene on the Isle of the Beast, and the Tinderbox from the pawn shop on the Isle of the Crown.

Problem:

How do I avoid getting spiked in the Spike Maze?

Hint:

The solution to this maze can be found in your documentation. Starting with the tile to Alex's right, click the Walk icon on the three rose tiles. They should take you in a diagonal line. Now click on the scythe tile to the north of the rose tiles. Click on the crown tile. Click on the dove tile. Click on the skull and crossbones tile. Click on the blank tile in front of the door. Now use the Walk icon to go through the door.

Problem:

How do I avoid being crushed by the Crushing Ceiling?



Hint:

You have to throw the Brick found in the garden scene on the Isle of the Beast into the gears of the machine. The ceiling will stop.

Problem:

Help! It's dark in here! How do I turn on the lights?

Hint:

Use the Tinderbox from the pawn shop on the Isle of the Crown to light the room.

Problem:

Where is the Minotaur's lair?

Hint:

To reach the Minotaur's lair, find the room with the tapestry hanging on the wall. Use the Hand cursor on the tapestry to get in. You must first spy on the Minotaur from the cul-de-sac room before you can enter his lair.

Problem:

How do I spy on the Minotaur?

Hint:

When you enter the cul-de-sac room, you will hear the Minotaur on the other side of the East wall. Use the Hole-in-the-Wall from the Garden on the Isle of Wonder on the East wall. Look through the Hole-in-the-Wall, note the entrance to the lair.

Problem:

How do I defeat the Minotaur?

Hint:

Stand by the blazing pit and quickly use the Red Scarf on the Minotaur.

Problem:

What items must I obtain from the Catacombs?

Hint:

You will need a Skull, the Coins from a dead man's eyes, a Shield, and Lady Celeste's dagger.

## 6. Isle of the Mists

Problem:

Where is the Isle of the Mists?

Hint:

The Isle of the Mists will not appear on your magic map until you have made it through the Catacombs on the Isle of the Sacred Mountain.

Problem:

What things must I gather from the Isle of the Mists?

Hint:

On your first visit go to the Village. You will need the Scythe from the tree and the lump of coal from the campfire. On your second visit to the island, go to the grove scene and use the Skull that you took from the Catacombs on the

---

base of the fire to collect some glowing embers.

Problem:

How do I avoid being killed by the Druids?

Hint:

On your first visit to the Isle of the Mists walk west from the beach to the village. Take the objects you need and go back the same way. Do NOT walk northeast from the beach, or east from the village. To avoid being killed by the Druids on your second visit, you must have the Hunter's Lamp with you, and it must be enchanted with the Make Rain spell. The Hunter's Lamp can be found on the Isle of the Beast. Please note: If you have Beauty's slave clothes with you, they will be burned up.

7. Realm of the Dead.

Problem:

How do I get to the Realm of the Dead?

Hint:

Any time you die you will enter the Realm of the Dead. However, you won't be able to do anything there except restore your game! The only way to get into the Realm and survive is to ride the black horse, Night Mare. Night Mare can be found at the top of the Logic Cliffs, after you have journeyed to the Isle of the Mists twice. Once you see Night Mare, cast the Creature of the Night spell on her. She will take you to the Realm of the Dead.

Problem:

Who should I talk to in the Realm of the Dead?

Hint:

Talk to King Calipham, Queen Alaria, and the Mother Ghost. The King and Queen are on the first surface scene. The Mother Ghost is on the second surface scene.

Problem:

Help! I keep getting killed by zombies!

Hint:

The zombies aren't very fast and can be easily avoided. Don't let them get too close to you or they will eat you.

Problem:

How do I get past the Key Master?

Hint:

Click the Hand cursor on the bone xylophone to the right of the screen. When the skeleton dance is over, pick up the Key Master's key.

Problem:

How do I get past the Door Master?

Hint:

Give him the ticket that Queen Alaria gave you.

Problem:

What do I do with the dead knight?

---

Hint:

Look at the dead knight. Take his gauntlet.

Problem:

How do I cross the River Styx?

Hint:

You have to pay Charon two Coins from a dead man's eyes before he'll take you across the River Styx. You can find the Coins in the Catacombs on the Isle of the Sacred Mountain.

Problem:

What is the answer to the Living Gate's riddle?

Hint:

The answer is L-O-V-E.

Problem:

The Lord of the Dead keeps killing me!

Hint:

The Lord of the Dead will not talk to you until you challenge him. You must use the dead knight's Gauntlet on him to issue your challenge.

Problem:

How do I make the Lord of the Dead cry?

Hint:

Use the magic mirror from the Isle of the Beast on him.

Problem:

What must I bring back from the Realm of the Dead?

Hint:

The Ghost Ticket from Queen Alaria, the Ghost Handkerchief from the Mother Ghost, the Key Master's Skeleton Key, the dead knight's Gauntlet, and some River Styx water collected in the Teacup.

## 8. Spells and Spellbook

Problem:

How do I use the spell book?

Hint:

Open the book by clicking the Hand cursor on it in your inventory. Use the Arrow cursor on the far right or left sides of the pages to turn them. Read the spells carefully. You should be looking for all the ingredients. To cast a spell, you must have all of the ingredients prepared in advance and have the creature or thing you intend to enchant at hand. Once you are prepared, open the Spell book, find the correct spell, and click the Cast icon over the incantation.

Problem:

Where do I get the ingredients for the Make Rain spell?

Hint:

---

The container for the spell is the Hunters Lamp from the boiling pond scene on the Isle of the Beast. The "Salt Water not from the Sea" is collected from the Baby's Tears on the Isle of Wonder. The Oracle's Vial with Sacred Water is from the Isle of the Sacred Mountain and is given to you as a reward for defeating the Minotaur. The "Falling Water" is from the fountain on the Isle of the Beast.

Problem:

How do I prepare and cast the Make Rain spell?

Hint:

You will need to prepare the Make Rain spell before visiting the Isle of the Mists a second time. Combine the ingredients first. The list of ingredients is in the spell book. The object you are going to enchant is the Hunter's Lamp. Add Baby's tears to the Hunter's Lamp. Use the Oracle's Vial on the lamp to add sacred water. Use the lamp on the Beast's fountain to fill it with falling water. Make sure you add the ingredients in the correct order. Open the spell book. Turn the page to the Make Rain spell. Use the Cast icon on the incantation to cast the spell.

Problem:

Where do I get the ingredients for the Charming a Creature of the Night spell?

Hint:

The hair is from Cassima's hair Ribbon. Sing-Sing the nightingale will bring you the Ribbon on the Isle of the Crown. If you don't get the ribbon, you can find a strand of hair in Beauty's Clothes. The Skull is from the Catacombs on the Isle of the Sacred Mountain. The Embers are from the Druid's fire on the Isle of the Mists. The Spoiled Egg is from Chessboard Land on the Isle of Wonder.

Problem:

How do I prepare and cast the Charming a Creature of the Night spell?

Hint:

Cast the Charming a Creature of the Night spell on the Isle of the Sacred Mountain, at the top of the Logic Cliffs. The creature you are going to enchant is Night Mare, the black horse. Combine the ingredients first. The list of ingredients is in the spell book. Use the Hair on the Skull containing glowing embers. Add the Spoiled Egg to the skull. Open the Spell book. Turn the page to the Creature of the Night spell. Use the Cast icon on the incantation to cast the spell.

Problem:

Where do I get the ingredients for the Magic Paint spell?

Hint:

The Teacup will appear in the garden on the Isle of Wonder after you have the spell book. The Swamp Ooze is from the swamp on the Isle of Wonder. The River Styx water is from the River Styx, in the Realm of the Dead. The Black Feather is from the beach on the Isle of the Sacred Mountain. The paintbrush is from the pawn shop on the Isle of the Crown.

Problem:

How do I prepare and cast the Magic Paint spell?

Hint:

---

Cast the Magic Paint spell on the outside wall of the Castle of the Crown, on the Isle of the Crown. Combine the ingredients first. The list of ingredients is in the spell book. Fill your Teacup with Swamp Ooze. Add River Styx water. Use the Black Feather on the Teacup to stir the ingredients. Use the paintbrush on the side of the castle wall. Open the spell book. Turn the page to the Magic Paint spell. Use the Cast icon on the incantation to cast the spell.

## 9. The Castle

Problem:

How do I avoid the Guard Dogs?

Hint:

Stay away from the Guard Dogs. If they catch you, they will throw you into the dungeon. You might be able to dodge the dogs by using the Wind-Up Nightingale from the Pawn Shop to distract them. The pillars can be an effective hiding place. To hide behind a pillar click the hand icon on it.

Problem:

I'm in the dungeon! What do I do?

Hint:

If you have wandered into the dungeons and have met the Little Boy Ghost, give him the Ghost Handkerchief from the Mother Ghost in the Realm of the Dead. Be sure to listen to what the boy ghost has to say. If you've been thrown into the dungeon by the Guard Dogs and have made friends with Jollo, he will help you escape the first time. If you have been captured a second time and have the Skeleton Key from the Realm of the Dead you can use it to escape. If you are caught a third time, haven't made friends with Jollo, and don't have the Skeleton Key, you will have to restore your game to an earlier point.

Problem:

What do I do if I encounter Jollo?

Hint:

Jollo won't talk to you unless you made friends with him on the Isle of the Crown. If you are friends, talk to him. He has some good advice. Give him the replica of the Genie's lamp you bought from the Lamp Seller.

Problem:

How do I get into the Vizier's Bedroom?

Hint:

Find the door in the upstairs hallway. It is the first one on the West wall. There is a secret passage to the room too!

Problem:

Where is the secret passage? How do I use it?

Hint:

Find the suit of armor in the North basement hallway. Use the Hand cursor on the suit's right arm. Once in the passageway, examine any chinks in the wall you come across. You will recognize the chinks in the wall by the light streaming through them. Listen to everything you hear--part of a puzzle is revealed this way. Find and enter the Vizier's bedroom. Find and talk to Cassima. The chink in the wall of Cassima's room is located at the top of the stairs. The chink in the wall of the Vizier's study is located down the hall.

---

In order to use the Secret Passage, you must have given the Ghost Handkerchief to the Little Boy Ghost in the dungeon.

Problem:

What do I do in the Vizier's Bedroom?

Hint:

Open the ebony box on the dresser and read the note. Open the trunk.

Problem:

How do I open the Vizier's trunk?

Hint:

You can open the trunk with either the Skeleton Key from the Realm of the Dead, or you can use a nail. To obtain a nail, find the picture on the wall behind a pillar upstairs. Remove the picture from the wall. Take the nail from the wall and use it to open the trunk. Be sure to put the nail and picture back when you're done! Once you've opened the trunk, take the incriminating letter from inside it.

Problem:

Where is Cassima?

Hint:

Cassima's door is in the north hall upstairs.

Problem:

What do I do when I find Cassima?

Hint:

Click the Talk cursor on her door to speak to her. If you have found her by means of the secret passageway, click the Talk cursor on the chink in the wall. Give her the dagger Lady Celeste gave you. Click the dagger on Cassima's door or the chink in the wall depending on how you reached her. Do it fast, or you will be caught by the guards!

Problem:

How do I enter the locked storeroom?

Hint:

The storeroom door is magically protected. You have to Talk to the door to get it to open. When the keypad comes up, enter in the strange word you overheard in the secret passageway. Then enter the word that you found in the Vizier's ebony box. Together, the magic words are A-L-I-Z-E-B-U. Once you enter, uncover the table and look at each of the items on it.

Problem:

I keep getting run through by Captain Saladin! How do I get past him?

Hint:

You must give him the incriminating letter you found in the Vizier's room quickly!

## 10. The Wedding

Problem:

How do I stop the wedding?

---

Hint:

Once inside the wedding area, step forward and/or speak to the Vizier or Cassima. If you have been to the Realm of the Dead and rescued the King and Queen of the Green Isles, they will enter and help you. Use the magic mirror on Cassima. The mirror will reveal that Cassima is really the Genie in disguise. The Genie will attack. Avoid the Genie's spells by following the Vizier through the door to the top of the tower.

Problem:

How do I defeat the Genie?

Hint:

When the Genie appears in the top of the tower and you happened to have given Jollo a lamp earlier in the game, you can use the lamp to trap the Genie. Otherwise, you must use the Peppermint Leaves from the cave at the top of the Logic Cliffs to confuse him. You will not be able to defeat the Genie in the wedding area, only at the top of the tower.

Problem:

How do I defeat the Vizier?

Hint:

Take the heavy sword from the wall and attack him. Cassima must have a dagger. If you run into trouble, Cassima will attack him. Finish the Vizier off with the sword. Congratulations, you have just completed the adventure!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.79 larry\_1

### Leisure Suit Larry 1

Good evening, Swinging Singles. It's 10 o'clock, and you're without a date, as usual. But here in Lost Wages, you need not be alone...not if you've got plenty of cash, elementary social skills, an good supply of breath spray, and a willingness to try anything once. As LEISURE SUIT LARRY, you've determined to make this the last lonely night of your life.

This walkthru offers only one particular way to play LEISURE SUIT LARRY. There is a great deal of flexibility in the game, however, and the game can be completed with many fewer points than you will earn using this walkthru, although you may miss some very funny and <ahem> unusual experiences.

A few necessary conventions. First of all, the game occasionally requires you to perform some basic human functions. For the purposes of this walkthru, we'll say "USE" where another less delicate word will work just as well. Also, for women playing LEISURE SUIT LARRY, you're going to have to learn to think like a man. For the most part, that means forget the subtlety. In this game, outright deviousness and persistence gets the girl.

Inventory control is a cinch in LEISURE SUIT LARRY. You can hold everything, and only rarely will the game let you drop or otherwise misuse something

---

before you've used it for the correct purpose. The game designers have also apparently learned where elephants go to die...your mouth. Thus, you have a large (but not bottomless) supply of breath spray. You'll want to USE SPRAY whenever somebody begins to make snide comments regarding your oral hygiene. Never walk out into the middle of the street, despite their seeming desertion. And NEVER linger in a dark alley.

Before you start, you'll have to take a little exam to prove your age. No help with this one -- you'll have to prove your age on your own. And you won't find the answers in any encyclopedia.

You begin your evening in the Land of the Lounge Lizards in front of Lefty's, sleazy bar nonpareil. You'll find you've got (in addition to your breath spray) \$94 in your wallet, as well as some notes and business cards you won't need, and credit cards (which won't work in this game). You've also got a working Bolex watch. This game spends a lot of time tipping the hat to Infocom, so you've got the requisite lint. OPEN DOOR and go in.

What atmosphere! Notice the fine velvet art and the refined clientele. I was in a place like this in Upper Sandusky, Ohio once, but that was decades ago, and it's a long story. SIT on the empty stool at the bar. You can order all the beer and wine you like, but make sure you ORDER WHISKEY. You're wise enough not to drink it, but around here, it's not tough to find somebody who will. The young lady at the bar just isn't very responsive (unless you pinch her), and the only other person talking is the guy with the ancient punch-lines. So head through the doorway at the top of your screen.

Somebody's left a perfectly good rose sitting on the table. Might be a perfect gift for a lady (if you can find one), so pedal over and take it. TALK TO THE DRUNK, but watch where you step: too near his groin and he gets crotchety. Perhaps doing a good deed might get you one in return, so GIVE THE WHISKEY TO THE DRUNK. In boozy, sodden gratitude, he'll give you a remote control. That's all you'll get out of him, so head for the bathroom to the right.

Now, this is quite obviously not the men's room, for a couple reasons, but you wouldn't know it from reading the walls. EXAMINE them enough times and you'll get a cryptic "password." Remember it. And as long as you're there, USE THE TOILET. No doubt some of Larry's best thinking gets done that way. When you're done, don't flush the toilet unless you've saved the game first.

EXAMINE THE SINK, too. More evidence that this is the ladies' room (or perhaps it's co-ed). TAKE THE RING, and wash your hands if you like, for all the good it will do you. You'll probably need to WIPE HANDS on something since there's nothing here that's "sanitized for your protection." Leave the bathroom and head for that lovely red naugahyde door in the bar. KNOCK ON THE DOOR and somebody peers out at you. Give him the password and go on in.

Friendly looking fellow. He's guarding the goods upstairs, but he can be distracted. Since you can't turn on the television by hand, you'll need to USE REMOTE CONTROL to turn it on, and if you hunt long enough for a program that appeals to the pimp's intellectual instincts, you'll surely find one. Once a program's caught his eye, you can wend your way upstairs.

Just LOOK at her. She IS a mess, isn't she? Think carefully about this! Remember, it's the Eighties, and going unprotected in this situation can (and is!) deadly. We don't want your first time to be your last, so let's go get

---



some protection. Before leaving, you might want to grab that box that's sitting on the table by the window. It's as easy as taking candy from a bimbo. OPEN THE WINDOW and climb out. You can leave the old-fashioned way, too, but this way's shorter and will net you an important tool.

Once you're on the fire escape, notice that little object in the other window. You won't be able to get it till much later, though, so don't worry about it. Walk to the left end of the fire escape, and you'll find the shortcut to the ground floor. And while you're sitting in that bin, reflect on all the wonderful, useful things non-playing characters tend to throw out in adventure games...rotten cloves of garlic, bones, notebooks, and so on. So EXAMINE GARBAGE and take what you find. EXIT the bin and walk to the cab stand in front of the bar.

There are three marked cab stands in LEISURE SUIT LARRY, but you can call a cab from any screen. The cabby is impatient, so try to position yourself in the center of the screen, right by the curb, when you CALL CAB. ENTER CAB and you're on your way. TALK TO THE CABBY and he'll give you the rundown on Lost Wages hot spots. At the moment, you want to hit the Convenience Store, so tell the cabby. When you arrive, PAY CABBY. For a startling bit of realism, remember to TIP CABBY as well.

Go straight into the store - don't stop to talk with questionable characters. Besides, you don't have what he wants...yet. In the store, the first thing that'll probably catch your eye is the magazine rack. TAKE a magazine, and be sure to READ it. It's a well-disguised clue. Then wander over to the back aisle of the store, on the left, and LOOK AT THE SHELF. That wine is a worthwhile investment (vintage pending). At last, you may nonchalantly wander over to the counter and discreetly ASK CLERK ABOUT CONDOM. It's like trying to order a burger in some fast food joints you've visited.

This clerk is used to shady characters like yourself, so don't try to leave without paying. Once you're back outside, the sailor will accost you again. When he asks you for spare change, type GIVE CHANGE TO BUM and the program will tell you that you don't have any. Wait a second, and he'll hit you up for wine. G'wan, be a sport. Hand over that Mad Dog 20/20, and you'll get some advice (and a useful souvenir). Remember that advice; this guy's obviously been around.

Before you head back to Lefty's, EXAMINE THE PHONE on the sidewalk. Jot down that number. Maybe it'll lead to a meaningful relationship. Call now, before midnight tonight. DIAL PHONE and give it your best shot. Good thing you're used to rejection.

Just for the heck of it, walk off to the right, to the next screen. The disco looks like a potential "meet market," but you'll find you're not up to their standards. At the moment, anyway. So call a cab -- there's nowhere else around here to go.

But after all, the night is still young. Let's drop by that Casino the driver mentioned before going back to Lefty's. When you get out of the cab, there may be a gentleman decked out in a pickle barrel. He may not show up till later, but at any rate, you're well-heeled enough to purchase one of his apples. So do it. Then go on into the Casino.

SIT at the Blackjack table or PLAY SLOTS, whichever's your speed. Either way, you're going to want to break the bank here. The odds are much more fa-

vorable at the BLACKJACK table, if you know how to play (This is a great time to learn!), but the payoffs are greater at SLOTS. You need to use the SAVE function often here. SAVE the game right before you make your first bet, and name the save after the amount of money you have. Then keep playing, and SAVE the game each time your total funds exceed the amount you had in the last saved game. For easy reference, keep changing the name of the save to reflect your total cash. The game will end when you hit \$250.

Now head "north," to the top of your screen, into the adjoining room. You've got no pride, Larry, you're a desperate man. So dig around in the ashtray. You'll find the all-important Disco Pass. Take it and head into the Cabaret to the right. Sorry, Uncle Lar', no foxes cruising here. Perhaps if you wait a bit. Take a seat at the bottom right-hand table. Sitting on the comic's whoopee cushion's worth a point. The comic may be performing, or perhaps it's the chorus line, but either way, nobody shows up, so don't linger. Leave the casino, call a cab, and head for the Disco.

When the bouncer gets in your way, SHOW PASS to him, and he'll let you through. Once upstairs, you spot her...the woman of your dreams! She's sitting all alone. Stop licking your chops, get over there and sit with her. LOOK at her. What's the gentlemanly thing to do? ASK HER TO DANCE. Hurry out onto the dance floor and do your stuff. John Travolta, eat your heart out (actually, this ← number seems to owe a bit to the Disco scene in AIRPLANE).

Go back to the table when the dance is over and SIT again. LOOK at her again and TALK. Be persistent. Keep TALKing, and eventually you'll find some common ground. Wish it were that easy in real life!

Fawn is a 100% Certified Golddigger, but you found all these nifty presents at Lefty's, so it's not really costing you anything. GIVE her the rose (or the candy, or the ring...the order doesn't matter). Oooh, I just LOVE shallow women! Actually, the hooker's shallow, too, but Fawn is blonde. Give FAWN another present. She still doesn't seem too turned on, so go for broke. Give her the last present.

Well, it looks like you're going have to do some serious forking over if you want this relationship to work. And you're going to have to make a lifetime commitment. Well, you're only playing a game; and no guts, no glory. Besides, you can afford it. So give Fawn what she wants. Don't worry, she's not going to run off: She really IS going to rent the Honeymoon Suite for the two of you. Leave the Disco and take a cab to the Chapel.

Once you're outside the Chapel, you may notice a quiet, unassuming gentleman lurking by the cab stand. Just for giggles, go over to him. Hmmm. At least he doesn't want to sell you anything. TALK to him for a point.

Now go into the Chapel, and take that last long walk down the aisle. Look around all you like, but they're waiting for you to MARRY FAWN. She likes to build up the anticipation, doesn't she? Too bad you're not carrying around "No Tease." Leave the chapel and head left to the Casino.

Enter the Casino, go straight back to the Great Glass Elevator. PRESS FOUR. The Honeymoon Suite is the room with the heart on. Knock on the door, and Fawn will let you in. But first, a little mood music. Turn on the radio. Unfortunately, the commercial (remember the phone number) gives Fawn an idea, and you'll have to make a little trip before you consummate the relationship.

---

Go back down to the first floor (PRESS ONE). There's a phone, but somebody's gummed up the works. At this point, check your finances; you're probably down to just a few bucks. You're going to need about \$40 for the next bit, so stop at the Casino and build up your cash supply to \$40 or \$50, but don't bother with more than that yet.

There's one phone that works, and that's the one outside the Convenience Store. So take a cab back there. Be sure to ANSWER THE PHONE. What goes around comes around, right? [Ed.'s note: Also call Sierra On-Line for another five points.]

Call Ajax Liquors and order WINE. When they ask where you want to have it delivered to, be specific: HONEYMOON SUITE AT THE CASINO HOTEL. If you just say Casino Hotel, it won't get there. And whatever you do, don't even THINK about getting the wine yourself at the Convenience Store. Try it if you like, but save the game first, and get ready for a hairy ride back to the Casino.

Head back to the Casino, and go back up to the Honeymoon Suite. Fawn will want you to pour the wine, first...and now comes the big payoff. Get undressed, or kiss her, or whatever you care to.

Sorry, Larry, I guess it's just not your night. The woman of your dreams turned out to be a nightmare. Fortunately, you're not too stuck. You got some great advice from the bum outside the Convenience Store. So USE KNIFE and TAKE ROPE. Then go downstairs, and using the same technique as before, build your finances back up to at least \$45.

Larry, maybe you're better off sticking to a sure thing. After you've got some bucks again, take a cab back to Lefty's. You're going to lose your District Three Virgin's Card if it's the last thing you do. Again, knock on the naugahyde door, give the password (the pimp remains transfixed in front of the television...just look at those glazed eyes), and head upstairs. Go around to the front of the bed and UNDRRESS. Now, USE THE CONDOM. SAVE GAME just in case. And now, Larry, you're not going to be the same "Larry" anymore. Find a verb you're comfortable with and go to it. Pick a traditional action, though -- a kinky one may end the game quickly.

A little anti-climactic, eh, Larry? (rim shot) One more thing, before you leave her with that glow of apathy, be sure to REMOVE CONDOM. Otherwise the cops'll getcha for indecent exposure. Why don't they go bother the guy outside the Chapel instead?

Exit via the window, but don't go to the left yet. You're now equipped to get the pills in the other window, thanks to the hint in "Jugs" magazine. Go to the right end of the fire escape and TIE ROPE TO RAILING. Then TIE ROPE TO ME. GET PILLS. You'll have to open that window somehow. Check your inventory. One of the few unused articles is ideal for breaking and entering. BREAK WINDOW WITH ← HAMMER. Now GET PILLS. Examine them. That thing after the "F" isn't a one, by the way.

To get down, you'll have to GO TO FIRE ESCAPE and UNTIE ROPE. Now you can take the express to the dumpster and EXIT it again. Go out front.

Where haven't we looked for female companionship? Well, the casino hotel's got eight floors. Maybe we can scare up a date there. Take a cab to the casino, get in the elevator, and start knocking on doors.

---

Eventually, you'll find yourself up on the eighth floor, the penthouse. There's a beautiful brunette sitting by herself at the desk. (Aren't there any RED-HEADS in this game?) Be sure to check her out carefully, so you know what you're getting into, and turn on the charm. TALK to her (and again, you'll have to be persistent if you want to learn about her). At some point, she'll stop being communicative and the program will urge you to find a medical stimulant .

By now, you should have figured out that the pills are Spanish Fly. Give them to Faith. Maybe this is what you've been waiting for, Larry. But as it turns out, Faith has incredible will power, so it's not to be. But now that she's gone, check out her desk. Once you've noticed the button, you'll want to do the obvious.

That means PUSH BUTTON, Larry. Geez, some people.... Go into that elevator. You emerge in the penthouse, tastefully decorated with Mark Crowe's finest efforts. Before you go hunting for the gurgling sound, go back and to the right around the partition. You'll find yourself in the bedroom. Open the closet door and go inside. The screen won't change, but LOOK while you're in there, and TAKE anything that looks interesting -- that inflatable love doll, for example.

"I'm gonna buy a rubber doll that I can call my own...." EXAMINE it. It's doubtful that you'll find a meaningful relationship with Olga (I'm just guessing that's her name), but you'll never know unless you try. BLOW UP DOLL. And there she is, in all her vinyl splendor. Time once again to explore nature's glorious mysteries, so USE DOLL (or whatever). The machine will balk at the idea, but answer YES to the question.

Well, Larry, perhaps you should have been gentler. Follow Olga out to the terrace. And meet the REAL woman of your dreams! Look carefully, and you can find her name (it's on the towel, and it's a clue). TALK to her, and she'll invite you in for a dip. Take her up on it. UNDRRESS, and you'll dive right in.

LOOK at her. She won't want to talk -- mere words cannot express what she's got in mind for the two of you. Notice the "come hither" look, none of this coy "wink wink nudge nudge" business. She's trying to seduce you, but you need to give her a particular item. Think of her name and look at your inventory.

C'mon, you know what she really wants, don't you? GIVE APPLE TO EVE. Then lie back and enjoy, Larry. You've earned it.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.80 larry\_2

Leisure Suit Larry 2

Ok, the first thing you do is go into the garage...Search it all around, each part of it, until you find the dollar bill. Get it! Next, go to the Quickie-Mart and buy a Lottery Ticket...use any numbers. Go to the T.V. Station

and give the ticket to the secretary. She'll tell you what the winning numbers were. Remember these numbers, when she asks you for your numbers you tell her the winning numbers she just told you. She'll let you into the green room, sit down on the chair and wait. The fag comes out and takes you onto the dating game. The only thing I have to tell you about the dating game is just say whatever you want when the girl asks you questions, it doesn't make a difference. The rest just happens. When you leave, sit down on the chair again and a girl will come out and bring you to the lottery. The lottery scene happens by itself too. When you're done with the lottery, leave and go to the Molto Lira (the suit shop). Buy a swimsuit and the bitch will change your million dollar bill. Go to Swabs Drugs and buy some sunscreen. It's on the left wall. Go back to the Quickie-Mart and Buy a Grotesque Gulp. Go back to Eve's House and Search the Trash. The first time, it'll ask you why you wanna do it, just hit search trash again and you'll find a passport. Go to the Music Shop and talk to the girl. You should get an Onklunk. Go to the Barber Shop and sit in the chair to get a haircut. Then go to the screen directly to the right of the barber shop, you'll find the dock. As long as you have a passport and ticket just show the man the ticket and you're all set.

On the boat, you

should probably save your game. First thing to do is go into your room, that's the doorway closest to you. Get the fruit from the nightstand. Go into the next room and you'll meet Momma. If you have a saved game right here, I think you'll get a laugh out of what happens if you go near Momma. What you have to do is leave her room and your room, then go back in, and wait til she's not on the bed. Make sure the game is saved!!! Momma has a tendency to come back as you search her room. Open the nightstand, get the sewing kit, close the nightstand, and get the FUCK out of there. You should save your game here, just save over the one before you got the sewing kit. Find the barber shop (Don't worry, there's 5 barber shops in this game) and sit in the chair. Go to the bar and get the spinach dip at the left of the bar. Go to your room and change into your swimsuit. Go to the pool and put sunscreen on. Go into the water and dive. Get the bikini top. Climb up the ladder and walk over to the lounge chair. Put more sunscreen on and lie down. When this bitch comes over, let her leave! She's trouble. After she's gone for a while, leave the pool and go back to your room and change into your leisure suit. Go to the bridge. Go to what looks like a blue stick on the control panel right behind the captain. Pull switch. Now, go to the lifeboats and jump into the lifeboat. Now, at the screen where it shows the whole ship and all the lifeboats being lowered, as soon as you start drifting away, type WEAR WIG and throw the spinach dip overboard. That's it until you reach the island.

The first thing to do on the island is go to the left and get the bikini bottom. Go back to the first screen and go down. This is a bitch!!! In the restaurant, after you get a seat, get the knife from the buffet table and leave..Now in the hotel room, get the soap and matches. Leave the maid alone. Now leave the room. Oh yeah, as you're walking through the jungle, wait until you're near the potted flowers, and type GET FLOWERS. If it keeps saying "You're not close enough" keep trying. You'll get them. In the Barber Shop, sit down in the chair. When you get back to the beach, start all over again. Go back down. In the restaurant, just leave. In the hotel room, go into the dressing area behind the bathroom and change into the bikini. Type PUT MONEY IN BIKINI TOP. Now leave. In the barber shop, sit down in the chair again. You now look like a girl(???). Back at the beach, go to the right. Just go right by the KGB agents. Now, these cliffs aren't as bad as they look. Just get by them and you're at the airport. At the very end of the cliffs, as it's giving you the big thing how you've escaped the KGB etc...try to type constantly, as soon as you can, type CHANGE CLOTHES.

At the airport, first go to the left and get a haircut. Now, go back to the ticket lines and go to the right. Show the passport to the man and he'll let you pass. Go right by the guard and to the suitcase line. Wait for the green cammo suitcase and get suitcase. After the bomb goes off, go over to the line and buy a ticket. Go back to the guy you showed your passport to and show him the ticket...go by the the guard again and go to the next screen. Order some food. Don't eat it, just get the bobby pin. Go to the machines and get the parachute from the FLIGHT INSURANCE machine. Just type BUY INSURANCE. Get on the ramp. At the waiting room, get the pamphlet off the counter and give the man the ticket.

On the plane, as soon as you sit down, give the pamphlet to the man next to you. Go to the back of the plane and wear the parachute. Open the emergency door with the bobby pin. When it shows the scene where you're falling through the sky, pull ripcord. When you find yourself in the tree, cut rope.

On this next screen, pick up the stick and crawl under the bush with the bees. On the next screen, wait til the Annaconda comes after you and HOLD STICK. On this screen, follow the bright patches near the bottom of the screen to avoid the quicksand. Depending on your colors, this may be hard to find, but you'll make it. On this next screen, find the right vine and JUMP. When you get onto the vine, type JUMP again. Keep going until you reach the other side of the river. Find the vine you can take and GET VINE...move either to the right or up, it doesn't matter. Now sit back and watch the cartoon for the next five minutes or so. When you get to the chasm, go back down to the village, back to the screen where the fire was, and get ashes. Go back to the chasm and throw vine. If you're close enough you can swing on the vine across the chasm. Keep going until you get to the bottom of the glacier. Find the right place and type THROW ASHES. Go up to the top of the mountain where the elevator is. Go to the edge of the chasm, I always use the part where it widens into a whole near where the steam comes out. Type PUT BAG INSIDE TONIC BOTTLE. That worked for me. It's very sensitive here to the exact wording. Light bag and drop bottle. It'll blow the door open. Go into the elevator and that's it. It takes over from here. Get ready for a good 15-20 minute cartoon.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.81 larry\_3

Leisure Suit Larry 3

AS LARRY: (PART I)

-----THE BEGINNING

The game begins as you stand looking at the beautiful view of Nontoonyt atop Vista Point. Look in the left binoculars for a "nice" view. You might want to also take a look at that wonderful plaque put there for your honor. Read it. STOP looking at the plaque, and go left, and you'll be in the right of the jungle. A pointing finger will show you your way home. Go home, and get dumped by your wife (the bitch!). Then go back to the jungle, and to the lower right where you should find another jungle area. Walk in a little bit and you'll change back to the Larry we all know and love. Go back home, look in the mailbox and get the credit card. Then go back to the first jungle, then LOOK GRANADILLA and be sure to pick up the piece of wood. Then, go

right again to the second jungle screen. Then go to the lower right. A pointing finger will point you to your job. Go there, walk into the offices to the left, and have a nice "chat" with your boss (the jerk!). Walk back to the screen with the fountain in it, and then go down to the beach. A girl should be laying there. Look at her, talk to her, etc. Then give her the card. She'll show you her appreciation. You'll get the knife she buys from the vendor. Leave up to the fountain screen again.

Now, sharpen the knife on the steps to the casino (on the right). Then CARVE the WOOD into the "statue." Go to the top left back into that second jungle screen. Go up to the top right hand corner (you have to go around some bushes, and make sure you exit to the right, not the top) and you should be in the screen with CHIP 'N DALE's. Cut the grass, and then weave it into a skirt. Now go to the right hand corner and exit right. Go into the comedy hut and talk to the guys in the back left corner. Then go and sit in the chair in the middle table. Watch the ENTIRE routine, up to the duck impression (you get points!).

----- HOW TO GET THE BEACH GIRL'S \$20

Go back down to the fountain screen. Then go right, behind the steps. This should put you in a screen with the cabana. Go to the left cubicle and WEAR SKIRT. Then go back to the beach and you will sell the statue to the girl who is laying there. Now you have \$20. Go back down and get her towel. Go back to the cabana and change into your leisure suit. While you are there, pick up that soap on a rope that's on the fountain on the left side of the cabana. Get a drink too if you like. Then go back to the beach and THROW your TOWEL to get a nice tan. But don't do it for too long, lest you burn!

----- HOW TO WATCH THE DANCE SHOW

Now go into the casino (up the steps) and go straight for two screens, then left when you can't go straight anymore. Look in the mirror (for some points) then go left into the theater lounge room. Give your pass (it's in the manual) to the ticketman. He'll ask you some questions about it which can be found in the manual (you \*DID\* buy this game, didn't you?) Then, tip the man with the \$20 to get your front row seat. Enjoy the show. Stand in the lounge until Cherri Tart comes out to use the phone. Talk to her until she tells you she wants land. GIVE her LAND and she tells you to come back when you get the deed.

----- WHERE TO GET THE DEED

Exit the casino, go left to the second jungle screen and then go to the upper, right hand corner (sort of near where you went to the Chip 'N Dale screen). When you get to that corner, go UP rather than right and you'll find yourself in front of the Law Offices of Dewey, Cheatem, and Howe. Walk on in, and ASK FOR a DIVORCE. You'll be directed to Ms Cheatem who'll talk a while, then send you out. As you leave her office, she'll tell you about the deed. Leave the office, then enter again, and Roger, the clerk will give the deed.

----- HOW TO GET THE FAT CITY CARD

Go back to Cherri and give her the deed. She'll show her appreciation! Then, when appropriate, DANCE. It exits by itself. Now go back to the Law Office, and pay for the divorce (give the money to Roger). You must be wearing the silly getup for this (You'll know what we mean). Suzi Cheatem will show her appreciation! She'll tell you about the divorce papers, then leave the office, and come back in. Pick up the papers from Roger. LOOK at the papers. Hey! It's a Fat City membership keycard! Neat!

----- WHAT TO DO AT FAT CITY

Go to the theater lounge (where you first met Cherri) and open the backstage door. Change back into that dapper suit of yours. Leave the casino going back to the second jungle screen (one screen left of the fountain) and go to the lower left. You should find yourself at the whale. Go into its mouth, and go into the left door with the keycard (OPEN DOOR).

Look on the back of the card you found, and you'll see three places which can be found in your game manual/magazine. Remember the page numbers of each of these places (in order) for they are the combination to your locker. Your locker is locker #69 of course, and it can be found by FIND LOCKER until you are "burning hot!" Open the locker with the combination (page #'s of the ads in order). Change into the sweats. \*CLOSE THE LOCKER\* Go to the top right door and workout on all four stations. Do twelve of each. Now you're a stud!

Go back to your locker, unlock it, and remove your sweats. Then close the locker again and go to the top left door. Take a shower (using the soap!) and when you leave, DRY OFF with the towel. Go back to the locker, use the deodorant, and wear your suit. Close the locker. Then leave the locker room and enter the top door with your keycard. Go right up to Bambi and look at her. Talk to her, then HELP BAMBI with her video problem. She'll show her appreciation!

For extra points, go to the first jungle screen and go down and left. There should be a tv set and a bench with a newspaper on a table next to the bench. GET NEWSPAPER and READ it. (this is all optional- just for points).

----- HOW TO MAKE PATTI HAPPY

Go to the screen with Chip 'n Dales and go into the cave on the left. Get some of the flowers near the edge of the cliff. Make a lei out of them. Go back into the casino, go up as far as you can, and this time, go right instead of left at the picture. Go right past the mirror to the piano lounge where Patti should be. Look at her, talk to her, show your divorce papers, give her the lei, and GO TO ROOM.

----- HOW TO FINISH PART I

But she wants some wine! No problem. Go to the comedy hut, and there should be a bottle on the middle table. Get it, go back into the casino, but when you get in, go right instead of forward. Press the button on the elevator, and when inside press the nine button. Pour the wine, and she'll REALLY show her appreciation! Congratulations, you've solved part I!

As Patti: (Part II)

----- WHAT YOU NEED AS PATTI

Ok, now you are Patti and you're in pursuit of Larry's pulsating pecs. First thing you need to do is get that wine bottle off of the tray. Then go behind the screen and put on your panties, bra, pantyhose, and dress. Then go to the piano lounge (where you met Larry) and get the magic marker, and the money off of the piano.

Now go to the cabana screen and fill the bottle full of water from the fountain (you might want to get a drink yourself too.. You're going on a long journey). Now go to Chip 'N Dales- Yes! It's finally open! Pay the man at the door, walk inside, sit down in the chair, and enjoy the show. When Dale comes by after the show, call him and talk to him. Ask him for help, but he doesn't really give any. Anyway, get up and leave. Go to the right to the comedy hut screen, then to the upper right near the bamboo. You should find yourself near a cliff. Go into the bamboo at the upper left and you'll be in "a twisty turny maze" of bamboo.

----- THE SOLUTION FOR THE BAMBOO MAZE

We graphed out this maze on graph paper, and so if for some reason this doesn't work for you, you can graph it out for yourself. Anyway, here it is: (from the first screen where the path leads straight up): UP, UP, RIGHT, RIGHT, UP, LEFT, UP, RIGHT, UP, UP, UP, LEFT, LEFT, DOWN, LEFT, LEFT, UP, UP, LEFT, UP. Each direction is one screen. When you become delirious, drink the water.

----- HOW TO GET OFF OF CLIFF #1



When you exit, get as close as you can to the edge of the stream and drink. Then, go up and here's where we found a bug. If you type REMOVE PANTYHOSE, it will say "OK." and give you 15 points. If you then exit the screen it'll put the pantyhose back on and you can go back to the screen and REMOVE PANTYHOSE again for another 15 points. You can do this as many times as you like. This worked on the IBM version- I can't guarantee it'll work for any other. But, no matter. REMOVE PANTYHOSE and get close to that big rock at the top of the screen. Then TIE HOSE TO ROCK and you'll lower yourself down the cliff.

----- HOW TO GET OFF OF CLIFF #2

After the hose breaks you should find yourself on a little mini-cliff thing with marijuana growing on it. Take the pot, and MAKE a ROPE out of it. (you might want to save the game and smoke it instead. It's pretty funny.) Then climb up the tree and get the coconuts. Then climb down. Throw the rope at the rock on the other side, and tie your end to the tree. You won't get across without a harness, so RIP your DRESS and then climb the rope to the other side. Carefully make your way across the cliff and exit on the upper left hand side.

----- BEATING THE PIG

Now carefully make your way up but stop when the feral pig gets in your way. Only one thing to do. REMOVE your BRA and put the coconuts in them. Then SWING BRA and hit the pig with the coconuts. Now it's clear. Go up to the river.

----- HOW TO CROSS THE RIVER

When you get to the river, swim in a little and look where the water is moving (there's a little wave kinda thing). Type LOOK IN BUSHES and GET the LOG. Then PUSH it out into the water and CLIMB ON the LOG. Save the game now, as you'll be playing a mini-arcade game. Dodge the rocks and stuff as they come by, saving periodically whenever you get some distance. Finally, you should make it out alive.

----- BEATING THE AMAZONS

But oh no! It's those nasty lesbian amazons! They've taken you and put you in a cage with your lover larry. Talk to larry, look around, etc. When satisfied, DRAW a DOOR with your magic marker. Magic eh? Now get out!

----- FINISHING THE GAME

Whoops! You've fallen out of the game! Oh no!!! Now you've done it! You're in the Sierra back lot.. Look at all the stuff (see how much of it you recognize from other Sierra games!?) Exit to your right. Then go to the right again. When you get to the anti-grav machine, simply shut it off when you are upside-down near the switch. Then go to the right and watch the show!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.82 larry\_5

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 DataMan 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 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 restore 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.83 larry\_6

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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.84 leather\_goddesses

Leather Goddesses of Phobos

Hey! Them fellers at Infocom ain't dummies, ya know. No, siree, Bob! They were right up there at the head of the line when the "smahts" got doled out. (That, I'm told, is how it's properly pronounced in New England where, for totally obscure reasons, Infocom fellers are said to live.) Heck, they know all sorts of important stuff, like, well, girls use the ladies' loo and boys use the gents'. They also know that both boys and girls play their games, and in this one (hereafter to be referred to as LGOP) it's important to get the sexes straightened out right quick.

That's because LGOP is a sci-fi sex comedy adventure. This means there's a fair amount of ravishing going on, at least there is if you play it in either the "Lewd" or the "Suggestive" mode. (Not sure about "Tame" mode; never tried it.) Anyway, if you want the full impact as you play, it's important to determine which you are: ravisher or ravishee. ('Course, if you're kinky, you can be both. But you'll have to play the game twice, once as a man, once as a woman, to do that.)

All of which gets us to the start of the game. You find yourself in Upper Sandusky, Ohio, in Joe's Bar, to be precise. You've quaffed a fair amount of no-name beer (at five cents a glass, who cares about names?), and you feel an urge. You trace the urge to the region of your bladder.

You are told that the ladies' facility is northeast and the gents' is northwest. Okay, go in the direction of whichever one you normally use. Yes, I said NORMALLY!

Clever, huh? This is how those subtle smahties at Infocom get you to determine what sex you will be in LGOP. In any case, you will find either bathroom to be filthy and fly-specked. Moreover, each contains a stool. Get the stool if you think it will come in handy (and no cracks about which stool, either! It's the three-legged one). Under certain circumstances, the stool may prove useful, but it isn't vital.

---

Also, while you're in there, you might want to follow instructions and use the Scratch 'n' Sniff card which comes with the game. (Honest, the scents on the card really do smell pretty close to what they're supposed to. Well, some of them do, anyway.) On the other hand, if card-sniffing isn't your bag, simply type, "Smell the odor," hit RETURN and each time you'll be told what you're supposed to be smelling. In the case of the bathroom, it's an old pizza slice, dubiously discarded in the corner. Finally, before leaving the bathroom, use it. I mean the bathroom, silly, not the pizza slice! And no prurient entries, please. Just type, "Use the bathroom." After you have done so, exit back into the bar and order a drink.

Usually, the bartender will tell you you've had enough. If he does, try ordering again. You won't get another one, of course, but Infocom has to have a little delay in the game before you get zapped by tentacled aliens (?) from your cozy bar into a cell. That's right, a cell. You are suddenly, and with no logic whatsoever, a prisoner of the dreaded LEATHER GODDESSES OF PHOBOS, whose dastardly plan it is to invade and take over Earth for their own sinister purposes. This bodes ill, I fear for God, country, the old ball game, mom's apple pie, and all those other values we hold so dear.

Oh, at this point I should interject that you start LGOP in what is called "Suggestive Mode." In movie lingo, this roughly corresponds to "PG." At any point in the game, including the beginning, you can change modes by typing in either "Tame" (ho hum), which gets a "G," or "Lewd," which is "R." This, of course, permits you to play the game all the way through in any of three modes, not to mention as a male and/or a female. If this is confusing, well, don't fret on it. One other thing, you have to be eighteen or over to play in "Lewd" mode. No cheating! (Remember those tentacled aliens?)

Okay, you're in your cell and you find some things to take: a flashlight, a painting of a pussy cat and a blanket. Take all. Also, someone thrusts a tray containing a hunk of brown food into your cell. Get the food (it's chocolate candy) but forget the tray.

Evidently, one of those aliens was asleep at the tentacle because he/she/it forgot to lock your cell door. Open the door and go south.

Across the hallway, you find another cell door. You also see a sign at the head of some stairs which go up and down. The sign says, "Observation Room." Don't go up yet. Instead, open the other cell door. (Some jail!) Inside the other cell you find (a) a man named Trent, if you're playing the game as a male; (b) a girl named Tiffany, if you're playing as a female. Trent or Tiffany will be your faithful, albeit not too bright, companion from now on.

On the floor of this cell you spy a crumpled piece of paper. Get it and read it. It turns out there's a seemingly meaningless matrix of letters on the paper. The operative word here, folks, is MATRIX. If you scan the letters very carefully you will make out words, for the matrix is one of those "scramble-grams." Some of the words run backward from left-to-right, others are forward, right-to-left. Some run vertically, others diagonally and several intersect. In any case, encircle the words as you find them. You should wind up with eight circled items: blender, rubber hose, phonebook, angle, cotton balls, photo, mouse and headlight.

---

For the present, you are not told the significance of these objects. Eventually (rather soon, as a matter of fact), you will learn what they're for. However, as with many Infocom puzzles, all is not as obvious as it seems with this matrix. If you are paying very, very close attention, you will discover that its real significance is with the letters you DON'T circle. If you put these together, you will read the phrase, "Hissing frightens flytraps." You are encouraged to stash this information in your memory banks. It comes in handy later on.

Okay, leave the cell and go upstairs to the Observatory Room. (Note: there's a basement downstairs, and one flight up from the Observatory is the Roof of the Observatory. The basement isn't important; the roof is.) Once you're upstairs, go north into the tiny closet where it's too dark to see anything. Turn on your flashlight. Now you can see, and you notice a black circle on the floor and a wicker basket up on a shelf; but the basket is too high to reach.

Here, you can either drop your stool (if you took it) and stand on it, or you can stand on the shoulders of your newly acquired companion. Either way, take the basket. It's a good idea to put your possessions into the basket, too, since this will permit you to carry more stuff, at least until you find a roomier receptacle. No? You don't want to do that? Well, at least put the blanket in the basket. You'll be sorry if you don't put your other stuff in, too. When you get the dropsies, don't come crawling to me for sympathy. Finally, stand on the circle.

Whoosh! You're zapped away to the Jungle. Slithering up to you through the excessive heat and humidity is a gigantic Venus Flytrap. It looks (and is) hungry!

I've got some explaining to do so I'll pause here. First, I should tell you that the sequence of events in LGOP does not necessarily have to follow my walkthru scenario. For instance, if you had gone upstairs one more flight to the Roof of the Observatory, you would have seen another black circle. If you had stood on this one instead of the circle in the closet, you would have been teleported to the Martian Desert instead of the Jungle.

The sequence isn't especially important. What matters is that there are black circles (teleporters) located at key locations throughout the game. You should make a note of where each circle is situated and where each one takes you. Otherwise, you will quickly get lost and doubtless die and be forgotten, never to taste mom's apple pie again. One other thing: whenever you stand on a black circle, your faithful companion will emerge right behind you when you reach your destination. Well, most of the time he/she will.

Back to the action. There's this flytrap, see? Well, we know what to do, don't we? Hiss at the flytrap. (Oh, and it might be a good idea to turn off your flashlight, too!)

Your hissing promptly causes the flytrap to cooperatively expire. (He mistakes the hiss for a spray can of weed killer.) With the flytrap out of the way, you can now proceed west to the Spawning Ground for Venusian slime beasts. Only one spot is free of slime and it contains a black circle. Next to the circle is a jar of ointment. Get the jar, but do not stand on the circle. Examine the jar. It turns out to contain untangling cream, whatever that is.

---



At this point, Trent/Tiffany will toss you a matchbook. You notice it is empty, but there are notations scrawled all over the cover. Your companion tells you this is a list of things he needs to whip up a Super-Duper Anti-LEATHER GODDESSES OF PHOBOS Attack Machine! As it turns out, the list is a duplication of the objects you so laboriously decoded from that meaningless matrix you found back in your cell. Anyway, now you know what you must obtain in order to win the game. You also note that, so far, you're batting zero. On with the quest!

Having read the matchbook cover, go east from the Spawning Ground back into the Jungle. Go east again. At this point, a mighty tree rises before you! Suddenly, the tree dies and is consumed by Venusian hypertermmites, leaving a gigantic hole in the ground.

What to do about the hole? Well, you can go down into it if you wish. But that's pretty boring. Besides, you won't be able to get out again unless you have your stool. (That's really the only use I found for the thing, by the way.) On the other hand, Infocom doesn't just allow things like unexplained tree-dyings to occur, do they? I never tried this, but I gather the purpose of the hole is to permit another solution to the flytrap puzzle. I suspect this is included in case you didn't/couldn't decipher the meaningless matrix of letters. (Those Infocom guys know that not everyone is as smart as they are!)

Anyway, one of the places you will teleport to at some point in the game is Cleveland. There, you will find a trellis and a sack. If you are following a sequence of events which gets you to Cleveland before you get to the Jungle and the Venus Flytrap, here's what you can do. Presumably, you will be astute enough to take the sack and the trellis when you find them. The sack is full of leaves (69,105 to be exact). Now, when you get to the Jungle put the trellis over the hole left by the tree, and dump the leaves on the trellis. The flytrap will sidle up to you across the trellis and fall into the hole. End of problem.

Since you have just hissed the flytrap into oblivion, you may completely disregard the foregoing, ignore the hole and proceed east yet again. This takes you to a Clearing. In the Clearing is a can of black stain. Get the can and go northeast.

You come to the front door of a plasticoid house. It is closed and locked. What's more, you don't have a key. Go east to the Rocky Clifftop. There isn't much here except, oh, a black circle and a neat view. Off to the northwest you can see a Vizicomm Booth. Go northwest. (The black circle can keep.)

Enter the Vizicomm Booth, which is out of order. Turn or pull the coin return knob and you'll here a clank. Open the return box, and a coin drops to the ground. Get the coin and examine it. The coin reads "Ten Marsmids." Fine. Now go back to the Rocky Clifftop (just type "Exit"). From the clifftop, go north. You find yourself at the back door of the plasticoid house. And you are NOT alone!

An extraordinary number of door-to-door salesmen are camped out here. One of them approaches you and offers to barter one of his machines for something of equal value you might be carrying. Offer the flashlight to the salesman. In exchange, you receive what is described as a TEE-Remover

---

Machine.

Before the salesman can explain, he turns on your flashlight and a giant Venusian Megamoth swoops down and carries him off. The other salesmen scatter to the four winds. Hm -- a Tee-Remover?

Open the machine. Put the jar (of untangling cream) into the machine. Close the door and turn on the machine. The machine whirs and grinds. When it stops, open the door and get the jar. It now contains unAngling cream. (Oh, brother!) Now knock on the back door.

You are welcomed by a Mad Scientist (mit a Cherman accent, uff courze). He welcomes you because you look like a grand candidate for his next mad experiment! Go downstairs.

Oops! You're in the Mad Scientist's laboratory. It contains a cage. The cage contains two gorillas. The cage also contains a rubber hose. Quick! Throw the candy (the hunk of brown food, remember?) into the cage. Just in time! The mad scientist straps you and Trent/Tiffany down to a couple of slabs. Then he throws an ominous looking switch.

Suddenly, you find yourself inside the cage. You also find yourself inside a gorilla skin! Odd, you can also see your own body still strapped to the first slab. Gee! The female/male gorilla in here with you looks better and better all the time. Kiss the gorilla.

This seems to satisfy the Mad Scientist that his experiment is working chust fein, zo he bounds up the stairs, leaving you locked in the cage with the gorilla. Your companion, who has been transported to the "body" of a Venus Flytrap, is of no help. He remains strapped to the second slab.

Let's see, wasn't there a rubber hose on that list? Yep. Get the hose. Now eat the candy. You feel a sugar rush. (For those of you not quite so smaht as those Infocom fellers, a sugar rush means you feel super strong.) Good. Open the cage. Wow! You really are super strong! You part the bars easily and can exit the cage. Do so.

Drop the hose outside the cage. Then, go to the second slab and unstrap Trent/Tiffany (watch out for those "tentacles!"). Next, unstrap your body. While your sugar rush is ebbing, pull the switch. Good! You're back in your own body again. Get off the slab and retrieve the rubber hose and put it in your basket.

If you were paying attention when you entered the laboratory (it's always a good idea to read the descriptions, no?), you noticed there was a black circle at the foot of the stairs. This might be a good time to stand on it.

Zap! You're back inside the Vizicomm Booth. Exit the booth and you're back on the clifftop. Now you can stand on the black circle you saw the first time you came here. Doing so takes you to the Royal Docks. Moored to the end of this dock is a royal barge. To the south is a ruined castle. Go south.

You are in the throne room of King Mitre. It seems that we've been wrong all along about the legend of King Midas; he, who we always thought could turn things into gold by his mere touch. It seems his real name was King Mitre, and, in fact, everything he touched turned into forty-five degree

---

angles. Everything, including his own daughter. You notice one angle in particular -- prominent because of its long golden tresses and flowing white gown. Unlimber your handy-dandy jar of unAngling cream.

Rub the unAngling cream on the daughter. Slowly, the angle turns into King Mitre's beautiful daughter, Princess Theta. Mitre is so happy to see her again that he rewards you with a truly useful gift, a perfect eighty-two degree angle. (He explains he only brushed against it.) Take the angle. Hey! Your batting average is going up! You now have two objects out of eight. Put the angle in the basket with the hose.

By the way, at this point your inventory may be a bit top-heavy. I mean, what good is a jar of unAngling cream, now that it's empty? And who needs a TEE-Remover Machine after it's done its work? That stool isn't much good, either. Unless you're terribly possessive about such things, go ahead, drop them, along with the matchbook, the scrap of paper and any other flotsam you still have. On the other hand, no sense being a litterbug. Why not pick a central spot where you can drop them unobtrusively? (I chose the basement below my cell.) Nothing like being tidy, eh? And you never know when something might come in handy. On the other hand, if you're a slob, there's no penalty in the game for dropping things wherever you please, once you've used them. Just make sure not to drop anything prematurely.

After you've got your angle tucked away, leave good King Mitre. As you depart, you realize the dummy has inadvertently touched the princess again, but you can't do anything about that. It's time to visit the Martian desert. Go south.

You've come to a Ruin, one of many you'll encounter. Go south again. You're still in the desert. Go east to Another Ruin. Sitting on a rock is a truly repulsive frog. I mean, this one is the repulsive frog of all repulsives in the frog kingdom. It is also wearing a little gold crown. Go ahead, kiss the frog.

Yuck! The frog is so ugly you just cannot bring yourself to kiss it. Yet, instinctively you realize that somehow, some way you've just got to screw up your courage, pucker up and plant one on its repulsive kisser. For now, though, go west, then, north to Yet Another Ruin. This one is unimpressive except for the fact that it does seem to contain a black circle. No, don't stand on it (unless you have a hankering to visit the basement below your cell). Retrace your steps by going south to the frog, then, east to the Dessert.

Very sharp-eyed gamesters will have noted the word "dessert" above. "Ha!" they will proclaim, "I knew the Sysop editors around here didn't know how to spell!" Wrongo, smahties. The word IS Dessert. In fact, you're looking at a fifty foot Martian Cream Pie. It is a mirage, of course. So are the trails which appear to lead to the northwest and southwest from here.

You were advised that all is not always as it seems in an Infocom production. Those trails are not mirages after all.) Go southeast.

You've come to an Oasis. There is a little bunny rabbit hippity-hopping around the premises. Get him. (What you do with him, I confess, I haven't the foggiest. But I got him anyway, so you might as well, too. Maybe he makes good rabbit stew.) On the other hand, you also see a black circle here, and I DO know what to do about that. That's odd. The black circle

---

mysteriously turns white! Get out your can and pour the black stain on the circle. That's better. Now it's black again. Stand on the circle.

Whoosh! You're in Cleveland. (Remember, Cleveland?) Go south. Well, now, here's a lawn that somebody cares about. Actually, it's a muddy patch of crabgrass, but there's a rake and a sack full of leaves. Forget everything except the sack. Take it and dump out the leaves. Now that the sack is empty, you've got a much better receptacle than your wicker basket. Put all your goodies except the blanket in the sack. Leave the blanket in the basket. It looks cute in there. Now go north, then, northeast.

You're standing inside a Teensy-Weensy House. Go upstairs and You find yourself in a Bedroom containing an open window, an unmade bed and a sheet lying half on the floor. Get the sheet.

Tear the sheet into strips and tie the strips together (which forms a rope), then tie the rope to the bed. Throw the loose end of the rope out the window. Your faithful friend, Trent/Tiffany, will now shinny down the sheet. (If you try, you soon learn you're too heavy and fall to your untimely demise. This is not terribly important except that it ends the game.) Once on the street, your pal will just have time to unscrew a handy headlight before being unceremoniously struck by a truck and, evidently, killed.

Before you can burst into tears over your loss, your companion reappears in a cloud of falling plaster as the ceiling above you collapses! He offers an explanation of his startling reincarnation, but I won't bore you with it here. After all, I presume you can read it for yourself if you're playing the game. Anyway, take the headlight he/she is carrying and put it in the sack. That's three out of eight!

Time to leave picturesque Cleveland, so go downstairs and go east into the garden behind the Wee House. There's a trellis against the house and a fresh piece of sod. Lifting the sod reveals another black circle! (If you need to be told about the trellis, you're not paying attention.) Stand on the circle. You're teleported to the basement below your cell. You see, you could have come here from the black circle in that ruin I told you about. But if you did that you might have missed Cleveland, and...oh, forget it.

Right about here is where I dropped all my superfluous, used-up junk. You see, I didn't have a walkthru like you've got, and I didn't know whether I might not need my superfluous, used-up junk again. For some reason which only a tentacled alien could divine, the basement seemed like a logical spot. Of course, being tidy never hurt anyone, but I think I've covered this ground already.

Go upstairs. Go 'way upstairs, all the way to the Roof of the Observatory, upstairs! This time, stand on the black circle there. You will be back in the ruin just south of King Mitre's castle. Go north. Mitre will still be sitting on his throne, surrounded by forty-five degree angles, looking dejected. One of them has long golden hair and a flowing white gown (sigh). If only old Mitre could keep his paws to himself! Well, leave him to his ruminations and go north to the Royal Docks and board the barge.

You see some simple controls. Examine the controls. One is a huge orange button, which reads "Magnetomoor On." The other is a huge purple button. It

---

reads, "Go With the Flow." Pushing the orange button causes the words to read "Magnetomoor Off." It also causes the barge to drift away from the dock into the channel. Pushing the purple button causes the words to read "Full Speed Ahead."

As soon as you have pushed orange, push purple, wait one turn, and push orange again. (You can pretty much forget about purple from now on.) Anyway, by pushing orange you have reactivated the Magnetomoor. (Magnet-O-Moor, get it?) This is your dock/undock device. Since all the docks in the canal contain barge magnets, all you need do to moor at one is push the orange button in a timely fashion. To unmoor, push it again.

All right, the first dock you'll clank against is Baby Dock. Disembark and go north. You find yourself among the Dunes, and there is a strange alien warrior lying dead here. Next to the alien is a chapstick. Get it. Partially buried in the sand nearby is a strangely coded message. Get that, too.

If you carefully read your 3-D comic book which comes with LGOP, you will recall a bit in there about a transposition code. You say you forgot the code? Well, go back and reread it. In the meantime, I'll translate the strangely coded message. It says, "Your mission is to contact wife number nnn (the number is inserted randomly) of the sultan/sultanness and get the secret map. Identify yourself to her by asking her to kiss your kneecaps."

Now, wasn't that easy? Leave the alien in the dunes and go back to your barge. Board the barge and go through the orange button ritual.

The second and extremely opulent dock you come to is THIS is My Kind of Dock! When you reach it, exit the barge and go east. You will be in the Main Hall of the Palace. Go south to the Laundry Room and get the clothespin. Now go back north into the Main Hall and east into the Oriental Garden. Here, you see a well containing handholds downward. Climb down.

At the bottom of the well is a black circle. You land upon it and are immediately transported back to the barge. This is a good circle to know about. It teleports you to wherever you've parked your barge, and this knowledge will come in mighty handy later in the game. For now, though, re-exit the barge and go back into the palace. From the main hall, go northeast.

Now, if you're playing this game as a male you will be in the sultan's palace. If you're a lady-person, your host-person will be a sultanness. In either case, you find yourself in the Audience Chamber confronting one or the other, as the case may be. Whomever it is, sultan or sultanness, will confront you with a riddle. Your faithful companion will burst out with a dumb answer and wind up being tossed to the tigers by the palace eunuchs. Alas! You were beginning to be fond of him/her, but on with the game. Alas, again! You're next if you don't get it right.

The answer to the riddle is, "Riddle." So type SAY "RIDDLE." Oh, goody! The sultan/ess begrudgingly rewards you with an hour of rapturous bliss with one of his/her 8,379 wives/husbands. Hie thee west into the harem. Here you are confronted by a harem guard who asks you to make a selection, any number from 1 to 8,379. Naturally, you pick the number you gleaned from the coded message. (Remember, the message was written backward, which means the number was backward, too.)

---

Wait a bit and soon your choice will beckon you to her/his obscenely luxurious bed chamber. Ahem <er> afterward, type TELL WIFE/HUSBAND, "KISS MY KNEECAPS." Your partner will present you with a secret map of the catacombs. (It comes in your game package, by the way, but you'll probably still need my directions to get through the maze. Try it without them, you'll see.) She/he also pulls aside the covers and indicates a secret passage down. You are told it's the only way out of the harem. Take the torch he/she gives you and go down.

You are now in the catacombs. Well, what do you know. Here's your faithful companion Trent/Tiffany with another outlandish explanation of his/her reappearance. You listen and then decide to push on.

For my money, your visit to the catacombs is the toughest part of the game. I have to admit I had help here. (Oh, all right, I had help in a couple of other places, too. Golly! I never can get through these dumb games without help! Besides, I HATE games!) Anyway, you need to follow these directions carefully, including those about "Hop, Clap and Kweepa." (I TOLD you to read the comic book.) Okay, here we go:

NW, N, NE, E, CLAP, NE, NE, SE, HOP, CLAP, KWEPEA, D, NW, NE, CLAP, N, S, HOP, NE, CLAP, U, KWEPEA, NW.

Get the phone book. (Four out of eight!)

CLAP, NW, HOP, S, SE, CLAP, SE, D, KWEPEA, NE, CLAP, HOP, W, N, NW, CLAP, E, W, KWEPEA, HOP, CLAP, SW, SW.

Get the raft.

N, CLAP, NE, E, HOP, KWEPEA, CLAP, NW, NE, SE, U, CLAP, NW, HOP.

Stand on the black circle.

That's it. But be sure to follow the directions precisely. Of course, if you prefer being devoured by a Martian crocodile or some such, you can always find your own way.

Presuming you wind up at the black circle and stand on it, you will be teleported directly to the Well Bottom. You've been there before so you know the black circle at the bottom will take you right back to your barge. After the catacombs, the royal barge is kind of cozy. But there's no time to dally. Exit the barge and go east into the palace again. This time, go east into the Oriental Garden and from there, southeast to the base of a Tower. Actually, it's a Minaret with stairs leading upward so go up.

The view here is breathtaking, almost as nice as the clifftop back in the jungle. But there's also a black circle here. Stand on it.

Zowie! You find yourself in a cramped space which, as it turns out, is right over your cell! You don't know that, of course, until the floor collapses and you find yourself tumbling through the resultant orifice into your cell. Hm, that's odd. There's a black circle here. Never noticed that before. (That's because it wasn't there before, Venusian Bird Brain!) As it turns out, this circle takes you to the main hall of the palace, but we don't want to go there this time. Exit the cell (south) and go up to the Observatory Roof. Stand on the circle and you're back in the Martian Desert (with one "s" this time). Go east to the frog.

Ah, yes, you remember that ugliest of ugly frogs? Now you have both the will and the means to kiss this total grossness. Put the clothespin on your nose. Rub the lip balm on your lips. Then, drop everything you're carrying

and cover your ears with your hands. Close your eyes. At last! Kiss the frog!

Ooooh, another rapturous interlude with one of the opposite sex. It turns out you're not quite (humph!) satisfied, but at least "the one" leaves you with a small token of affection. It's a household blender. Take it. Put it in the sack. (You have been using the sack, haven't you?) If I reckon right, that's five out of eight. We're getting there!

Leave the ruin and go east into the Dessert once more. Yes, the one with two "s's." Then meander southeast to the Oasis. Stand on the circle and return to Cleveland. No particular reason for another trip to Cleveland, really. You could have gone to the other ruin which has a black circle and gone directly to your cell. It's just that I sorta feel sorry for Cleveland. Nobody in his/her right mind would EVER go there twice, would they? On the other hand, nobody in his/her right mind would play computer games, either. Would they?

Anyway, you're back in Cleveland. Go northeast, then east (into the garden) and get yourself zapped back to the hallway near your cell. Go down into the basement and dump your extraneous jetsam, especially the clothespin. You'd look pretty silly going up against the Leather Goddesses wearing a clothespin on your nose, right?

After you've lightened your load, go up into your cell and stand on the black circle. You find yourself back in the Main Hall of the Palace. You might want to wipe off that gooey lip balm here. Exit the palace to the west and enter your barge. Push orange. Wait. Push it again. (You know the drill.)

Wait until your barge clangs up against Wattz-Upp Dock. You hear a gurgling noise to the west (it's the Oasis). Exit the barge. When you're standing on the dock, reach over and push orange. That's right, push it! So what if your barge goes shooting out into the canal without you. Trust me.

Go west to the Oasis, stand on the circle and, voila: Beautiful, downtown CLEVELAND! (I told you I felt sorry! Now I'm sorry I did this one more time. I mean, who needs Cleveland tha-ree times?) Oh, well, you're not here for long. Go back to the garden, the black circle and...the hallway near your cell. Go up to the Observatory Roof and stand on the circle.

A pause here for a comment or two. Make that a rebuttal. Yeah, I can hear all you wisenheimers out there knocking my route. And I freely admit there might be better ways to go, bypassing my revisits to dear, picturesque downtown Cleveland. Didn't I tell you there was no particular sequence you had to follow? C'mon, didn't I? You know it, fella. Hey, if you've got something against Cleveland, go ahead, write your own walkthru.

I digress. You're back in the desert. You've sent your barge down the canal, pilotless. What to do? Go west to Yet Another Ruin. Now go northwest. You've reached Hickory & Dickory Dock. What's this? A mouse! Show the picture (of the pussy cat) to the mouse. The poor thing is frozen with fear. Get the mouse. (Only two more goodies to go!) Now go south, back to Yet Another Ruin. Stand on the black circle.

Once more, you are in the basement below your cell. Got anything to drop? How about that torch? It went "phhttttt" long ago. Okay, let it go. Next

---

stop, upstairs to your cell. Stand on the black circle. You arrive at the palace. Go east into the Oriental Garden and enter the well.

Well, well (a little humor there, folks) you're zapped from the Well Bottom right slap dab onto your barge. Where is it? Why, it's right here at the Icy Dock, 'way, 'way down at the southern terminus of the canal.

Okay, I'll bite. Why didn't you just take the scenic route aboard the barge all the way down the canal to here? It would have been restful and, well, scenic; not to mention saving a lot of aggravation, wouldn't it, boobie? Well, for one thing, you would have missed those neat trips to Cleveland. For another, you probably would have missed the mouse, too. Oh, and one other point: If you'd taken the barge route you would have died.

It seems there is this gigantic machine just before you get to the Icy Dock. It's some sort of Martian (Phobotian?) energy machine, and it used to supply power to the whole planet. It doesn't work quite like it used to, but it works just well enough to send a lethal ion beam out over the canal. If you try to pass through it, say, on a barge, well, first you get a little headache. Then you get a truly humungous headache. Finally, after the humungous headache assumes gigantically unbearable proportions you, er, explode. And that's a fact.

Aren't you glad we went to Cleveland?

Okay, from the Icy Dock, exit the barge and go south. Oh, no, your faithful pal Trent/Tiffany slips on the ice and disappears into the frigid waters of the canal. No matter, go south, like I said. You are at the edge of the polar ice cap. Needless to say, it's cold. Go southeast.

Oh, good grief! Your passage forward is blocked by a whole waddling phalanx of penguins! One of them is carrying a sign. Read the sign. It suggests that you donate to the Penguin Relief Fund. Well, there's nothing for it but to give your coin (the Marsmid tenner) to the penguin.

The penguin thanks you graciously, and gives you your change, a one Marsmid coin. (You don't know it yet, but the little guy just did you a favor.) The penguins part to let you pass, so go southeast.

You arrive at a gypsy camp. About the only thing here is a single forlorn tent, pitched on the north side of the camp. You are greeted by two robots, a male and a female (they're gypsies, see). No sooner do they invite you in for tiffin than a meteorite swoops down and kills both robots dead. Oh, dear, from inside the tent you hear the wail of a baby crying, "Mommy."

Enter the tent. Sure enough, it's a gypsy robot baby. Get the baby and put it in your wicker basket. Oh, that's nice. The baby appreciates the warmth of the blanket and instantly goes to sleep. As for you, exit the tent and go south - to the South Pole, as a matter of fact.

What else would you expect to find at the South Pole? Righto! It's an Igloo! But the front door is locked. Gazing through the igloo window you are tantalized by the sight of a pair of cotton balls. Instantly, your brain cells focus, cutting through the fog of forgetfulness like lasers. You suddenly recall that cotton balls were on the list. How to get them?

Let's re-read that description of the igloo one more time. Yessir, I thought so. There's a sign over the door. It reads, "Martian Orphanages,

---



Inc., South Polar Branch." Well, what do you suppose might be an appropriate action for someone carrying an orphan in a basket to take, standing like you are on the doorstep of an orphanage? Listen, if you can't figure this one out for yourself, you never, ever should try another text adventure game again. After all, you might have to get through the next one without a walkthru.

Hey, you're smahtah than I thought you were! You put the wicker basket on the doorstep. Then, you hide behind a snowdrift and wait. Sure enough, from inside the igloo emerges a matronly woman of immense proportions. She takes the basket and its contents into the igloo and closes the door. But she doesn't lock it.

Open the door, enter the igloo, get the cotton balls and scam. Retrace your steps north to the gypsy camp, northwest to the penguin park, then go west to the Allusion Room. As it turns out, the Allusion Room is nothing more or less than a black circle. Stand on it. You are whisked back to the Oasis. Well, I'll be a petrified penguin! Here's Trent/Tiffany, emerging alive and well. The saga of how he/she survived the fall into the icy waters is too bizarre to bear repeating, so we'll move right along. Stand on the circle at the Oasis. Guess where we are now?

Cleveland!!! This is really ridiculous, so let's beat feet. Get into that garden and onto the circle. You're back in the hallway so go on up one more time to the Observation Room (the one with the closet to the north). Go into the closet. It's too dark to see, but you can still stand on the circle. I'm sure you remember it takes you to the jungle. Leave the jungle by way of the circle on the clifftop. Go ahead, there won't be any flytraps, salesmen or mad scientists to stop you.

You are teleported for the last time to the Royal Docks. (Just a tad away is Mitre's castle, but you're not going there this time.) Instead, put your raft (the one you've been lugging along since you found it in the catacombs) into the water. Board the raft.

Here, you have to be alert. As you drift down the canal in your raft, you might be lulled into your customary state of not carefully reading the descriptions in the game. Do not permit this to occur. What you're looking for is a passage indicating that a dock is close enough for you to grab. Actually, you will pass several docks which are eminently grabbable. Grab them all just to be on the safe side. The one you want is Donald Dock.

When you've grabbed Donald Dock, exit the raft (you pull it onto the dock for safe-keeping). Go south to the Dunetop. From here, go east to the Canalview Mall. There appears to be just one shop in the mall worth visiting and it lies to the south. Go south. You are in the Exit Shop. The sign says, "Exits bought and sold." Buy an Exit.

Now, I told you the penguins did you a favor. If you had tried to buy the Exit with your ten Marsmid coin, the shopkeeper (one of the more lively gents in the story, by the way) would have refused you. It seems Exits cost just one Marsmid and he wouldn't dream of overcharging you nor can he make change. As things stand, he takes your one Marsmid coin and, sleepily, hands you a cardboard tube. It falls into the dust. Retrieve the tube, open it and you find your Exit. What's an Exit, for goodness sakes? It's a sort of collapsible black circle, that's what. Tuck it away and go north, then west, then north, back to Donald Dock.

---

Re-launch your raft, board it and drift. Once again, grab any dock you see. Eventually, you will come to Wattz-Upp Dock. Exit your raft, leave it and head to the Oasis. Stand on the circle.

Now really, gang! I'm sorry. But there was no other way. Just forget it's Cleveland, go to the garden and stand on the circle. I promise. We won't be coming back. Hey, you've got seven items out of eight. That ain't all bad. Isn't it worth just one more trip to Cleveland? Oh. Listen, you don't have to get nasty about this.

Once back in the hallway, go up to the closet in the Observation Room and stand on the circle. When you get to the jungle, go west. You're in the Spawning Ground. And there's just one circle left you've never used before. Stand on the circle.

You find yourself in the hold of a giant spaceship. There's a sword here. Oh, Lord! A dark figure appears from the shadows of the hold and hurls a radium-powered grenade onto the floor! Your faithful friend Trent/Tiffany hurls him/her self on the thing, saving you and giving up his life...quite messily if I may say, in the process. No time to lose! Get the sword. Don't dally either. Go south.

You are in a stable where you find a magnificent white stallion. Actually, you are aboard the flagship of the LEATHER GODDESSES OF PHOBOS Main Attack Fleet. The stable you're in contains the Leather Goddesses' Main Attack Fleet Cavalry Mounts, of which the stallion is one. Mount the stallion and kick it in the flank. Go west.

The stallion dashes down a long east-west corridor in the ship, reaching with stallion-like speed the main hatch of the ship. Here you spy a white therma suit. Dismount, put on the suit and open the hatch. Go north.

You are in space. Floating near the battle cruiser you have just left is a small passenger spaceship. Near the small passenger spaceship is a sinister figure. He/she turns out to be Thorbast/Thorbala, who is further identified as the Chief Assassin of the LEATHER GODDESSES OF PHOBOS. 'Twas he, it appears, who hurled that grenade. Thorbast is busily engaged, strapping a beautiful, helpless young lady/man to the hull of the small passenger spaceship. Your move. Attack Thorbast with your sword.

For awhile, Thorbast will parry your thrusts, and it will be nip and tuck whether you get by this episode or not. While you're fighting for your dear life, you notice a perfectly dreadful bug-eyed monster, oozing its way toward Thorbast's helpless victim. The hideous monster reaches the woman/man and starts to remove her/his garments, one at a time. The helpless victim shrieks in terror.

Meanwhile, you keep attacking Thorbast. Eventually, in the furor of the action, he drops his sword. Ever the gallant, you retrieve the sword and give it back to your foe. Realizing you are truly the good guy, Thorbast knows now that he doesn't have a chance. So he saves us all a lot of trouble and impales himself upon his own sword. Farewell, Thorbast. Now it's the monster's turn.

Interestingly enough, the bug-eyed horror is getting down to the interesting part when you attack. He squawks once and flees, leaving his victim just

---

barely clad and grateful as all get-out that you happened along. You release her/him and follow her/him into the cabin of the small spaceship. From the wall of the ship she/he plucks a photo and gives it to you. (It just happens to be a picture of Jean Harlow/Douglas Fairbanks, the very thing you've been looking for.) You are told that, written on the back, is the address of daddy, who will reward you handsomely if you ever visit Ganymede. With that, the lady/man exits to the east, closing the door with a flourish. Naturally, you follow.

Shocked to see you, the lady/man is nonetheless receptive to your advances. What follows is another one of those boring orgy type events which we'd just better skip for now. After all, we still have to deal with those Leather Goddesses before they launch their invasion fleet and all is lost. We have all the items Trent/Tiffany wanted. But golly! When last we saw Trent/Tiffany, he/she was splattered all over the hold of that LGOP battleship!

Exit the small passenger spaceship and go south twice. You will be back inside the LGOP battle cruiser. Walk (do not ride the stallion) east down the long east-west corridor. Well, I'll be a Thorbast's Thorax! Here's Trent/Tiffany, following along behind, explaining how he/she got here! Keep walking until you reach the black circle. Stand on the circle.

You are back in the Oasis. This time, though, don't use the exit here. Instead, drop your own Exit. Stand on that.

You are in a boudoir, lying on a divan. Next to you, actually, is a figure you can barely make out in the shadows. You can't see who it is, but the heavy scent of leather is unmistakable. Go ahead. Touch the goddess. Oh, go on!

Yipes! You have violated the sanctity of the LEATHER GODDESSES OF PHOBOS private boudoir! For this transgression, you are summarily ejected through a trap door, down a long chute into the Plaza.

What follows is a hilarious description of the attack upon you and Trent/Tiffany by the entire armed minions of the LEATHER GODDESSES OF PHOBOS. It's worth the price of the game. While the attack goes on, all that remains is for you to hand to Trent/Tiffany each of the items you have procured at such great peril, one by one as you are instructed. Suffice to say, Trent/Tiffany puts them to good use, constructing the best doggoned Super-Duper Anti-LEATHER GODDESSES OF PHOBOS Attack Machine ever crafted on this or any other planet by a faithful companion.

Suffice also to say that the machine works and the minions of the LEATHER GODDESSES OF PHOBOS are routed. As for you, you're back in Upper Sandusky, Ohio, lying dazed in the roadside near a sleepy-looking gas station. From within emerge three uniformed attendants, cooing prettily (or booming manfully), "Are you all right?" The game has ended, and all you can do now is await patiently for the sequel. Coming soon from those smarties at Infocom: Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.85 lure\_of\_the\_temptres

### Lure of the Temptress

As soon as you find yourself in THE CELL you have to...

PULL TORCH, and move closer to the door, so when the guard goes in, you leave immediately. When you leave.. CLOSE DOOR and then LOCK DOOR, so he won't hurt you. TALK TO PRISONER, and he'll ask you for water, go to GUARD ROOM, GET KNIFE, GET BOTTLE, LOOK AT BARREL, USE TAP ON BOTTLE, USE KNIFE ON SACK LOOK AT SACK, and then go right to TORTURE ROOM, you'll see the guy... USE KNIFE ON LEATHER CORD, it's fixed to his feet... From now on he'll follow you wherever you go. Go back to THE OUTER CELL, and GIVE BOTTLE TO PRISONER, he'll tell you 'bout the way of escape. TELL RATPOUCH TO PUSH BRICKS, when he leaves go after him...

You are now in the SEWER OUTLET.

Go to THE FORGE, GET TINDERBOX <on the floor>, TALK TO LUTHERN, leave and go to SEVERED ARMS, TALK TO EILEAIN, leave and talk to MALLIN <the guy in green clothes>, he'll give you METAL BAR, go with it to VILLAGE SHOP, and GIVE IT TO EWAN, he'll give you some money and GEM. Go to MAGPIE TAVERN, TALK TO MARKUS, BRIBE MARKUS, TALK TO MARKUS once again, then TALK TO MALLIN, go to THE FORGE, TALK TO LUTHERN, go back to MAGPIE COURTYARD and TALK TO GRUB, the guy lying on the ground. Ask him 'bout the BLACK GOAT. Now TALK TO LUTHERN, <again, shhh>, go to SEVERED ARMS and TALK TO EILEAIN, she'll give you the DIARY, EXAMIN DIARY, go back to MAGPIE TAWERN and GIVE GEM TO NELLIE. She'll give you a FLASK. DRINK FLASK.. See blacksmith, GIVE FLASK TO LUTHERN, so he'll empty it for you. Nice going. Now go to MARKET PLACE, GIVE LOCKPICK TO RATPOUCH... And at this moment you should save the game, because you don't know what will happen next.. LOOK AT DOOR, you'll see a lock. TELL RATPOUCH TO USE LOCKPICK ON LOCK.

Now you're in the TAIDGH'S HOUSE...

LOOK AT APARATUS, USE OIL BURNER WITH TINDERBOX, USE FLASK ON TAP <it's on the very right side of the APARATUS>.. Go to MIDDLE STREET, and DRINK FLASK.. <Wow, what a cute girl!> Enter THE DOOR, and TALK TO SKORLS.. You'll set the girl free.. Now you can go and talk to anyone you want, there are many funny situations, so check'em out, you should talk to Skorls, Luthern, Gwyn, Eilaine, Ultar, Morkus, Gereint and Grub.. <BUT!! You can't go to the CASTLE WALL, coz you'll lose the magic..> When you got bored, walk to CASTLE WALL, so you'll turn to DIERMOT again. Now... TALK TO GOEWNIE, you can find her in APO-THECARY WORKSHOP. Go to BLACKFRIARS ROW and LOOK AT NOTE. Find MALLIN and TALK TO him. He'll give you a book, now go to MONKS LODGE and TALK TO TOBY. GIVE BOOK TO TOBY, he'll tell you how to fight SELENA.. Remeber the INGREDIENTS he'll tell you. Now leave and go to APTH WORKSHOP. TALK TO GOEWIN, tell her it's for a dragon, but she won't have COWBANE, leave... And now you have two ways to do it. You can go and find COWBANE yourself, or TELL RATPOUCH TO GO TO THE FORGE, AND THEN ASK CATRIONE FOR COWBANE, AND THEN GO TO SMITHY STREET AND THEN GET COWBANE, FINISH. He'll be back so ASK RATPOUCH FOR COWBANE, now you got it, so GIVE COWBANE TO GOEWIN. TALK TO GOEWIN, so she'll give you the potion. Now TALK TO GOEWIN again, leave and go to SEVERED ARMS, TALK TO ULTAR, go to WEREGATE, TALK TO GORGOYLES, go to APTH WORKSHOP and TALK TO GOEWIN, she'll meet you at the gate.. TALK TO GOEWIN. Go inside and play around with the skulls, you can TELL her to PULL or PUSH

skulls. You'll get to the room with no skulls so save the game before you go ahead.. Now fight to that asshole, hope you beat him up... The trick is to point your mouse on DIERMOT and then.. You'll figure it out after few times.. Well, you'll see the monster.. USE POTION ON DRAGON, and then TALK TO DRAGON ,commend him to help you, so you'll get an eye.. Now let him sleep,leave the caves...

TALK TO GOEWIN.. Go to THE FORGE and TALK TO LUTHERN, then TALK TO MELLIN, he'll tell you about the SKORL.. Go to the MARKET PLACE and when you see Skorl going to VILLAGE SHOP, LOOK THROUGH THE WINDOW, you'll hear the conversation, Skorl leaves then, TALK TO SKORL, he'll tell you about the barrel, go to VILLAGE SHOP, TALK TO EWAN...

So now, Skorl will take you to THE CASTLE.. LOOK AT CASK, the one in the left corner, so you'll see the BUNG.. Now go to THE KITCHEN, GET TONGS, LOOK AT CARCASS, GET FAT, now TALK TO MINNOW, tell him you've come for Selena, TALK TO him once again, and ask him to tell his master that someone is in the WINE CELLAR. As soon as he leaves, go to the left USE TONGS ON BUNG, and hide yourself in the very right corner of the room. Skorl comes in and sees the wine... Now go left to THE GATE ROOM and USE FAT ON LEVER, TELL MINNOW TO OPERATE LEVER, while he does it, PULL WINCH. The gate will open.. Now go back, and make sure to save the game <AGAIN>, because you may have some problems on the bridge.. After you pass him, head to the left so you'll see Selena..

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.86 lurking\_horror

### Lurking Horror

You're a student at G.U.E.Tech.It's late on a cold,winter night,but your 20-page report is due tomorrow.To work on your assignment,you make your way to the Computer Center through the worst storm of the winter.The game starts with you standing in the Terminal Room.There is a PC before you,so have a seat and log on,please.Your user ID is printed on the Student ID Card included in the game package.Your password is written in the back of the "G.U.E.at a Glance Guide for Freshmen" (also included in the package).Once you've logged on,you'll see a menu on the PC.Use the PC's mouse by clicking on MENU then YAK.Read the strange document which has replaced your paper.You'll faint and awaken in "a place." Go down into the bowl,look at the platform ,and take the small stone.Wait a couple of turns and you'll wake up in the Terminal Room.Look at the PC's screen.The hacker will attempt to fix the PC ,but your paper will be lost.It was mixed up on the file server with some files from the Department of Alchemy.The hacker will suggest,"Maybe they could help you down there." Look at the hacker and notice the keyring.Ask the hacker about the keys and he'll show you one you haven't noticed -- a Master Key.Ask him about it and he'll say,"It'll open three out of five doors at Tech." Then he'll complain of hunger.That's your cue.Go to the kitchen and get the Chinese food from the refrigerator.The hacker won't like it cold so heat it in the microwave oven for about two minutes on "HI." In case you have problems controlling the microwave,set the timer to 200,press HI,then press START.Give the food to the hacker in exchange for his master key.A NOTE ABOUT GETTING TIRED.When and where you start getting tired will

vary depending upon the number of moves you've made. For that reason, I could not determine when or where to tell you what to do about it. Thus, this note: When you get tired, drink from the bottle of Coke which you will find in the refrigerator in the kitchen. Go south twice to the elevator. Enter the elevator, open the panel, and take the flashlight. Go down to the Basement then east to the Temporary Basement. Take the gloves and crowbar then go up to the Temporary Lab. Take the flask and return to the Basement then go west twice to the Aero Basement. Get on the forklift and drive east until you reach Dead Storage. Use the forklift to move the junk until you've cleared a path to Ancient Storage. In Ancient Storage, open the manhole with the crowbar and go down to the Brick Tunnel. Go north and down to the Altar. Take the knife, open the iron plate, and look in the pit. Now you know what has been done with the missing students! Return to the Brick Tunnel and go south. Try to open the trap door (this will be useful later). Return to the Basement then go west, west, and up to the Aero Lab. Now go south to the Infinite Corridor. (NOTE: If the maintenance man should block your path while you are in the Infinite Corridor, simply wait for him to move on. Waiting will work until you have reached the end of the Infinite Corridor.) Take the plastic container and go east in the corridor until you reach the stairs. Go up to the Great Dome, wear the gloves and climb rope. (It's not really a rope but climb it anyway.) On the Catwalk, open the small metal door and exit north to the Roof of the Great Dome. Climb up to the top of the dome, remove the plug and take the paper -- it's a suicide note. Go back inside the Great Dome. Take the ladder and put it on the Catwalk. Go down the ladder and return to the Infinite Corridor. Go east to the glass fronted cabinet, break glass, and take the axe. Go west to the wall socket where the waxer cord is plugged in and cut the cord with the axe. When the maintenance man starts toward you, open the plastic container and pour the liquid on the floor. Go east to the end of the corridor then north to Fruits & Nuts. Go down to the Cluttered Passage and southeast to the Brown Basement. Take the rubber boots and wear them. Go up to the Brown Building then up to the Top Floor. Read the sign over the door then unlock it with the master key. Exit the door (north) to reach the Skyscraper Roof. Go up to the Semi-Transparent Dome, look in the tub, and take the hand. I had a little trouble concerning the hand and the winged creature. It appears the creature always takes the hand away if you're holding it when he enters the dome. My solution was to put the hand in the plastic container before the creature entered the dome. When the winged creature enters the dome, he will block your exit. Throw the stone at creature, retrieve it and go down. The creature will be waiting for you at the bottom, so throw the stone at him again. Both the stone and the creature will go off the south end of the building. Go east, down, then south to the Courtyard and get the stone. Go north, down, northwest, and up to Fruits & Nuts. Then go south until you reach the Department of Alchemy. The door to the Department of Alchemy is locked and the master key will not unlock it. Knock on the door and wait. The professor will open the door and usher you into the room. Read the sign-up sheet, show the suicide note to the professor, then go south. Oops! You're in a pentagram. Wait until the professor has entered another pentagram and has begun his ritual. Cut the line with the knife and exit the pentagram. Move the lab bench, open the trap door, and go down. If you time your moves just right, the mist will grab the professor just as you go through the trap door. Wait a turn below the trap door then re-enter the lab through it. Put the dead hand in the vat and it comes to life! Take the hand. You can put the professor's ring on the hand if you wish; it fits nicely. Look for an urchin slouching somewhere. I found one in the Computer Center. Show the living hand to the urchin and take the bolt cutter which the urchin will drop. Return to the Basement, go west twice to the Stairway and down to the Sub-Basement. Now go northwest to the Tomb and read the graffiti. Unlock the padlock with mas-

ter key, and take the padlock. Open the hatch and go down. You hear rats! Go east and open the pressure release valve with the crowbar. Timing is important here for your objective is to scald the rats. When you see them, open the valve. Examine the dead rat; it has a strange symbol branded on its neck. Close the valve and go east until you reach the brick wall. Move the loose brick with the crowbar and look in the hole. Use the crowbar to move the second brick and you will have made a hole in the brick wall through which you can see a reinforcing rod and a small room containing some machinery. Think about the levels of the building and try to place where you are now in relation to what's above you. You must be somewhere near the elevator. Go back to the Basement and send the elevator to the first floor. Then open the elevator doors in the Basement. Wedge the doors open with the crowbar and go down the elevator shaft to the Concrete Box. Take the chain and put the chain on the reinforcing rod. Put the padlock on the chain and go back up. Put the chain on the hook, remove the crowbar and the elevator will start moving. You'll hear a tearing, rending sound, then a rumbling crash. Open the elevator doors again, wedge them open with the crowbar, and go down to the Concrete Box. The brick wall will have an enormous hole ripped in it. This is the opening you need for those objects which will not fit through the opening to the Tomb. You'll need the bolt cutter, the flask, the axe, the stone, the flashlight, the master key, the boots, the gloves, and the hand for the puzzles that follow. From the hole in the brick wall, go north then west until you reach the Tunnel Entrance then go down to the Muddy Tunnel. From the Muddy Tunnel, go down to the Large Chamber and look at the slots; a wire goes to each. Cut the wire with bolt cutter. Go down to the Wet Tunnel, the hand will start pointing the way so go as the hand directs but watch out for the curtain of slime. When you find it, open the flask and pour the liquid on the curtain. A wooden door will be revealed. Unlock the door with the master key and enter the Inner Lair. Reach in the pool and take the line. Cut the line with the axe and take the line again. Open the box, unplug the coaxial cable, and put the line in the socket. The huge mass will change shape. Wait until it becomes a winged creature with its mouth open and the stone has turned red. Throw the stone at the creature then take the stone again. The hacker will ask, "Can I have my key back?"

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.87 might\_&\_magic\_2

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 statuaries 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 backtrail 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 strenghtening.

#### 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 vanquished 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.88 might\_&\_magic\_3

### Might & Magic 3

#### 1. Objective

The objective of this game is to locate Sheltem and re-activate the space shuttle. This will allow you to go after him in M&M 4.

#### 2. Basic survival techniques

##### 2.1 Usage of Spells

There are a couple of that are extremely useful. When using them correctly, it can save you lots of trouble and speed up game play.

wizard eye - great spell to have, good for exploring

beacon - VERY important spell. Casting it place a marker in the current location. Casting it the second time, you can return to this spot or set a new one. Note that not all place allow you to cast this spell.

jump - let you skip a single square just in front of your party. Use it to avoid those swing blade, pits, etc.

teleport - a much better spell than jump, allows you to move up to 9 squares ahead. Work in both dungeon and wilderness.

town portal - very useful spell. Allows you to go back to any one the five towns.

etherealise - very good spell. Allows you to walk thru doors and traps. Good for avoiding those traps that are place round the corner or just behind a door. For traps around the corner, cast etherealise, then side step to move away from the trap. In dungeon, don't bash down all the door. Cast etherealise to get through a door, and the monsters won't be able to follow you. Heal your party and go back for the monster. Great way to take cover.

walk on water - only a druid/ranger can cast this spell. allows you to travel on water for a day.

implosion - do a 1000++ damage to a single enemy. work best against those tougher opponents.

recharge item - another great spell. find some items that cast some spells you wanted a lot but don't have enough spell points to cast. e.g. a medal of implosion, walk on water, etc.

##### 2.2 Travelling great distances

You'll need to travel to locations that are quite far away

quite often. Knowing how to save time is very important, especially when you want to keep the temporary effects of the fountain, i.e. you must be able to go anywhere from any place and complete your mission within a single day.

Each town have a mirror that can teleport you when you say the right word:

HOME - Fountain Head  
SEADOG - Baywatch  
DOOMED - Swamptown  
FREEMAN - Wildabar  
REDHOT - Blistering Heights  
ARENA - fight in arena  
EARTH  
FIRE  
WATER  
AIR

By using the mirror, you can always go to a town/place that is near your destination. Once reaching there, you can either walk or teleport to your destination.

### 2.3 Hints and tips

If you level is low, get a temporary increase to your stats and then try again. Donate to temple to get blessed, the number of time you must donate is relative to the current day. The amount of blessing you get is also proportional to the amount you donate. There are many fountains that increase your stats temporary, once you have found them, note down their location, because you'll need to visit them often when you aren't strong enough. Leave a beacon at the place where all the tough guys were, then visit temples, fountains, etc. Once you think you strong enough, cast the beacon spell again to go back to those guys. See the part on travel to shorten your time needed when you intend to visit many fountains.

To bash down a door, the total strength of your first two characters is used to determine success or failure. So, try to let them have the strength increase whenever possible. When you can't pick a lock, you can either bash it down or casr etherealise.

### 2.4 Bugs in the program

If you exchange items inside an inn they will be lost forever. Instead, do all your exchanging outside. If you are exchanging with a character that is not in your party permanently, include him/her, leave the inn, exchange, and then re-enter. There is one square in area F2 where the game freezes. You can get new disks by sending in your old disks with a note requesting the new ones (I suggest you confirm this by calling New World first). There is no charge. There is one problem however. The new version saves games in a different format from the old, so you have to start from the beginning.

## 3. Guided Tour - Towns

---

## 3.1 Fountain Head - HOME (A1)

- a. Buy pass into Ravern's Guild (only for those who can cast spells). Obtain all spells available. Go to ARENA at mirror portal to gain experience points.
- b. Learnt Mapmaker skill.
- c. Store gold and gem in bank and earn interest.
- d. Find skulls and give them to skull master. Give 20 skulls to the miser to get the password to reach the rat king.
- e. Go to cavern and save the good spirit from King Rat (RATS). Learnt all skills available in cavern (Swim, direction sense, danger sense).
- f. Approach all fountains after you have saved spirit. Exchange gold for experience points at one of the fountain.

## 3.2 Baywatch - SEADOG (A3)

- a. Get a pass to Albatross' Guild. Learnt all spells available. Obtain Mountaineering and pathfinding skills. Having two person with the same skill will enable you to cross forests and mountains.
- b. Look for the brothers -- Alpha, Beta, Gamma, Delta and Zeta. Due to a bug in the program, you'll never complete this quest.
- c. Wish at Nymph fountain many times and you will get lucky.

## 3.3 Wildabar - FREEMAN (B4)

- a. Get a pass to Falcon's Guild.

## 3.4 Swamptown - DOOMED (E2)

- a. Get a pass to Buzzard's Guild.
- b. Say MIRROR and STAIRS at Yad and Yud respectively.

## 3.5 Blistering Heights - REDHOT (D3)

- a. Get a pass to Eagles' Guild.
- b. Get magically enhanced with resistance to fire, poison, electricity and cold by visiting the 4 statues.

## 4. Guided Tour - Castles

There are a total of 31 UPOs in the game. You'll need to give 11 Ultimate Power Orbs to one of the king. It's doesn't matter who you give them to. But bare this in mind, if you give 11 UPOs to the Good, all party member change their alignment to GOOD, and the other two castles are destroyed. Approach the kings carefully, you don't give them ONE UPO at a time, but instead the king take all you have carried. Don't bring 5 UPOs with you if you only intend to give one away. Upon giving 11 UPOs to any one of the king, you'll be allow walk pass the force field to reach the end game. A message saying 'Only the worthy shall pass' is at the entrance of that door.

## 4.1 Whiteshield (A1)

- a. Give Ultimate Power Orbs (UPOs) to King Righteous. Earn 1
-

million experience points for each orb.

- b. Return Artifacts of Good to the advisor.
- c. Say JOABARY to enter cavern. Say SMELLO to open magic chests.

#### 4.2 Blood Reign (B4)

- a. Give UPOs to King Chaos and Artifacts of Neutral to the advisor.
- b. Say OGRE to enter cavern.
- c. The clues are: In Oh Are Tea Eye Sea  
Read them out: N O R T I C  
Use it to open magic chests.

#### 4.3 Dragontooth (E1)

- a. Give UPOs to King Malicious (Evil) and Artifacts of Evil to the advisor.
- b. Say 20000 to enter cavern and 11 to open magic chests.

#### 4.4 Greywind (C4)

- a. Here is how you solve the puzzle:

```
RANGER -> RAN GER -> RAN REG -> REGRAN  
ARCHER -> ARC HER -> ARC REH -> REHARC  
CLERIC -> CLE RIC -> CLE CIR -> CIRCLE
```

- b. In the cavern, do NOT dig any gold or you'll lose all your gold. Invert all the four sandglasses. Strike the gong.
- c. Release the spirit of Greywind and obtain half of initialisation sequence 645.
- d. Sit on thrones on day 50 to get treasure.

#### 4.5 Blackwind (D4)

- a. Say TEN to enter cavern.
- b. In the cavern, pay tribute to all the three statues. Require some technique to approach the statues. It is best to trace your steps carefully or you'll be teleported all over the place.
- c. Release the spirit of Blackwind and obtain half of initialisation sequence 231.
- d. Sit on thrones on day 60 to get treasure.

### 5. Guided Tour - Caverns

#### 5.1 Cyclops (B1)

- a. Get yourself magically enhanced before entering this cave.
- b. Obtain green (for Halls of Insanity) and red warrior (for Dark Warrior Keep) keys.
- c. Increase attributes and obtain great treasure by entering red pools.

#### 5.2 Arachnoid (B4)

---

- a. You can find Brother Zeta here. He will not reveal anything (bug?).
- b. Lord Luck tells you to multiply by 52. This is a typo, and it should be multiply by 2.
- c. Say 20301 for the puzzle posed.
- d. Obtain yellow key for Fortress of Fear, blue unholy key for Cathedral of Carnage.
- e. Increase your attributes and skills.

### 5.3 Magic (E4)

- a. You can find a lot of magic spells here. They are guided by powerful monsters.
- b. Get gold master key for Maze from Hell in a stone tomb.
- c. Increase your attributes in blue pools (understanding and wisdom) and in green pools (speed).

### 5.4 Dragon (F1)

- a. Obtain great treasure and 2 UPOs here.

### 5.5 Cursed Cold (D1)

- a. Obtain Black Terror Key for Tomb of Terror.
- b. Obtain artifacts and treasure.
- c. Say TOMORROW at the Statue of Silver Hooves;  
Say ICICLE at the Statue of Iron Hooves;  
Say ECHO at the Statue of Golden Hooves;  
Say CHAIN at the Statue of Copper Hooves.

## 6. Guided Tour - Tombs, Fortress, Keep

### 6.1 Fortress of Fear (B2)

- a. Play with 8 pairs of levers to get 4 head at the corner. See picture below.

```
o x o
x @ x
o x o
```

```
o - head
x - electric field
@ - teleport to Mummy King's chamber
```

Each pair of levers control one head. For each pair, one activates while the other deactivates the head.

- b. Kill Mummy King and obtain Hologram Sequencing Card 001.

### 6.2 Slithercult Stronghold (B1)

- a. Say EPSILON to get pass the guardian. Note: Epsilon is the missing brother, Zeta is supposed to tell you.
  - b. Play the game with those special Quatloo coins to increase
-



your attributes.

o o o

accuracy endurance might

### 6.3 Temple of Moo (A1)

- a. Talk to statue to become a crusader.
- b. Obtain treasure and skills here.

### 6.4 Halls of Insanity (A3)

- a. Say BLINK at the Eyes of Eternity (South);  
Say EYES at the Well of Tears (East);  
Say TEARS at the Blink of Destruction (West).
- b. Pay 100 000 gold to learn all the skills at the Golden Mane.
- c. Obtain 2 UPOs here.
- d. Obtain sequencing card 002 here (unsure about this!).

### 6.5 Dark Warrior Keep

- a. Say 314 to gain deeper access into the Keep. Obtain 1 UPO in this hidden chamber.
- b. Obtain Hologram card 003 here (unsure about this!).

### 6.6 Cathedral of Carnage (B3)

- a. The key, lock and cup puzzles must be solved to obtain the 2 UPOs.

key : from left to right -- NWNES

lock : WEEDS

cup : drink all the cups. Better to have resurrect  
and raise dead spells available.

- b. Say JVC to deactivate the force field in order to get the UPOs.
- c. Obtain Hologram card 004.

### 6.7 Maze from Hell (E3)

- a. Medusa and Minotaur are found here.
- b. Drink from fountain to become Ultimate Adventurer.
- c. Obtain 3 UPOs and the Hologram card 006.

### 6.8 Tomb of Terror (F3)

- a. Obtain artifacts and 2 UPOs.
- b. Obtain Hologram card 005.
- c. Do not sit on any of the thrones as they will reduce some of your attributes.

## 7. Guided Tour - Isles

These four words (EARTH, FIRE, AIR and WATER) can be spoken

---

at any mirror portal to be transported to the respective isles.

For other isles, you can either use the walk-water gem or teleport spell to reach them.

#### 7.1 EARTH (E4)

- a. There are four wells here which exchanges gifts at the expense of age.

Well of cure  
Well of experience  
Well of magic  
Well of remembrances

- b. Locate the monsters' huts and destroy them to gain experience points.

#### 7.2 FIRE (D3)

- a. This is the most dangerous isle. It has 3 types of powerful monsters. Locate the monsters' huts and destroy them to gain experience points.
- b. Locate the hut which give resistance to all the elements. South of the town.

#### 7.3 AIR (E1)

- a. There are four statues which enhance attributes at the expense of gold.

- o Endurance
- o Accuracy
- o Might
- o Health

- b. Locate the monsters' huts and destroy them to gain experience points.

#### 7.4 WATER (E3)

- a. There are skull poles located here which give clues.
- b. Locate all the monsters' huts. Beware of quicksand.
- c. Obtain the Golden Alicorn from Princess Trueberry in the hut NW of the town. Do this by presenting 10 person who are in love to her. Give the sea shell of serenity to the mermaid to fall in love with her. You can find the mermaid on the bottom left hand corner on the map. You'll need to go there at least 2 times in order to get 10 persons in love with her. Note that this only applies to male characters. This item will release the Unicorn (A2) from captivity.
-

- d. There are five heads here which request for gold to be remembered and forgotten. I have not found the meaning of this yet. Perhaps you could fill up this gap.

Betrayer : 10 000 gold  
Purveyor : 1 000 000 gold  
Obeyer : 100 000 gold  
Slayer : 200 000 gold  
Soothsayer: 500 000 gold

- e. Talk to the head that remember you and then visit the well of remembrance.

#### 7.5 Piranha Isle (B2)

- a. Drink the water from the fountain to regain youth. This only reduce you to your natural age. There is no way to lower your natural age in this game unless you hack the files.

#### 7.6 The Frozen Isles (C1 to D1)

- a. Kill the werewolves and the cyclops.  
b. Drink the water from the fountain which gives resistance to energy.

#### 7.7 The Isles of Illusion (C4 to D4)

- a. Open the treasure chests on Onesday only. You will be cursed on other days. Same thing for the well.  
b. The southernmost island is known as the Rainbow Island as said by the brothers. Brother Zeta is supposed to reveal the date as to when the shell of serenity can be retrieved. But due to a bug in the program, this day is never told. According to New Worlds Computing personnel, the day is 99. You can only get a single shell per year, so don't miss it.

#### 7.8 Land of the Gargoyles (B3)

- a. There are two grave stones which pose the following questions:  
i. Say DARKNESS for question: "The more of it, the less you see."  
ii. Say SECRET for question: "What is too much for one, enough for two, but nothing for three?"  
b. Locate the monsters' graves. Praying at the shrines will let your evil characters increase AC for a day.

#### 7.9 Mount Keystone (B3)

- a. Break the glass with Fantastic Might and obtain the gold card to gain access to all the pyramids.

#### 7.10 Main Isle

- a. You can a lot of gypsy tents, huts and treasure chests.
-

Search carefully.

- b. You can also locate Wells of Health and Bless, Fountains of Might, Speed and Level, Huts of Magic and Knowledge, Heads of Fire and Cold Resistance, and a jetty to travel to Swamp Town.

#### 9. Guided Tour - Sea

- a. Get a druid/ranger to cast WALK ON WATER to explore the sea. Hire one if you don't have them in your party or get an item that cast the spell.
- b. Dragon Worm at NW of Fire Isle.
- c. Kudo Crab at W of Fire Isle.
- d. Octopus at SE of Fire Isle.
- e. ARENA at N of Fire Isle.
- f. Pirate Queen in Frigate at NE of Fire Isle. Remember to have the Pearl of Beauty or else all your gold will be gone. You will get 25 000 gold if you have the pearl.

#### 10. Guided Tour - Pyramids

Don't touch gems carelessly, some of them aged your party naturally (i.e. permanently). Even the fountain of youth can't help you. But then, among them, some of them will teleport you to some hidden room or reveal some passwords. Save before touching any one of them.

##### 10.1 Forward Storage Sector (A2)

- a. Say YOUTH to raise the Piranha Isle. The fountain on the isle will return your characters' youth.
- b. Explore all the pyramids thoroughly as they have many things to reveal.

##### 10.2 Alpha Engine Sector (F4)

- a. Say PRIMARY to go to Main Engine Sector. Say WARP to return.
- b. Get 3 UPOs here.

##### 10.3 Beta Engine Sector (F1)

- a. Say PRIMARY to go to Main Engine Sector. Say SUBLEVEL to return.
- b. Get 3 UPOs here.

##### 10.4 Main Engine Sector (F2)

- a. Say SUBLEVEL to go to Beta Engine Sector.
- b. Get 3 UPOs here. You need to search area thoroughly.

##### 10.5 Central Control Sector (C2)

- a. Say CREATORS to access the data banks.
  - b. Gain access to the Main Control Sector by becoming an Ultimate Adventurer in the Maze from Hell (F3). You also need 6 sequencing cards and a blue priority card (by giving at least 11
-

UPOs to any of the three kings). Everyone in your party will change their alignment to that of the King who received 11 UPOs and the other two castle will be destroyed. Look for the secret word which allows you to get special reward from the Ancients. Activate all the levers.

- c. Use initialisation sequence 645231 to activate space shuttle. Obtain final score.

#### 11. Items list

Tired of paying hard-earned money to have your items identified? Frustrated with forgetting exactly what's so special about a Pearl Ring? Well, here's a partial list of items I picked up on GENie...

NOTE: I did not write this. Don't send questions to me.

#### Might & Magic III Item List

This is a preliminary item list for M&M3. To use it, look up the basic item in the first list, then refer to the second list of modifiers. Damage and to hit modifiers apply only to weapons, and the modifiers in the AC column only apply to armor. Modifiers in the resistances/attribute modifiers column apply it both weapons and armor (thus an Armored weapon gives +4 AC). "?"'s indicate unknown quantities (in other words, I haven't yet found a flaming weapon or diamond armor). This list should have everything a beginning party is likely to find. I will upload regular updates as my party progresses and as I receive mail on additional items. I hope this helps you!

#### Items

=====

#### Melee Weapons

Item	Classes	Damage
Bardiche	KPA TN R	4-16
Battle Axe	KPA T B R	3-15
Broad Sword	KPA T R	3-12
Club	KPACSTNBDR	1-3
Cudgel	KPAC TNBDR	1-6
Cutlass	KPA T R	2-8
Dagger	KPA STNBDR	2-4
Flail	KPAC TNBDR	1-10
Flamberge	KPA R	4-20
Glaive	KPA TNB R	4-12
Grand Axe	KPA T B R	3-18
Great Axe	KPA T B R	3-21
Halberd	KPA TNB R	3-18
Hammer	KPAC TNBDR	2-10
Hand Axe	KPA TNBDR	2-6
Katana	KP N	4-12
Long Sword	KPA T R	3-9
Mace	KPAC TNBDR	2-8
Maul	KPAC TNBDR	1-8

Naginata	KP	N		5-15
Nunchakas	KP	N		2-6
Pike	KPA	TNB	R	2-16
Sabre	KPA	T	R	4-8
Scimitar	KPA	T	R	2-10
Short Sword	KPA	T	R	2-6
Spear	KPA	TNBDR		1-9
Staff	KPACSTNBDR			2-8
Trident	KPA	TNB	R	2-12
Wakazashi	KP	N		3-9

## Ranged Weapons

Item	Classes			Damage
Crossbow	KPA	TNB	R	4-8
Long Bow	KPA	TNB	R	5-10
Short Bow	KPA	TNB	R	3-6
Sling	KPA	TNB	R	2-4

## Armor

Item	Classes			AC
Chain Mail	KPAC	T	R	+6
Leather Armor	KPAC	TNBDR		+3
Padded Armor	KPACSTNBDR			+2
Plate Armor	KP			+10
Plate Mail	KP			+8
Ring Mail	KPAC	TN	R	+5
Scale Armor	KPAC	TNB	R	+4
Splint Mail	KP	C	R	+7

## Miscellaneous Items

Item	Classes			AC
Amulet	KPACSTNBDR			0
Belt	KPACSTNBDR			0
Boots	KPACSTNBDR			+1
Box	KPACSTNBDR			0
Broach	KPACSTNBDR			0
Cameo	KPACSTNBDR			0
Cape	KPACSTNBDR			+1
Charm	KPACSTNBDR			0
Cloak	KPACSTNBDR			+1
Coin	KPACSTNBDR			0
Crown	KPACSTNBDR			0
Gauntlets	KPACSTNBDR			+1
Gem	KPACSTNBDR			0
Helm	KPACSTNBDR			+2
Horn	KPACSTNBDR			0
Jewel	KPACSTNBDR			0
Jewelry	KPACSTNBDR			0
Jewelry, Ancient	KPAC	TN	R	0
Medal	KPACSTNBDR			0
Necklace	KPACSTNBDR			0

Orb	KPACSTNBDR	0
Pendant	KPACSTNBDR	0
Potion	KPACSTNBDR	0
Ring	KPACSTNBDR	0
Robes	KPACSTNBDR	+1
Rod	KPACSTNBDR	0
Scarab	KPACSTNBDR	0
Scroll	KPACSTNBDR	0
Shield	KP C T B R	+4
Tiara	KPACSTNBDR	0
Wand	KPACSTNBDR	0
Whistle	KPACSTNBDR	0

Substances & Properties

=====

Substance/Property	To Hit	Damage	AC	Attribute/ Resistance, etc.
Accurate				+5 Acc.
Acidic		+2 Acid/Poison		+10 Acid/Poison
Amber	+3	+3	+3	
Arcane				+25 SP
Armored				+4 AC
Blazing		+14 Fire		+25 Fire
Brass	+3	-4	-2	
Bronze	+2	-2	-1	
Buddy				+2 Per.
Burgler				+6 Thievery
Chance				+10 Lck.
Charisma				+12 Per.
Charm				+5 Per.
Cold		+10 Cold		+20 Cold
Coral	+1	+1	+1	
Cryo		?		+25 Cold
Crystal	+1	+1	+1	
Defender				+6 AC
Dense		+4 Energy		+9 Energy
Diamond	+9	+30	?	
Divine				+16 AC
Ebony	+4	+4	+4	
Electric		+15 Elec.		+20 Elec.
Emerald	+7	+15	+12	
Exacto				+30 Acc.
Fast				+5 Speed
Fiery		+7 Fire		+7 Fire
Flaming		?		+15 Fire
Flashing		?		+12 Elec.
Flickering		?		+5 Elec.
Force				+23 Mgt.
Fuming		+5 Fire		+12 Fire
Genius				+30 Int.
Glass	0	0	0	
Glowing		?		+5 Energy
Gold	+4	+8	+6	
Icy		?		+5 Cold
Incandescent		?		+7 Energy
Iron	+1	+2	+1	

Kinetic		?		+25 Energy
Knowledge				+12 Int.
Lapis	+2	+2	+2	
Leadership				+17 Per.
Leather	-4	-6	0	
Leprachauns				+30 Lck.
Life				+10 HP
Lucky				+20 Lck.
Marksman				+10 Acc.
Mystic		?		+5 Magic
Noxious		+32 Acid/Poison		+40 Acid/Poison
Obsidian	+10	+50	+20	
Ogre				+8 Mgt.
Pearl	+2	+2	+2	
Personality				+8 Per.
Photon				+47 Mgt.
Platinum	+6	+10	+8	
Poisonous		+8 Acid/Poison		+20 Acid/Poison
Power		?		+13 Energy
Precision				+15 Acc.
Protection				+2 AC
Pyric		?		+9 Fire
Quartz	+5	+5	+5	
Radiating		?		+20 Energy
Rapid				+8 Spd.
Rogue				+15 Thievery
Ruby	+6	+12	+10	
Sage				+5 Int.
Sapphire	+8	+20	+14	
Scorching		?		+30 Fire
Seething		?		+20 Fire
Sharp				+3 Acc.
Shocking		?		+15 Elec.
Silver	+2	+4	+2	
Sonic		?		+11 Energy
Sparking		?		+7 Elec.
Static		?		+9 Elec.
Steel	+3	+6	+4	
Thought				+8 Int.
Toxic		+16 Acid/Poison		+25 Acid/Poison
True				+20 Acc.
Velocity				+30 Spd.
Venemous		+4 Acid/Poison		+15 Acid/Poison
Warrior				+5 Mgt.
Wind				+17 Spd.
Winners				+15 Lck.
Wisdom				+23 Int.
Wooden	-3	-3	-3	

Special Attributes

Special Attribute	Effect
of Acid Spraying	Acid Spray
of Acid Stream	Acid Stream
of Aid	First Aid
of Antidotes	Cure Poison



of Awakening	Awaken
of Beacons	Lloyd's Beacon
of Blessing	Blessed
of Cold Rays	Cold Ray
of Curing	Cure Wounds
of Detect Magic	Detect Magic
of Distortion	Time Distortion
of Duplication	Duplication
of Elements	Prot. from Elem.
of Enchantment	Enchant Item
of Energy Blast	Energy Blast
of Feasting	Create Food
of Feeble Minding	Feeble Mind
of Fiery Flails	Fiery Flail
of Fireballs	Fireball
of Fists	Flying Fist
of Frost Biting	Frost Bite
of the GODS!	Divine Intervention
of Half for Me	Half for Me
of Heroism	Heroism
of Holy Bonuses	Holy Bonus
of Identification	Identify Monster
of Immobilization	Immobilize
of Incinerating	Incinerate
of Jumping	Jump
of Levitation	Levitate
of Light	Light
of Lightning	Lightning Bolt
of Mass Distortion	Mass Distortion
of Megavoltage	Mega Volts
of Moon Rays	Moon Ray
of Monster Finding	Detect Monster
of Nature	Nature's Cure
of Paralyzing	Paralyze
of Power Cure	Power Cure
of Prismatic Light	Prismatic Light
of Raising the Dead	Raise Dead
of Recharging	Recharge Item
of Resurrection	Resurrect
of Revitalization	Revitalize
of Ropes	Create Rope
of Shielding	Power Shield
of Silence	Silence
of Sleeping	Sleep
of Sparking	Sparks
of Storms	Elemental Storm
of Stone to Flesh	Stone to Flesh
of Teleportation	Teleport
of Undead Turning	Turn Undead
of Vaccination	Cure Disease
of Water Walking	Walk on Water

## 12. Conclusion

That's all I have for you guys and gays. If you have any extra information, please feel free to update this file. Let's join together and improve on it.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.89 mindshadow

Mindshadow

Well, here we are again, all set for another adventure, but without any elfin swords or magic lamps. You awake on a deserted island suffering from amnesia. Your mission, if you accept, is to save yourself and to regain your memory. There are a few tricky puzzles to solve and saving the game at various spots is recommended. Also, as in other adventure games, it is a good idea to map your surroundings. The graphics are adequate and the parser, although not as good as Infocom's, does work. Remember to examine and search everything you find in your journey. There are two unique commands built into this game. The most critical function is the "THINK" command. When a clue is found, type in the word THINK (followed by the clue that you found) and hope for the best. If you haven't thought enough you'll never solve the game. The other command is the "HELP CONDOR" function. The game has a help list built into the program that you can call on if you need a push in the right direction. The only problem is that it can be called up only three times during the game. After that you are on your own. Let's get started. You awake on a deserted beach with a spectacular view of the ocean. In fact, look at the ocean but don't go in the water. Go N, then enter the hut and take some straw. Examine the trash can and take the candle. Well, you don't really need it. Exit the hut then go E. Take a piece of steel from the dory, then go E again and take a vine. Go W, W, S, and drop all but the vine. Go E, and you should be at the edge of a cliff. Tie the vine to a rock then go Down. Enter the cave and examine and search all, then take a rock from the ground. Dig in ground. Take the map, then E, Up, W. Look at the map, then N. At this point, you might want to save the game. Go N, N, E, N, E, E, S, S, E. Search the trunk and take the bottle, but don't drink it. Go W, W, N, W, W, S, W, S, S, S. Drop the map, then take the piece of steel and the shell. Listen to the shell. Type, "BANG ROCK WITH STEEL OVER STRAW TO MAKE FIRE". Drop the rock and the piece of steel, then wait. When the boat comes, offer the captain the bottle. You should now be on the pirate ship and the captain will have left you alone to go exploring. Go N, W, and talk to the doctor. Go S, then fight with the man. Go S again and take the meat cleaver. You can also eat the fish if you like sashimi. Go N, N, E, S, S, S, W, then cut the chain with the meat cleaver. Go E, N, N, E, E. You should now be in England. Go E, E, E, S, and search the sleeping man. Take the hat and the money, then go N, W, W, S. Give the man 5 pounds and take the pole. Go N, W, and get the debris with the pole. Drop the pole, then take the newspaper. Read it. Remember to remember. Go E, N, and talk to the man. Give the man 5 pounds and remember the password (it may vary with different disks). Go S, E, N, E. This is another good spot to save the game. Talk to the woman, then give her the hat. Go E. Examine the drink, then follow the man. Go S, W, then take the hat and look inside the hat. Rather than leave a tip, you can kiss the woman. Go W, N, E, then type, "CHANDRALT" or whatever the password is in your game. Give the man 200 pounds for your ticket then go W, S, S, W, N, N, and enter the airplane. Remember to remember. You should now be in beautiful downtown Luxembourg. Go N, W, then BOOTH 11. Talk to the man. If that doesn't work, search the man. Take the note and the ID card, then read both of them. Go E, E, N, N, W, Up, N. This is another spot to save the game. Go W, then DUCK. Examine the room and

take all. Read the parchment. Go E, S, Down, E, S, and now we are going on a little nature hike. Go E, E, E, S, and dig in the ground with the shell. Drop the shell, then take the leaflet and read it. It sure does look like a bank account number. Go N, W, W, W, W, and talk to the woman. Type in the bank number then open the box. Take the gun, then drop the box. Go E, N, W, Up, N, N, N, N. This is it. Save the game again, then E. Shoot the man with the gun, then take the message and read it. Now, if you have remembered all the names and found all the clues, you should regain your memory and solve the game by using the THINK COMMAND. Type "THINK ARCMAN". "THINK BOB". "THINK MASTERS". "THINK JARED". "THINK TYCOON". "THINK LUXEMBOURG". "THINK WILLIAM". At this point, a new screen should appear with the entire story of your trials and tribulations.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.90 monkey\_island\_1

### The Secret of Monkey Island 1

The 1st thing you do is go into the SCUMM bar, talk to all the pirates. Then go into next room and talk to the 3 important Pirates. After that wait for the cook to exit the kitchen, and enter that, take the slab of meat, and dip it in the boiling Stuff. Go outside step on far right corner and knock the bird in the air, take the Fish. Go back inside, dip the fish in the boiling stuff Pick up the pot under the counter and exit. Next go visit the Voodoo guy and he says some crap, but take the single rubber chicken. Next go outside to the pirates and talk them into giving you a map and some money. Next go into the jail talk to the guy and he will want breath mints go to the store buy them, and give it to the guy, he will ask you for a trade.... You can also go into the cliffs by going directly left up from the 1st screen you start on, if you are in the path you can take a yellow petal from a flower bush... I have found an Island house with no way across other to use the chicken pulley.. An other thing, i have found the Troll, he wants something, you give him the stewed fish, and he lets you pass.. You then can go to a house and you will find the guy who will train you. Ok now go to the circus, and use the pot as a helmet. They will give e you money, you then go to the store and buy a shovel, and a sword. Leave town, and go to the trainer's house, he'll teach you about sword play, then leave. Go out and see all the walking pirates, and learn their insults. go into the fork again, and wander around, when you see a small sign, push it with your shovel. Then walk along the wood bridge, and find the sword master. Challenge and beat her.. Great You have completed 1/3 of being a pirate.. Now continue to walk around and find an 'X' dig there and get the second treasure... Ok now make your way to the governors mansion, and put the yellow petal in the meat and give to piranhas dogs. They will go to sleep. Go into he house, take the vase open the door, and enter.. Just watch it is kind of cool.. Then when you exit, go back to the jail, give the prisoner the gopher repellent. He will give you a cake, Open the cake and look at the file.. Go back to Governors house, go through hole in wall, watch some more. Congrats you have just gotten the 3rd part of being a pirate.. Now go back to the Chicken Pulley Island, swing across, tell the chrome dome that the governor was captured, let him think, and when you play with the animal, stroke it! Now go to the Master Swordsmen, tell her about the governor, get her to join you. Now go to Scumm bar, pick

up another slab of meat, and all the mugs you can find..Fill 1 cup with grog, and exit, make your way to the jail. When you are about to lose the mug o'grog, select the use mug (with the liquid) and replace with new mug..then do it again when it is near death..Then when you get to the jail, use the grog on the jail cell. You have freed him, now ask him to join you.. Ok now go to Stan's (Boat Place) and ask to buy a boat, he will tell you you need credit so go to the store in town ( he will also give you a business card, and a compass).. Ask the guyfor a note, and watch how he opens the safe, when he puts note back ask him to go speak to sword master. Then go up to safe use the push/pull thing on the handle to open safe, get note close safe, and go back to Stan.When you go to Stan ask him for the boat in the far back.You say \$5000, he will say no, so u leave, he calls you back, you then buy the boat for \$5000! Now go to where you 1st start game, and you will meet Stan, he will want to buy boat back, and it is kinda funny! This is the end of part 1!

Oh BTW There is a part when the sheriff throws you in the water, you get the idol, and climb out, you automatically get the sword.

Ok, first thing you have to do is open the desk drawer and look inside of it. You'll notice a book which you take. This is just a diary of the previous owner of the ship which you can read it if you want to but it's not necessary . Then grab the feathered pen and then the ink off the desk.Go out onto the deck and you can talk to the mutinous pirates if you want to but they aren't going to help you any. Go climb up the rope ladder and grab the Jolly Roger.Then go back to the deck and down the hatch behind your mutinous crew . Go to the door and down into the kitchen.Next, open the cupboard and grab a box of cereal.Open it up and you will find a toy surprise which turns out to be a small key when you look at it.Get the pot on the table and go back up the ladder. Now go down the second hatch from the crew's living quarters. Grab the rope and open the kegs on the left and look in them to get some gunpowder.Open the bottom right chest and look in it to get the fine wine you will need later.Ok, now go back up to your room and use the small key you found in the cereal on the cabinet.Get the small chest and open it then look in it.You will find a recipe and some cinnamon sticks.You can look at the recipe but you don't need it since I will include the correct ingredients here.Go back out to the deck and use the rope on the cannon. Then put the gunpowder you have in the cannon nozzle.Go back down to the leaking storeroom and get some more gunpowder then go back to the kitchen.You might want to save your game here...Just a suggestion...Hahaha...Ok, now here is the list of objects you need to use in the pot:

- CINNAMON STICKS
- RUBBER CHICKEN
- BREATH MINTS
- JOLLY ROGER
- GUNPOWDER
- FINE WINE
- CEREAL
- INK

Pretty weird, eh?Oh well...Now you'll pass out and when you awake, go out to the deck and you'll see you're are Monkey Island. Go down into the kitchen and use the business cards you got from Stan in the red hot fire.Run back up to the deck and use the flaming mass on the fuse and use the pot then you 'll get blown onto the island.You might want to save your game before you

---

do that because it's frustrating when the fuse burns out before you get the pot on and into the cannon.

You've just been shot from the cannon and ended up on the beach. Pick up the banana. You can read the sign posted on the tree if you like, it has some hints. Now head into the jungle, go northwest, the screens will scroll as you make your way around the island. Go to the beach to the leftmost part of the screen and read the note. Head back into the jungle. Go to the fort. Take the rope, the spyglass, push the cannon, take the cannon ball and some gunpowder. Head back into the jungle.

Go to the right a few screens, find the dry river bed, there is a strung up person with some rope. You can't get the rope yet. Read the note. Head back into the jungle. Go to the northeast to the river fork. Take the rock that's holding a note down. Read the note, next look at the rock, it's a flint. Now go up the footladder, you'll come to a rock on a see-saw (catapult). Use the spyglass till it tells you your looking at the bananas, then push-pull the "primitive art" till its directly in-line with it. Now go up the ladder, use the spyglass again and look around for fun. Now push the big rock that's near the edge. If you aligned the catapult correctly, it will hit the tree and knock the bananas off. If not, go down and realign it and then get another rock from the pile and push it off. Try not to sink the ship. For a laugh, while ontop of the stone lookout, walk to the right as far as you can and see what happens. This is Lucasfilms dig at Sierra.

Climb down from the rocks, read any notes. Once down, go to the damn, stand in front of it. Use the gunpowder on the damn, use the flint with the cannon ball. Boom! Ride the water. Then go to the pond where the hung person was and get the rope from him. Throughout the who game, Herman Toothrot will come up to you, talk to him if you like to learn some hints. Head back into the jungle.

Go right one screen, go to the beach, find the bottle, read the note. Then go south two screens to the "crack" and find the strong branch. Tie a rope to it, lower yourself, tie a rope to the stump and lower yourself again. Get the oars. Head back into the jungle.

Go back to the beach. If you see the monkey you can feed him all the bananas you have. Once on the beach, pick up the bananas that fell off the tree when you hit it with the rock. Use the oars with the rowboat. Go north three times, go to the beach, then head back into the jungle.

Go to the village. It appears empty, go east twice to the big monkey head. Get the bananas in the bowl. Go east twice. The cannibals will stop you. Talk to them, they'll throw you in jail. In jail, get the cute skull, move the board and escape. Now go back to the beach, use the rowboat and go to beach where you found the bananas. Head back into the jungle.

Find the monkey. Keep feeding him all the bananas you have till he looks happy. (Click on LOOK AT MONKEY) He will then follow you around. Now head in the jungle, go north twice, then east to the clearing, this is the sacred monkey grounds. Go to the totem pole. Find the nose, pull it, it opens a gate to the monkey head. It will close as soon as you release it. The monkey will climb up and hold it down. Go in and get the whimpy idol. Bring this back to the cannibals and offer it to them so they don't eat you. They will be very grateful. Go into the hut and get the banana picker, then give it to Herman Toothrot, he will give you a key. (its a giant Q-Tip) Walk around, if the cannibals don't reappear, leave the village then come

right back. Talk to them and get the navigator's head from them. You'll have to trade your leaflet or brochure for it. Head back into the jungle.

Go back to the sacred monkey grounds, go to the money's head. (if you can't get back in type USE NAVIGATORS HEAD and the gate will open) Then position yourself in the giant monkey's ear and use the monkey key and the mouth will open. Go into the catacombs, use the navigators head and follow the direction the eyes point. After awhile it will lead you to the ghost ship. Once there TALK to the NAVIGATORS HEAD and tell him you want the necklace. Wear the necklace, it makes you invisible, go onto the ship.

Go below using the hatch. look around. Go through the passage, then pick up the chicken. (See the glowing crate!! Also, notice the locked hatch?) Now go back to the sleeping ghost, tickle his feet with the feather a few times till he drops the grog. Get the jug. Now go up on deck, go left to the door, open it. Here is LeChuck. You want the key hanging on the wall, but can't get near it. Use the magnetic compass to get the key (this is where I was stuck !@#)\$) Go back below and now open the hatch, walk down it. To get by the rat, pour grog into the dish. Go to the pot, get some grease. Go above deck.

Try opening the door to the right (Tool shop and Brig) It squeaks and the ghost keeps shutting it. Put some grease on the hinge. Open the door, get the tools and go below deck and open the glowing crate and get the root. Go to the cannibals and they will make a special potion for you. Go back to the ship. You'll meet up with the ghost, talk to him. Your crew will also show up. You can kill the ghost if you want.

Now you're back on MeLee Island, you want to stop the marriage. Use the seltzer to kill the two ghost you meet. Go to the church. Once inside, click on STOP THE WEDDING!! Save the game here. You need to be fast at one point here, but if you blow it, you can still win. After a confrontation with the governor and LeChuck, the monkeys run off with the governors ghost killer potion. Now LeChuck will attempt to beat you up. If you are fast enough, spray him with seltzer. If you don't, you'll be knocked into orbit. (I suggest letting it happen to see this happen, its quite funny) You'll land on Stan's Used Boat lot, right on a soda machine. Quickly pick up the ROOT BEER bottle and use it on LeChuck. If you blow it, don't worry, you'll be knocked in space again, you'll land at the sword instructors house. Use the root beer as soon as you can. Once you do, LeChuck will vanish for good, the governor will be your girlfriend, fireworks will go off and you can now go to bed!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.91 neuromancer

Neuromancer

- 01) go to the pax, withdraw 2000, send mail to Armitage with the number 056306118 (your bank acct number), withdraw the 10000 he sends
  - 02) pay and leave bar...go to body shop, sell all parts
  - 03) Go to shin's, don't pay for deck, gives it back to you free
  - 04) Go to reg fellow club...ask for chip(implant chip), ask for pass (needed
-

- 18tr)...link to CHEAPO, 2nd level password COCKROACH, edit bill, order caviar, edit bill
- 05) Get caviar, take to edo, get comlink 2.0...erase comlink 1.0 (you need space)...go to software place..buy joystick...go to house of pong ...give joystick, get zen and sophistry (implant)
- 06) Back to hotel, link to REGFELLOW (visitor), WORLDCHESS (novice, member) play a couple chess games with chessmaster 2.0 for more cash...get soft. from regfellow...leave room for comlink 3.0
- 07) link to CHAO (mainline)...get 3.0, delete 2.0, more software, etc..
- 08) Go to place opposite maas biolabs, buy all chips except for bargaining go to restaurant, buy chips...implant all chips
- 09 go to larry moe, buy coptalk, use coptalk at donut world to find link code for police...It's KEISATSU (warrants, supertac are passw)..edit warrant, arrest larry moe (062788138)...go to place behind larry moe get evade chip, security pass.
- 10) Link to soften (permafrost)...more software...comlink 4 i think
- 11) link to eastseabod (longisland)...more software...i think
- 12) link to loser (wilson, loser)...more software...i think
- 13) link to yakuza (yak)...more software....  
Do steps 10 to 13 in the right order, can't remember which, go from 3.0 to 6.0
- 14) Using the same deck all this time (I STRESS THIS, don't buy another deck when doing all this....) deck comes later...Now, login to BOZOBANK...use sequencer 1.0 get in, open account 712345450134... link to BANKGEMEIN(eintritt, verboten)...Embezzle from account number 646328356481 to bozobank account
- 15) Go buy Cyberspace Vii deck....load up on Any type of software you can...i think the best you can do is drill 1.0, decoder 2.0, and blowtorch 3.0 ? scout's ok, for fun really...
- 16) Go to Zone 0...break into panther moderns (224,112), get Cyberspace 1.0 and better software...leave cyberspace...Use Cyberspace 1.0 from now on to get into cyberspace...Hit Other places if you want...stay away from Psychologist (96,32) and World Chess (160,80) for now...ai's in there
- 17) SAVE GAME at ALL TIMES...it isn't easy...and you may die, and you don't need that to happen....
- 18) Go to regfellow club, zone 1, hit Copenhagen U (very important - good ice breakers, also updates thunderhead (virus program from panther i think) Load on software, hit other places if want...Stay away from Free Matrix (352.112), and NASA (448,32)...ai's again...notice that your ICE BREAKING skill goes up everytime you beat a new zone...also, be sure to use that ability and evade everyting you attack...  
Hmm...now this is where it gets kinda foggy for me, i can't quite remember exactly what to do...
- 19) Link to one of the high tech companies (i think it's hosaka)..edit employee files, put yourself as an employee...go get salary, use the link in there...This is i think to zone 2 3 or 4...i ferget...if it's 2...do zone 2....stay away from Musabori(268,208)...3rd strongest ai in there i think....
- 20) Anyway, continuing on, if the above is 2...go to the other free link get on the shuttle, go to bank of berne...get rid of secretary..use link in office...should be to 3 or 4...if 3 go to Screaming Fist... (464,160)...get easy rider 1.0 (very important, allows you to cross into any zone...kill others...stay away from Free Sex Union(288,208) and Bank of Berne (336,160)...ai's i think
- 21) go back to hotel, you can cross into any zone using easy rider now, so any link will do....Go to Zone 4...Sense/Net and Gridpoint...break in all this time SAVING the game...and loading up on good software, etc.
-

- 22) Continue to zone 5, kill...no ai's in 4 or 5....go to zone 6...Maas Biolabs and KGB...both have ai's i think, so there must be something wrong with my memory somewhere...check around, and somehow you're supposed to get into Maas's link...go there, unlock the front door back to Chiba city, buy gas mask from the place opposite, go in to Maas, get the cybereyes...allows much more programs than cyberspace vii
- 23) Get the ROM construct from the place in the s end of chiba city high tech center...use securtiy pass, get dixie flatline, 34689775642358885 carry her along...tells you where ai's are, and helps out a little.. actually i didn't use it much, but still....
- 24) Now, you're ready to take on the Ai's...start in Zone 0...either one...dixie will help you locate them...break through ice and when AI appears...use SKILLS...i stress those chips, no chips, no skills, no way....Example: World Chess: use Logic skill...Psycho: Philosophy skill...i'll leave the others up to you..i don't have all them written down...most are logic though...also notice everytime you kill ai, skill goes up...
- 25) continue, zone 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc...Save Game at all times...BTW, do read some of the messages on the ai...it adds a lot to the game
- 26) Oops...i forget...stay away from Musabori in Zone 2...he's Greystoke 3rd most powerful...Do the others first...Continue, and the last 3 ai's are the fun part...First do musabori...read up on the stuff... Next in Zone 7 Tessier-Ashpool...our friend Wintermute...and finally Zone 7...Allard Tech...our favorite ai...Neuromancer...btw, save game the end is sort of tricky...and be sure to watch everything that happens with these 3 ai's...oh, the other ai in zone 7 is killable before the 3 mentioned above, but it is harder than usual
- 27) Kill all 11 Ai's....and WIN.....

I hope any of this will help..all of it's a little foggy, but good luck... remember to save that game...use that software and skills and watch out for yourself in cyberspace....don't get fried....

Good luck...if i remember anything else or anybody has any other questions just post on here...i'll see if i can get to it..

Have you tried implanting the ICE breaking chip ? usually after you beat the ice from one zone, the ice skill goes up from 1 all the way till 7 i think. keep trying, i'll look back and see if i can find anything about it but i think what i stated above is correct

On the body parts, i don't think it lowers your constitution...i've made it fine through the game with the replacements, also i believe that it would be very hard to finish the game without selling them off (that's about 30000) credits there, and i remember finishing the game with only about 5000 credits after doing everything possible to get money...i haven't heard of anything else about this....anybody else know anything ?

There's not an ai chip...the skills that you use to beat the ai, example after you beat worldchess with logic, your logic skill should go up to 2

I don't know about the problem with worldchess...You do use Logic to defeat the ai in there...you could be right that you haven't gone through enough zones or something...maybe you can try psychologist and philosophy...or maybe just wait ? I don't know what your game is currently like, so all



i can do is guess....sorry. Anybody else know anything ?  
 Clarification real quick...when you're breaking in to the DB's...you're breaking ICE, not into an AI...and AI comes up after you break into a DB that has an AI in it, ex: world chess and psychologist in zone 0..otherwise you're just breaking ICE and into databases....

Yes, there is a way to slow down the attack of the DB ICE...there's a program called slow 1.0, and also slow 2.0, found in the higher zones that allow you to slow down the ice...there's also one that permits healing of ICE damage

Maas Biolabs, i think, don't remember, but i'm pretty sure that it has to be broken into...(the DB that is)...you break in, and in there there's an option to unlock the door...do that, go buy a gas mask (important), use the gas mask, go in and get the cybereyes..

Zurück zum  
 Unter-Menü

## 1.92 planetfall

### Planetfall

You start on board the Feinstejn. If an alien appears and gives you a paper, just throw it away as its just Infocom's little trademark (tm) now, just wait [keep waiting until the shop blows up] Now, go "w" into the pod get in webbing, wait [keep 'waiting' until you land on the planet], get out, get kit, open door, exit pod, swim up, u,u,u. You should now be in the courtyard. You might want to save the game here, in case you goof hereafter. Next go: n, ne, e, e, e [down the long hall], s, s, s, se, turn on robot [nothing will happen at first, but he'll join you soon], w, w, drop brush and id card, get bar, n, n, n, n, hold bar over crevice, drop bar, s, open kit, drop kit, w, w, unlock padlock with key, remove padlock, drop key and padlock, open door, n, get ladder, s,e,e,n,n, drop ladder, open ladder, put ladder over rift, n, w, w, open desk, get shuttle card, e, open desk, get kitchen card and upper card, e,s,s,s,e, push blue button, w, eat brown goo, s, s, s, sw, get flask, e, put flask under spout, push red button, get flask, n, n, n, n, e, n. You should now be in the upper elevator where you need to: 'slide upper card through slot', 'push up button'. Now, keep waiting (or do anything to use up moves. i like using 'l' continuously) until the elevator door opens up. Then: s,ne, pour liquid in hole, sw,n, slide upper card through slot, push down button, ('wait' until door opens),s,w,s,s,s,s, put flask under spout,press green button, get flask, n,n,n, n,e,n, slide upper card through slot, push up button,(wait until door opens), s,ne, pour liquid in hole, sw,n, slide upper card through slot, push down button,(wait until door opens), s,w,s, s,s,s, put flask under spout, push gray button, get flask, n,n,n,n,e,n, slide upper card through slot, push up button, (wait...),s,ne, pour liquid in hole, drop flask. O.K., the comm system is repaired. You are probably very tired by now, so let's get to bed!...Try: sw,n, slide upper card through slot, push down button, (wait...), s,w,w,n, get in bed, sleep (you may need to wait a move or two). now, in my early version, there's a bug that takes all of the items that you aren't wearing and puts them in the room outside your bed. They also aren't visible unless you 'look' or go out of the room and re-enter. If you find you're missing your access cards, they are right there in the room next to the bunk. O.K., now on to the other complex!!! (you might want to save the game again!) Get up, (look and get your cards if you need to), s,w,s, get

canteen, open canteen, slide kitchen card through slot, drop kitchen card, s, put canteen in niche, push button, get canteen, n,n,e,e,s,e, get bedistor, w, s, s, sw, get laser and pliers, ne, n, n, n, eat red goo, e, n. Now, the next thing you need is the lower elevator access card. Floyd has it, but the only way to get it from him is to be in the upper elevator with him and keep saying 'slide upper card through slot'. Eventually, he will show you his card, at which point you should 'get lower card'. Then you should: s, push red button, drop upper card, (wait until the elevator opens), s, slide lower card through slot, push down button, drop lower card, (wait until door opens), n, e, s, e. You should now be in the shuttle. Alfie control east, to be exact. This little honey will take you to the Lawanda complex on the other island. the shuttle controls are very simple. The lever continually accelerates the shuttle when in the up position. It maintains current speed when in the middle position and decelerates the shuttle when in the down position. To activate the controls, input:slide shuttle card through slot, drop shuttle card, push lever up. O.K. now, keep hitting 'l' and you'll notice your speed increasing each time in increments of 5. Keep hitting 'l' until your speed hits 55 mph. (never mind the sign you see). Then, 'pull lever down'. It will now be in the middle position and you will be steady at 55 mph. Soon you will see a sign marking the halfway point. When you see it, hit 'l' one more time, then input 'pull lever down'. The shuttle will decelerate (ignore the speed limit signs) and should stop right when you've entered the lawanda station! (this is another good time to save the game!) O.K., now to finish fixing the rest of the systems and finish the game. Note >>> sometime between now and the end of the game (depending upon how long it took floyd to give you the lower card), you will get hungry. When you do, just 'drink liquid' and discard the canteen. O.K., from Alfie Control east go: w,n,u,u,ne,n, tell Floyd to go north, tell Floyd to get shiny board, s,e,n, open panel, remove second board, insert shiny board in panel, drop fried board. o.k., the planetary defenses are repaired! Next: s,e,n, open lid, remove fused bedistor with pliers, insert good bedistor in cube, drop fused bedistor and pliers. Course control is fixed! Now go: s,s,s,s. You should now be in the computer room. You must now wait until Floyd enters and notices that the computer is busted. Then: ne, open bio-lock door, se, e, look in window . Floyd should now be with you and the brave little soul will see the miniaturization card in the lab and will volunteer to get it. You next should: open door, close door, l, open door, close door, (dear little floyd will perish), get miniaturization card, w, open door, w, s, remove old battery, drop old battery, insert new battery in laser, n, sw, s, slide miniaturization card through slot, type 384, set dial to l, e, n, n, shoot boulder with laser, [> in this description u need to 'throw laser into void'. The beast will follow after it. next: s, w, (you will find yourself in an auxiliary booth), n, open desk, wear mask, push red button, open door, w, open lab door, w, w, open door, w, sw, w, s, push button. All you have to do is wait for the door to open, then go north and the rest takes care of itself!!!!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.93 roger\_rabbit's

Roger Rabbit's Hare Raising Havoc

## LIVING ROOM

Go left, press enter to lower the ironing board. Go right, just past the ottoman (foot rest) and kick it left. One step left, pick up magnet. Go to fishbowl, use magnet to get key. Not necessary but you get more time later. Go to left middle seat of couch, jump up and keep jumping until fan is turned on. Get down, go to right seat of couch jump up and down until you wind up in the fan. You must press enter as Roger goes left, bad timing and you hit the door and must repeat this. When you go left the escape sequence activates, going off ironing board to ottoman through top vent over door.

## KITCHEN

Turn on burners on stove. Use key on locks. If you get timer, fine that's it. If you get cheese, put it down next to mice and grab them when they come out. This gives you more time too for some reason. Now go nest to right door and move old fashioned clothes dryer. Now go left and eat stuff out of refrigerator until banana peel shows (if you screw up from here, return to refrigerator and cycle through food to banana again). Go over banana peel and hit enter as you hit table or you will not go over the sink. On the sink hit enter until all dishes are trashed. Walk left, stand on burners. On light, use arrow keys to swing and hit enter when going right, this activates the escape sequence through the dryer.

## BATHROOM

My favorite. Although they add nothing to the solve, you should throw the rubber ducky and even better, by the toilet paper hit enter. I love it, he wraps himself in the paper. I think this was my favorite superfluous sequence, even better that Jessica saying "Did you hurt yourself" in the Construction sequence. Oh yeah, the solve.

Move over to the chair, get up and get towel. get down, put towel over water. go back, kick stool over towel. Get up, and get soap. Go right, jump on scale until skylight is open. Go right, turn on fan. Do not turn heater off!!! Pick up plumber aid which sticks to right wall (if it sticks to left go pull it again it will go to right wall). Go left, turn on water. Play with soap in water. Soap goes on floor. Go step on soap that goes in toilet. Go back up on shelf where you got soap. Go right on top on towels and press left or enter to activate sequence, which does not require action from you. You should land on scale, bounce off aid, into toilet, down toilet, come out as bubble and float out.

## BACKYARD

Walk right into rake. Whoops, just kidding. Turn water on. Going left blocks water in hose. Then go right, press up and enter to grab line. Use arrows to swing or you will drop. Go right, drop past rake. Spill fertilizer on tree. Get bucket on far right. (For fun, swing on tire and have dog bite your

ass or grab the burning steaks). Walk left through rake to water. Put bucket down and let it fill. Pick up bucket. Go back across rope same as before. Put water from bucket on steaks. (Step over Two Steps exactly here or time will expire on fire and it will return). Grab steaks, one will flop onto see-saw. Go to tree and shake i think three times for apple to drop on see saw and send steak to dog. Get on swing, swing right left and hit enter going left to get over fence quickly or time will expire on dog and he will return.

#### STREET SCENE

Pick up ball. Put in hydrant. Turn on hydrant. Get on Pogo stick and get on wire (you should have this concept down by now). Go right on wire to bird. Drop down, get feather. Go back up on wire and stop just lsft of clown. Press enter twice to tickle clowns nose. Magnet will drop. Drop down, get into garbage can. Walk over with garbage can on you and slowly bet magnet over to right over the manhole, which will come up after you move off it. Dump garbage can, come back press down and enter.

#### CONSTRUCTION SCENE

This one gave me fits for some reason. Check out jessica for fun. Tilt the mixer. Get a brick, put it in the mixer. Get some dynamiter, put it in the mixer. Elevator now comes down halfway. Repeat brick and dynamite. Elevator now all the way down. Get dynamite and set mixer upright. Get on elevator, kick bricks.Go right, grab onto hook and drop into mixer. on wood, saw until you drop into hole.

#### MILK SEQUENCE

Turn on switch, left side. Go to far right control (QC FIR QUALITY CONTROL) and hit enter on all bottles with tops on them. Good ones will go into the crates, bad ones will break. Go to first wheel on left, press when empty dirty bottles come by, it will clean them. Go to second wheel and press to label all bottles. Go to fourth wheel and press enter to fill with milk (just inside arm is the right timing, ill let you scope out the timing on the others, not too hard to figure). Go to third wheel to add rubber tops to bottles (tougher timing actually). Start at quality control and repeat as necessary to fill all crates and get to roof

#### ROOF

Beats me, tried all five keys got the same result each time, through the door and scolded by mommy.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.94 seastalker

### Seastalker

get mike. turn on mike. turn on video. turn knob. tell me about problem. tell me about monster. goodbye. drop mike. east (twice). examine panel. pull breaker. west. south (twice). west. get capsule. north. south. get magazine. insert capsule in reactor. close reactor. close hatch. fill tank. open magazine turn on reactor. turn on engine. open gate. open throttle. east. down. east open throttle. wait 5 turns. north (twice). east (twice). north. wait 4 turns. east. wait 5 turns. north. wait 6 turns. east. close throttle. turn on autopilot. wait. open throttle. wait 50 turns. close throttle. turn search light to starboard. turn search light to port. push test button. open throttle. wait 3 turns. turn on sonarphone. goodbye. wait. open throttle. get gear. open hatch. exit. north (twice). ask bly about problem. north. examine system. ask tip for tool. open door with tool. get relay. screw relay back in. close door. south. ask bly about problem. tell me about evidence. open box with tool. examine box. ask bly about crew. read article. yes (six times). show article to doc. yes. no. yes. no. south. no. ask tip about grid. yes (twice). south. east. install gun on scimitar. east. south. get survival unit. north. west. give survival unit to bill. tell bill to install unit on scimitar. wait. south (three times). push test button. examine unit. get hypo. open hatch. exit. north (twice). give hypo to doc. yes. south. wait 2 turns. get hypo from doc. show hypo to bill. look (four times). turn off electricity. turn on electricity. west (three times). south (three times). fill tank. push test button. turn on engine. open gate. open throttle. south. open throttle. wait. east. wait. yes (twice). no. yes. turn on sonarphone. north (twice). close throttle. wait (four times). look. aim bazooka at sea cat. fire bazooka. yes.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.95 severed\_heads

### Severed Heads

OFFICE: Take needle. Take scalpel. Turn on light. Look desk. Take papers. Read papers. Take bottle from cabinet. E. N. Ask Susan about murder. Ask Susan about Sweezey. Take records. OPERATION: S. E. Look plaque. E. Insert left hand in panel. Push 2. W. N. Ask Billows about murder. Ask Billows about Susan. Ask Billows about back room. Ask Billows about Sweezey. S. W. W. N. S. Wash hands. Look at screen. W. E. N. Ask Billows about Sweezey. VERONICA LAKE: S. E. Insert left hand. Push 4. W. W. Take food. Examine Veronica. Give food to Veronica. Take jacket. Search jacket. Take card. CAT: E. Insert left Hand. Push 3. W. S. Take sheet. Cut sheet with scalpel. Tie sheet. Open freezer. Take frozen cat. N. W. W. Put cat on platform. Turn on device. Take drug with needle. Inject cat. SECRET ROOM AND PUMP: E. E. E. Insert left hand. Push 2. W. N. Put card into slot. N. Open bag. Examine body. Cut body with scalpel. Take pump. Examine pump. S. Take card. S. E. Insert left hand. Push 3. W. W. N. Ask Susan about pump. S. W. Connect tubules to pump. Connect tubules to machine. CHASE TO VERONICA'S: E. S. D. S. E. E. Say Veronica Lake into booth. N. N. Examine body. Examine head. Cut Veronicas hand with scalpel. Take severed hand. JACK RICHARDS: S. S. E. S. W. Put severed hand in panel. Push 6.

E. Examine desk. Take loose papers. Read loose papers. E. D. Search debris. Take bracelet. S. S. Tie rope to hatch. D. Examine bodies. Examine hooks. Take hook. Swing hook at man.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.96 shadowgate

### Shadowgate

Before opening the door take the key from behind the skull. Now that you're inside, take and light one of the unlit torches you see on the wall. Take the other one. (As your torches burn out, they warn you by flickering. Light another one immediately and discard the old one when it burns out.) You will see two doors. One to the right (in the pillar) and one up center (a double-door). Unlock, open, and go through the center door. Discard the key; you won't need it again. You will see a hallway and an alcove with a book and two candles. Open the book. Another key is hidden inside. Take it, and go back and use this key to unlock the pillar door. Open the pillar door and go in. It's a closet. Take the sword and sling. Discard the key. (You ARE saving the game regularly, aren't you, in case you make a mistake or these instructions are confusing?) Go back to the room with the candles and book. Do NOT move the book or the candles. A trapdoor will open under you and send you to your death! Take the two torches (ESPECIALLY the one that looks like a flashlight!) And examine the masonry in this hall. At the back you'll find a loose stone. Operate it and it moves away revealing a hole in the wall! Go through the hole and you'll be in a room with a ledge. There's a doorway on top of the ledge. Ignore it. It's a red herring and can't be entered! A silver arrow points to the right. Operate the left torch (click Operate then click the torch twice) and a door opens! You can't take these torches. They're secured, but take the arrow. Go through the secret door. You see two bridges. Take everything from your inventory except your torch. You'll then be able to walk across the rope bridge without it collapsing. You'll see a statue of a snake. Leave it alone, but remember this room and how you got there. Go back and cross the other bridge, but first light the special torch (the one that looks like a flashlight). It burns with a green flame! Now, when you meet the Waif you can operate the green flame torch on the Waif and give it a banishing hotfoot! (If you don't do it quickly enough the Waif will curse you! And I don't mean with bad language either!) Take the two torches, the cloak, and go through the doorway you see. You'll be in a room with barred windows. There is something inside one of the windows, but you'll never find out what. There is a rope on the ground, and a sign: EPOR. Click on SPEAK. Click on the rope. Type in the word EPOR. (Yes, it IS rope spelled backwards!) The rope should rise and provide you egress through the ceiling, but don't go there yet. First take the scroll from the shelf. Leave the bottles. If you examine the room, you'll find another loose rock towards the back. Operate it, and another hole appears. We'll come back and go through it later. We need to gather a few things from some other rooms first. You can either go back the way you came or go up the rope. Let's go up the rope. Click on the top exit. You'll be in a mirrored room with an exit down the rope and another exit. Take the other exit. You'll be in a hall of coffins. Might as well open the bottom right sarcophagus -- the one that's covered with fish scales. There's a mummy inside. Use your torch to set fire to the mummy, and take the scepter. The other coffins contain a Banshee which won't kill you, but will deafen you

for awhile; some green goo that dissolves your little body if you walk through it; and a bag of (unneeded) gold coins. (One of the bottles you left down in the rope room is a goo dissolver, if you're curious.) Exit this room towards the bottom, and you'll find yourself in a hallway with three doors. The one to the right is where you want to go. You will see a shark swimming in a lake and a skeleton in the lake. And of course the skeleton holds in his outstretched bony hands...? Yes, that's right, a skeleton key! We'll be back for it. How? Easy, we'll walk on water. But, first go through the door you see up left. You'll see a waterfall and an entrance blocked by a rock slide and some stones. You need ONE of the stones for your sling. Ignore the blocked exit (another red herring). Examine the waterfall. Aren't there always caves behind waterfalls? Yes, go into this little cave. Operate the obvious stone protruding, and a little sack of gems pops out, remove the gems from the pouch and put them in your inventory. (There should be three!) Now go back to the hallway where we saw the three doors and go left this time. (Center is back to the mirrored room) You should be in a room with a trapdoor and a pedestal. Ignore the trapdoor. Another death exit. But there is a little gem-shaped notch beside the door you see. Try out your gems on this notch. One of them should fit and you'll hear a mysterious sound and see an orb form on the pedestal! Take the orb and go back to the lake. Operate the orb on the lake. It will freeze. Now you can walk on water! (Don't forget to take your orb back. You'll find it by operating your torch on the lake. A little spot will melt and the orb will pop out!) Now you can take the skeleton key! Now go back to the pedestal room. Take out some heavy items from your inventory. You can pick them up later. (Like the sword and cloak.) Open the door you see in the pedestal room and go through it. Lurking in a cave in the background are two eyes belonging to a dragon. Take the shield first. It will protect you while you take the other objects you need. Take the war hammer and the spear, then get out of there! In the pedestal room, you can discard the shield. You won't need it again. Make sure you have your cloak. Go back to the mirrored room. (Go out into the hallway and take the center door, remember? Then go through the upper left coffin!) Operate the war hammer on the center mirror. You will see a door. Unlock it with the skeleton key. Discard the hammer and the skeleton key. Put on the cloak. (Operate the cloak on yourself.) Go through the door, and you'll be engulfed in flames. Operate the orb on the flames. (Remember its chilling powers?) The flames will be gone and so will the orb. Discard the cloak. Go back to the pedestal room and pick up anything you left, then come back to the mirrored room. (What are the other two mirrors for? One will just crack. The other will break open and you'll be sucked out into space! A horrible way to die!) Take the torches and the broom from the mirrored room, and go out the center mirror. So, you're back in the room with a bridge across a pool of hot oil! Go through the exit at the top. You'll be on a bridge. Try to go through the door up center and a Troll appears asking for a toll. Don't pay him. Throw your spear at him. He'll go way temporarily. Go through the door and you'll be in a courtyard with a well and a Cyclops who wants to kill you! Put the stone in your sling and operate the sling on the Cyclops. And then operate your sword on him. Just like David, eh? Yes, the Cyclops is now dead. Operate the crank on the well and a bucket comes up. Open the bucket, take the glove within, and put it on. (Discard the sword and the sling. You don't need them anymore!) You're ready to go in the Castle!

#### LIBRARY TO WYVERN

When you enter the castle you see a hallway. Take the torch. On your immediate right is the Library, on your left is the Trogg room (a red herring; don't go there), straight ahead is the Banquet room, and the second door on your left is to the Lab which leads to the Garden. Go to the Library first.

You can read all the books! There are about fifteen titles each of which has a paragraph which you will find entertaining. One of the books provides a clue: Books can be used to cast spells as well as scrolls. There is a book on the desk. Take it. Open the desk and take the key and scrolls. Take the spectacles. Operate them on yourself. Now you can read the book and cast spells! (You have taken the torches in the hall, haven't you?) Take the skull on the bookshelf and the map on the wall. Notice the gem-shaped shape in the wall? Yes, use another of your gems. The bookshelves slide opening revealing another room. Go in and open your scrolls. Find the one that has the word "Terra" in it. Operate it on the globe you find in this room. It opens up and you find another key. Leave the bottle. It's only useful for curing the curse of the Wraith and you haven't been cursed, have you? Take the bellows by the fireplace. Leave the other objects. Leave the library and go to the Banquet room. (The up center door in the main hall.) Operate your torch on the rug (notice that lump in the rug). The rug burns away and you find another key. Now that you have three keys, unlock and open the three doors you find in this room. (Two upstairs, one downstairs.) Discard the keys here. Also drop the broom, bellows, map and skull. Go back to the main hallway. It's time to go through the lab to the garden. On the way through the lab, operate the ring in front of the little cage door. Don't open the cage, just operate the ring. A rock rises up and you find a bottle of Holy Water. Take it. Take the horseshoe over the fireplace. Go to the Garden and take the flute. (You did put on the glove didn't you?) You can now discard the glove. If you didn't have the glove, you couldn't get the flute. The fountain is acidic. Operate the flute. A little tune should be heard and the tree should open. There will be a gem-ring. Take it and discard the flute. Go back to the banquet hall. Discard the horseshoe. Go up the stairs to your right. Enter and find a sphinx and some weird drawings on the stair. Get a pencil and mark down the drawings. They are clues to the positions of levers you will operate later. (The bottom step shows the first position of the levers. Going up the stairs shows the subsequent positions the levers should be in.) The Sphinx will not let you pass unless you answer his riddle. There are six possible riddles. The object the Sphinx wants you to bring is either the horseshoe, the skull, the broom, the bellows, the mirror, or the map. Go out to the banquet room and get whatever object you think the Sphinx is asking for. Go back and Operate the object on the Sphinx. You can now go up the stairs. You'll be in an observatory. Take the shooting star. Operate the picture it was in. A secret panel will reveal an iron rod. Take the rod. Go up the ladder. Operate the silver arrow on the pretty girl. She turns into a dead werewolf. Take the Thorn and leave the arrow. Go back downstairs to the banquet hall. Go in the door up the stairs to your left. Open the bottle of holy water. Try to take the platinum horn. A demon dog will appear. Banish him to hell with the holy water. Go up the ladder. You will see a Wyvern. Operate the shooting star on the Wyvern. When the sparks clear, take the Bladed Sun. Go down, back to the banquet room.

#### WAND TO ENDGAME

In the Banquet room, go through the bottom door. You'll see a door to your right and a door to your left. Take the left door, go down the stairs. Leave the pot of gold alone. Open the bag. Take the large coin, and one of the small coins (with a skull on it). On the stairs, notice the flagpole hole? Operate the steel rod on it. It's a lightning rod! A flash of lightning and a hand comes out of the floor and offers a wand. Take it. Examine it and discover the sign of the serpent. Now where have you seen a serpent? Yes, the rope bridge! Go back to the rope bridge. Remove everything from your inventory, except for the wand and a torch. Cross the bridge, operate the wand on the snake. Take the staff. Cross back over the bridge and pick up your inven-



tory. Now go back to the rope room (cross the other bridge). Go through the hole in the back. Place your remaining gem in the hole on the slab in the center. The Mage will give you a scroll called Wind Shadow. Go back to the Troll bridge. The troll reappears. But you don't have a spear! Operate the Wind Shadow scroll on yourself. You'll be invisible. You can cross safely and go back to the banquet room, and through the bottom door, but this time turn right! You'll see a skeleton sitting on a Throne. But he's missing his scepter. You have it, so operate it on the skeleton. He grasps it tightly. Operate the panel to the right of the throne. It slides up revealing another gem-shaped hole. Put the gem-ring in it, and the Throne rises revealing a secret passageway. Go down. Take the torches. Do NOT go left! (A slab will fall and kill you.) Take the other exit. You'll see some gargoyles. Leave them alone for now. Take the exit farthest to the right. You'll see a statue in the center of a pool of lava, and an exit on the other side of the lava. You need a bridge! Open the book you got from the library. (You HAVE put your spectacles back on, haven't you?) Operate the opened book on the statue. A bridge will form. Cross the bridge. You'll be in a room with some levers. Remember, you wrote down the positions you had to change them too. Use those drawings now. Operate the levers one at a time, so they are step by step in those positions. (Operate the third one, then the second one, then the third one again) Machinery will operate and you will get a silver orb. Operate the Thorn on the staff. Operate the staff on the silver orb. You now have the Staff of Life! Go back to the gargoyles and blind them with the Illumunaris spell. Go through their door, and you'll be in the well room. Operate the crank. The well will open. Operate the LARGE coin on the well. A wind will come up. Go down the well. The wind will allow you to descend gracefully. You will be on a riverside. Operate the drumstick on the gong. The Ferryman comes asking for his fare. Operate the small coin on him. He says come aboard. Click Go, and click on the RAFT! Not on the Ferryman! He will ferry you to a room with a skull door. There will be three odd shaped holes in a panel. Just the same shape as the Bladed Sun! Put the Sun in the first panel on your left. Operate the Platinum Horn. The horn blows and the skull door opens. Go in and you'll see the Wizard with a Giant Behemoth. Operate the Staff of Life on The Wizard? No, the Behemoth! Angered and banished below, he takes the Wizard with him.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.97 silver\_blades

The Secret of the Silver Blades

### BUGS, HINTS, AND GENERAL INFORMATION

THE SECRET OF THE SILVER BLADES is semi-linear. There are certain objects that need to be found before you can proceed to the next part of the game, but most of the missions in the game can be done in any order. There is a preferred order though, since the battles get progressively tougher as you get closer to the end. The walkthrough will indicate the order for those missions where the proper sequence is necessary.

The game has a built-in hint book. If you feed 100 gems to the Well of Knowledge, you will get a hint and outright answers in some cases. Information that you can get from the Well is not duplicated in this walkthrough except for a

few cases where the Well is vague.

There are two basic types of mazes in this game: `_huge_` and the more normal 16x16 mazes. The map coordinates are always shown in this game, but in the huge mazes, sometimes the map coordinates are wrong. The error is usually in the "X" coordinate. Whenever possible, both the correct and incorrect values are given in this walkthrough. Because of this bug, you may find the coordinates in the walkthrough do not match those in your game.

Be aware that some ranged spells are Touch range spells when cast from a scroll, but operate normally when cast from memory. The ones that are known to be Touch range when cast from a scroll are the Slay Living, Disintegrate, and Death spells. There are undoubtedly others.

There are several new monsters of note. The worst is the iron golem. These are immune to most magic. Magic missile and fireball will actually heal them. Lightning will slow them down. The only way to fight them is to first use lightning to slow them down, then hack them to pieces. Only magic weapons +3 or better will harm the golems.

The Remorhaz automatically kill your characters if they succeed in an attack. Fortunately, they have poor THACO values and can usually be killed before they can strike.

Purple Worms also do something to your characters when they make a successful hit, but all my characters have been fortunate enough to be unaffected when hit.

Umber Hulks have a gaze that is equivalent to a Confusion spell. Dispel Magic will restore your characters.

#### NEW VERDIGRIS

You start the game in the house of the Mayor of New Verdigris. Your first mission is to free the Well of Knowledge from whatever has captured it. There is a teleporter (3,0) in the Mayor's house that will take you directly to the Well maze.

The first order of business is to explore the town of New Verdigris. You need to locate the important places, such as the armory, vault (the vault is a file VAULT.DAT in the save directory), training hall, magic shop, bar, and temple. Locating these places is left as a mapping exercise for the player. The exit from town is at (15,8). It leads to the ruins of old Verdigris. In addition, one of the private residences (3,9) has an old man who will give you a Scroll of Protection from Dragon's Breath. You may need it for the last Well battle.

Buy mirrors for everyone. You will need them for the basilisks and medusae in this game. The Cute Yellow Canary does what you expect it to do in the mines, but it is really useless. If you follow the walkthrough you will not need it. If you want to explore the mines fully, you will have to pass through the poison air pockets and take the hits anyway.

THE SECRET OF THE SILVER BLADES  
Part 2

THE WELL

---

The map of the Well area on page 2 of the Journal is correct. There are two errors in the map which may be corrected in your edition of the Journal. There is a north/south corridor to the northwest of the Well that is shown as being six squares long; it is actually five squares long. There is also a door that is missing in one of the western rooms. What looks like a dead end is not. The Well is shown as part of the Old Verdigris ruins. There is a 16x16 blank spot in the ruins that corresponds to the Well maze, but the Well is actually a separate maze with its own map coordinates.

There are three battles that you have to fight to free the Well. Each battle is triggered as you step into each ring of the Well, and each gets progressively more difficult. Save the scroll you got from the old man until the last Well battle, and have the character with the lowest hit points use it. You face an increasing number of bigger dragons with each battle. The last one is with a really -big- dragon. You can rest any place in the Well after you have freed it.

Once you free the Well, explore every square of it. With a few exceptions that are noted in the walkthrough, all the teleporters connect to the Well. You have to step into the squares that are in the Well-end of each gate to activate the other end of the gates (when you eventually find them). These gates are very useful for getting back to town for training. They also come in handy for resupplying when you are clearing some mazes that are far from town.

Another reason for exploring the Well area is you will find the true nature of the owner of the Magic Shop. You will find a battle between Bane clerics and the Black Circle. The best action is to duck and wait out the battle. You will have to fight the survivors, but you will also face a smaller force. Try visiting the square at (4,14).

Afterwards, it should be clear the Black Circle is Evil. When you return to town, it's time to have a long talk with Marcus, the owner of the Magic Shop. Explore the Magic Shop and expect a fight in every room. You can expect random attacks by Fire Knives until you clear the Magic Shop. Once you get rid of Marcus, the prices in the Magic Shop will drop drastically. The shop will continue to operate until you have defeated the Dreadlord. Then, it closes up tight. Towards the end when you have lots of money, stock up on wands of magic missiles and +1 arrows, and store them in the town vault if you wish to continue playing.

#### RUINS OF OLD VERDIGRIS

At this point, you can start exploring and mapping the old Verdigris ruins. The maze is about 85x60 and needs to be carefully mapped. Be aware that this is one of the huge mazes where the map coordinates are not always correctly shown. There are two sub-mazes in this maze: The Well is one, and the old administration building is the other. Exiting these sub-mazes into the main ruins maze is usually when the map coordinates become incorrect.

The first item you need to complete the game is an Amulet of Eldamar. Journal entry 1 is the map to the amulet. You get the Journal entry from the Well. The Well will hint as to the location of another dragon hoard. It's not required that you find this hoard, but if you want the experience points and loot it offers, it's at location 11,0. Additionally, there are two other optional fixed encounters with Bane clerics in the maze that will yield useful loot. They appear to be triggered if you step into any one of several different

---

locations. The first square of the set you step into will trigger the encounter. Each encounter appears to have a different set of trigger locations. To trigger these encounters try leaving the Well by the northwest door and explore north. Try stepping into locations (56,29) and (59,22).

Other than the amulet, there is nothing vital in the maze. It's only necessary to explore it to locate certain places you will need to go to later: the old administration building and the mine shaft. There are two mine shafts in the ruins. Only the one shown on the map in the Journal works; the other is abandoned and there only to confuse you.

#### OLD ADMINISTRATION BUILDING (BLACK CIRCLE HEADQUARTERS)

The Black Circle Headquarters is in the old administration building. There is a 16x16 blank spot in the ruins that corresponds to the building, but the building is really a separate maze. Journal entry 38 shows the location of the building. You can get the Journal entry from the Well, or you can find it yourself by exploring the ruins.

Clearing the Black Circle Headquarters requires that you explore every room. The important locations in this area are the room at 10,5 and the Inner Sanctum at 14,14. Both places have teleporters back to the Well if you need to get more supplies, dispose of loot, or get training.

There is a secret doorway at 8,4 that you have to look for. You will encounter the clerk from Phlan in the building. Be nice to her. If you played POOL OF RADIANCE, you will appreciate finding out that her name is Sasha. After you clear out the Black Circle Headquarters, wander over to location (54,52) of the ruins or thereabouts. You will get the first of many opportunities to rescue the clerk. Leaving the administration building back into the ruins will almost certainly cause the map coordinates to be wrong; be careful.

At this point, you have done all that is needed in the ruins. You can finish mapping the ruins, or you can get on with the game. The next step is to descend into the mines.

#### THE SECRET OF THE SILVER BLADES

##### Part 3

#### THE MINES

You can descend into the mines at any time, but it is better if you wait until you have finished the ruins first. The battles become tougher in the mines, and the experience points you get in the ruins are useful for gaining character levels. At first, you can only go to the Temple level. The Temple of Tyr is to the south. There is nothing else of any interest on that level. You will have to fight to get into the temple.

Derf Strongarm is at 14,2. There is a teleporter back to the Well at 2,15. Explore the rooms in the west side of the Temple. There is loot and information to be found there. Once you have learned the secret of the Silver Blades and the Dreadlord from Derf, you can descend into the rest of the mines to retrieve the parts of Oswulf's staff. You need the staff before you can proceed to the next stage of the game.

The mine mazes are large but simple. It is only necessary to note the

---

coordinates of the intersections, and which directions the shafts branch off at each intersection.

The Well will tell you in which direction to proceed at each level to find the staff, but if you want explicit directions, read on. All coordinates are approximate since several of the intersections are several squares in size. All directions start off from the mine shaft at (50,50). There appears to be no coordinate problems in the mines.

Level 1: Go west to the intersection at (35,49). Go north to the intersection at (38,44). Go west to the intersection at (18,41). Go north. Level 1 has useful loot, so it is worthwhile to explore that level.

Level 2: Go west to the intersection at (35,51). Go north to the intersection at (29,46). Go north. There is useful loot on this level, too.

Level 3: Go north to the intersection at (50,39). Go east to the intersection at (69,37). Go east. This is the last level where useful loot can be found. What you find below this level is mainly gems. Gems are useful for the Well and for buying things from the Magic Shop, but there are no more useful weapons and armor. Encounters with Umbers in the mines at all levels will yield weapons, scrolls, and armor.

Level 4: Go south to the intersection at (54,58). Go west to the intersection at (54,66). Go east.

Level 5: Go north to the intersection at (45,44). Go west to the intersection at (23,38). Go north.

Level 6: Go west and continue going west at every intersection. You will encounter giant snakes on this level; have Neutralize Poison spells ready, and make sure the cleric who has that spell is in the rear. (NOTE: It's a good idea to have a Neutralize Poison spell ready at all times in this game!)

You will find Vala on this level. She is a worthwhile addition to your party. There are several situations where you will find monsters immune to magic. In those cases, what you need is lots of fighters: Vala is a good fighter.

Level 7: Go south and continue going south until you reach the intersection at (56,71). The staff is to the west. There is loot to the east, and you might want to pick it up on the way back since it's fairly close.

Level 8: Go south to the intersection at (50,62). Go west then, go south, and keep doing so. The malfunctioning teleporter on this level is initially the only way to the 9th level. To get to it, go north to the intersection at (52,45). Go west to the intersection at (43,43). Go west.

Level 9: The teleporter on level 8 should place you in a room at (58,30). (It did the two times I played the game, but the Well hints the teleporter is random.) If you are teleported to another room, you're on your own. If you do wind up at (58,30), it's a straight shot to the mine shaft at (50,50).

You will find guards just before the mine shaft. Kill them and you destroy the barrier. This enables you to use the mine shaft all the way down to Level 10, or "B" (for basement?) as it is given in the menu. There are guard stations in all directions from the mine shaft if you want to take them out. All but the ones in the south are close to the mine shaft, and it's real easy

---

to run into them. The southern guards are found by going south, west, then south again until you find them.

Level 10: This is the entrance to the castle dungeons. Go east and continue going east until you reach the intersection at (80,50). Then go south.

#### THE SECRET OF THE SILVER BLADES

##### Part 4

#### CASTLE DUNGEONS

There are three mazes in the castle dungeons. There is also a Black Circle compound attached to the dungeon. Each dungeon maze has several levels. To get to the next level you will have to either answer a riddle, or fight the guards. You get experience points in either case, and answering the riddle is much easier than fighting. If you fail to answer the riddle, you are automatically teleported to the Well, who will give you the answer for 100 gems. Once you get the answer, you automatically answer the riddle the second time you approach the stairs.

Any sphinxes found in the dungeon will give useful information if you talk to them or rescue them.

#### DUNGEON MAZE 1

The important locations are: (3,6) a gate back to the Well; (8,11) another gate back to the Well; (11,0) stairs; (12,0) stairs (this one leads to the next dungeon maze); (15,7) if you go east from the stairwell, you will enter the Black Circle compound; (12,15) brass key (needed to complete the game).

#### BLACK CIRCLE COMPOUND

This mission is totally optional. You will meet Sir Deric as you enter the compound. He has just escaped from the Black Circle and is looking for his companions. Your mission (if you should accept it) is to help him rescue his companions. Sir Deric has only a mundane sword and is badly wounded. You will need a spare set of weapons and armor for him. Basically, almost every room in this maze contains battles. You do not have to fight them all if you do not wish to.

Important locations are: (11,8) and (11,9) you can rest here; (14,14) the first of Sir Deric's companions is found here (he will give you an amulet that will enable you to find the other companion); (7,8) once you have the amulet, go back to this location (the amulet will show you the locations of various secret doors; the rooms in the section behind the secret doors have lots of good loot; there also several places to rest; the game will tell where you can rest); (2,8) the entrance to where Sir Deric's other companion is being held (Sir Deric leaves your party once this companion is rescued); (1,4) another secret room to loot (there is a subtle game hint that this room exists when Sir Deric leaves your party).

#### DUNGEON MAZE 2

The important locations are: (3,9) stairs; (8,15) stairs; (7,10) stairs; (13,9) stairs to next dungeon maze; (6,3) gate back to Well (if you cleared the compound, you will probably want to return to town at this point to dispose of all your loot); (1,8) silver key (needed to complete the game).

---

## DUNGEON MAZE 3

The important locations are: (10,6) a prisoner you can rescue (he will give the location of his treasure cache); (12,6) the prisoner's cache (the password is NACACIA); (12,7) a teleporter to (1,3) (there's lots of loot and a big fight at (1,3)); there is also a teleporter back to the Well at (1,3); (12,13) blocked stairs to the castle proper (this stair will open once you reach the castle; you will have to use the roundabout way through the crevasses first to get into the castle); (2,15) exit to the crevasses; (9,13) gold key (needed to complete the game).

## CREVASSES

The ice crevasses are huge but simple. This is also another maze where the map coordinates can be wrong if you leave the maze and come back. The required mission is to find the Frost Giants' village. The optional mission is to rescue the Phlan clerk one last time.

From the dungeon's exit, go east to the intersection at (44,82). Going north gets you loot, but it is a side trip. Continue east. At intersection (51,82) continue east. If you go east at (61,62), you encounter the Phlan clerk. If you go south, you will find the Frost Giants' village.

If you rescue the clerk, she will suggest you join her to find some treasure. Agree to this and follow her directions. This will eventually take you back to the Well. Afterward, you can backtrack to (61,62). On the way back, the only intersection of any interest is (14,48). Going east will yield loot.

Assuming you do not want to rescue the clerk, go south. At (99,79) go east. There is a two-part battle to be fought there before you can proceed. You will eventually find the entrance to the Frost Giants' village. There is a gate back to the Well at the entrance.

## FROST GIANTS' VILLAGE

The village uses the same map coordinates as the crevasses but is really a separate 16x16 maze. Your one and only mission is to locate the Frost Giant King and talk with him. Wandering around will only result in lots and lots of tough fights and very little loot. The big loot comes only from talking to the king.

Go due east from the entrance until you reach (58,87). Go south to (58,95). Go west. Talk to the king. There will be a test of your truthfulness by way of a two-part battle with the Black Circle and fire giants. The result is a lot of loot from the king as a reward.

Once you win the king's trust, you must leave the village. You can leave the village at the crevasse or castle exit. The crevasse exit might be a good choice as you have a lot of loot that has to be disposed of. You can return later and will be automatically passed through the village.

From the castle exit of the village, go east to the intersection at (26,86). This may also be shown as (58,85). Go south. From here on, always go east. You will eventually reach the castle gates. If you chose to go east from (26,86), you will eventually reach a gate back to the Well.

## THE SECRET OF THE SILVER BLADES

## Part 5

## CASTLE: FINAL BATTLE

There are three mazes which correspond to the three levels of the castle.

## CASTLE LEVEL 1

The rooms generally contain nothing but big battles. There is a gate back to the Well at (6,9). There is a teleporter at (9,15) that takes you to stairs leading to the second level. All rooms are entered by waiting in the alcoves. There is a secret rotating door in each alcove. Once on the other side of the alcove, you cannot exit until you find the lever that reverses the rotating door.

## CASTLE LEVEL 2

For the most part, this level contains nothing but battles as well. You can rest in the secret room at (5,2). The storm giants at (6,1) will parlay and leave peacefully if you buy their map. The room at (2,2) contains loot, but you need the amulet in the room at (14,8) to get in. Around (9,4) you will run into a patrol. The loot from this battle includes the current password (STEELEYE). Also, no matter what you read, the password is always STEELEYE. If you explore the southeast section of this level, you will meet Sargatha again. If you wait, you will be attacked. If you chase her, you will be captured and will have to fight your way out of the dungeons again. Chasing is not advised.

The entrance to a maze that leads to the stairs to the third level is at (4,4). The stairs are at (0,15) and behind a hidden entrance. The corridor that starts at (9,15) does ~~not~~ lead to the hidden entrance.

## CASTLE LEVEL 3

This is the level where the three keys you found in the dungeon are used. The Well will tell you in which order the keys have to be used. Interesting locations are:

- (12,11) Gate back to the Well.
- (14,12) Gate to (12,15). Lots of loot and a big fight.
- (13,9) Bash your way through this door.
- (14,7) Go on in; it's not that hard a fight.
- (11,2) You do not want to go in this door.
- (8,9) The password is OSWULF.
- (7,1) Golden boy has a girdle of giant strength, plate mail +5, shield +5, and long sword +5. They should be the last items in the loot list, but double-check by readying the items to see what they do to your characters' statistics.
- (3,4) Entrance to the Dreadlord's room.
- (1,3) Secret entrance to the Dreadlord's hiding place. This is the last battle. Have lots of lightning spells or wands of lightning ready for this battle. The room is filled with golems. There is also a gate back to the Well here. You might want to teleport to the Temple of Tyr and discover Derf Strongarm's fate before returning to town. There is a bug in the program that reincarnates Derf after your visit.

Zurück zum



Unter-Menü

## 1.98 space\_quest\_1

Space Quest 1

First of all we begin in the hallway of your ship. You realize that the ship is on 'self destruct' and you only have minutes to get off. Move your man to the left. You will enter a room with two chairs and a computer screen. Look at screen it will ask you what cartridge you would like to retrieve. The correct answer is ASTRAL BODY (the dying scientist will tell you this). Now take the cartridge. Do not try to play it, you will be killed.. You may see some old man enter the room he will die telling you to save yourself. You must now leave the room and continue to the left. You will find a body. Search the body and you will find a keycard. Take the KEYCARD. Next you must go to the elevator and it will take you down 1 level.. Once on the new floor find another elevator that you only see doors. That will take you to the engine room. In the center of the room there are docking bay doors. Look at panel and push the 'open bay door' button. Then go to the right and you will see an elevator. To the left of the elevator there is a panel. Insert keycard, take the keycard back and enter elevator. Go to the center of the room and push the button on the right, take the space suit. Then push the button on the left, take the gadget. Now you must walk around the railing, go to the panel and open the door. Exit the door and you will see a pod and a panel. Read the panel (look at it) and press the button. You will now see an escape pod, enter the pod. Close the door to the pod. Fasten seatbelt, look at panel. Push power on, press the 'autonav' button and then pull throttle. Ok you are on your way.....Enjoy the trip and view. You will now crash land on a planet. When you do, a survival kit will drop. Take the kit. Exit the ship and take the reflective glass laying on the ground. You must now go to the right.... After you walk to the right you will notice a path leading up, take the path. After a short walk you will see a spider droid drop, don't worry about it yet, (You may at this point carefully drop the stone found on the arched bridge on the spider droid, this will take care of him right there and then! AhAh don't do it, you will need this droid later on!) then continue until you see two arches walk under (between) them and you will be in a elevator going down.... When you get to the bottom exit the elevator and take the rock lying on the ground. Follow the passage and you will be in a room with a grate on the floor and a geyser on the other side. Walk all the way to the back of the grate and and slide by the back wall. When you get across drop the rock on the geyser. Now a door will open, exit the room. You will see what look like beams. If you walk into them you're dead. So walk real close and put glass or mirror in beams (remember the "glass" from the crashed pod?). They will short out, now continue up the path. You will be in a room that has what appears to be water dropping from the ceiling. It's not water, it's acid..... so time yourself and don't let the drops hit you. At this point you need to turn the knob or wheel on the gadget (really a translator). Enter the next room and you will see an image. It will talk to you and send you on a Quest (if you forgot to turn on the gadget then you couldn't understand the image). Well, now again you're back on the outside, go down the path, you may find the spider waiting for you but it's slow (unless you "stoned" it) so go to the right you will notice an indent or should I say cave. Enter the cave and make sure the spider follows. Once in the cave move to the far right bottom as fast as possible. The spider will enter and kill

the monster. Now you must pick up his guts as proof that the monster has been destroyed. Take the guts back to the image in the room and give it to him. You will now be able to go to a room that has a computer directly in front of you. Move to the dark screen and insert the cartridge. You will now see why you have taken on this mission. At this point take the cartridge back and the aliens will have given you a skimmer. Enter the skimmer and turn the key. This part is hard so save each move. You must get across the land to the next city. You can only take 5 hits from rocks and then da da da ... Once you get across exit skimmer and take key. A man will ask if you want to sell it say "no" and walk into bar. Then exit bar and the man will offer 30 in money and a jetpack. Do it. Now go to the bar and play the slot and play till you have won 230, beware, save a lot, for if you get three skulls you're dead. Now go to bar and drink, buy and drink, until you overhear where to take your ship.. "Sector HH" !!!!! Now go buy a ship. It will cost you 219 don't buy any others.... After you have a ship go to the right of the screen and enter the Droids-R-Us shop. Buy the droid at the top of the steps to the right. Now go back to ship and enter ship, load droid, he will ask what sector tell him "Sector HH". You will now be at the Sarien ship. Wear your jetpack and exit ship. Now you will see a door on the space ship. Open door and enter the ship . You will now be in an air lock. Exit air lock when the droid comes in and you will be in a room. Move the trunk farthest from you. You will now be under a vent, open trunk, put jetpack in, open grate and enter vent. Climb until you see a passage to the right, enter the passage. You must now kick the vent several times until it opens. Now enter the room and you will be in a laundry room. Enter the washing machine. You will now have on a Sarien uniform, exit the room and go all the way to the right. You will now be in the Armory. Give the droid your pass out of your uniform. When it leaves the room move to the right and take the bomb off table. The droid will bring you a gun . Now exit room and you will see a man and a reactor. Drop the bomb and leave the room, he will die. Walk to the elevator and go down then go to the room where you dropped the bomb and search man press the button off. Walk to panel and look at it and press button. You must now enter the destruct code. Which is "6858". Now you have only a five minutes to get the Hell out... Go to the elevator and up so you're outside the laundry. The elevator to the right which has the sign out of order. You must open this door.. Blast it if it doesn't open then enter and you will be in a room with an escape ship, enter ship and turn key. You have now finished the game.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.99 space\_quest\_2

### Space Quest 2

As our story opens, you, Roger Wilco, sanitary engineer extraordinaire, are doing what you do best -- swabbing an outer deck of Xenon Orbital Station 4. A beep from your wrist watch interrupts your reverie. A look at the watch reveals buttons labeled H, T, and C. Press C. A message from your boss tells you to get back in the station on the double and clean up a mess made by a space-sick passenger in the shuttle. (You get all the most desirable jobs!) Walk up the wall and across the ceiling (Isn't zero-gravity fun?) to the air-lock entrance. Stand on the entrance, and in a few seconds you will be transported inside the station. Once inside the station, walk over to the space-

suits on the back wall and take a uniform. Take a moment to check your inventory. You have a filled-out order form for a Labion Terror Beast Mating Whistle, which is ready to be mailed, and a dialect translator. Now walk over to the lockers and open a locker. Take the jockstrap and the Cubix Rube puzzle that you find inside. Exit the airlock through the door on the west side of the room. As you enter the control room, your boss tells you to get over to the shuttle on the double. The other crew persons in the control room aren't inclined to waste time with you either, so you have no choice but to go and stand on the transport lift on the west side of the room. Once you've been lifted to the transport level, walk over to the transport tube entrance and get in. In a few seconds you find yourself in the shuttle bay. Walk down the stairs and enter the shuttle from the rear. HEY! What's going on here?! You don't have much time to think about it before one of the thugs gives you a love tap on the noggin and turns out your lights. When you come to, you find yourself helplessly pinned down inside an asteroid fortress orbiting a forest planet. You are in the presence of a hideous alien who is obviously keeping himself alive by artificial means. The alien patiently explains to you that he is Sludge Vohaul, the evil intellect behind the plot to steal the star generator that you foiled in SPACE QUEST I. Now Vohaul has decided to take his revenge on you and your home world of Xenon. He shows you his fiendish plot to loose thousands of genetically engineered insurance salesmen who won't take no for an answer on Xenon. You quickly realize that humanity hasn't been in so much danger since "Super Car" was canceled, but just right now there's nothing you can do about it. Vohaul's goons hustle you back aboard the shuttle and transport you down to the forest planet to begin serving a life sentence as a slave in Vohaul's mines. But before you reach the mines, the little hovercraft carrying you and two guards runs out of fuel and crashes to the forest floor! When you come to, you find yourself in the middle of a strange forest with one of the guards (who evidently broke your fall) lying quite dead beside you. Search his body and take the keycard from his uniform. The other guard is lying dead in the remains of the hovercraft. A steady beep is coming from the wreck and you realize that it could attract searching guards. Walk over to the wreck, look inside, and push the button. The homing device is now turned off. Exit the screen to the north. Now these woods are strange indeed! (Don't try climbing the trees unless you save your game first!) At some point in your journey through this forest you will hear the sound of another hovercraft searching for you. You can always avoid this hovercraft by quickly exiting the screen that you are on; however, you won't get any points for it, and the hovercraft will return. The better way is to find a place in the dense foliage where your body is completely hidden. Wait motionless for the hovercraft to appear and then leave. This will earn you 5 points and the thugs will not return. Also at some point on this screen, you will hear the sound of a rope snapping and a high-pitched shriek. When this happens, exit the screen near the southeast corner. You will come upon a strange little creature hanging upside down in a hunter's snare. Walk over to the little pink fellow and free him from the rope. Exit the screen to the west and then go up the hill and west. You are now on a plateau with a mailbox at the end of it. Put your Labion Terror Beast Mating Whistle order form in the mailbox's slot. Instantly a genuine Labion Terror Beast Mating Whistle appears on the tray! (Just like the U.S. Mail, right?) Take the whistle and exit the plateau back around to the east and back south down the hill. Now exit the screen to the west. Did the spores knock you out? Well, no matter. Take one of the spores anyway. (They're those pretty little flowers on the ground.) You'll need it. Exit the screen to the northwest. What on Earth (or wherever you are) is this thing? Well, it's alive and it's very hungry as you will learn to your sorrow if you touch any part of it. But this vine creature is also a maze. If you look carefully, you can see that there is clear path-

---

way through the creature leading to the bushes at the north of the screen. You may have also seen the little pink fellow that you freed from the rope gathering some of the berries from those bushes. Maybe those berries are important. Carefully work your way along the path through the vine creature. (HINT: Save your game as you complete each little section of the creature/maze). Now take some of the berries from the bushes. Don't bother trying to eat them, the smell will deter you anyway. Work your way back through the vine creature/maze the way you came, again saving as you go. Exit the screen to the south. Go east and then go north up the hill and east. You now find yourself at the edge of a dismal swamp. And that little pink creature is here again. As you watch, he smears the berries over his body and disappears into the swamp. Take your cue from the little fellow and smear the berries over your uniform, too. Once that is done, enter the swamp and exit the screen to the east. Wow! It's a good thing those smelly berries made you unappetizing or you would have been lunch for that swamp creature. Now that you're safely in the swamp, take some time to explore before leaving. If you walk around the north end of the screen, a little bit east of center, you'll come to deep water where you have to swim instead of walk. When you reach that point, take a deep breath (Important!) and dive under the surface. Under the surface, you'll see an underwater cave leaving the screen to the west. Follow the cave, and you'll find yourself surfacing in a strangely glowing cavern. A quick inspection reveals that the glow is coming from a rock sitting on an altar-like boulder in the cavern. Take the glowing rock. Re-enter the water, take a deep breath again, and dive below the surface. Swim back to the surface of the swamp the way you came in. Then exit the swamp to the east. You're back in the clear again, but there's a deep chasm blocking your progress to the east, and there's no where else to go. Better climb that dead tree at the edge of the chasm to get a better view. WHOA! CRAAACK! That tree wasn't too steady, was it? But now its trunk is wedged tightly across the top of the chasm, forming a natural bridge. Crawl across the log and exit the screen to the east. Proceed through the forest to the east and...oops! Trapped again! This time you're hanging upside down, the blood is rushing to your head, and soon you black out. When you come to, you find yourself securely locked in a wooden cage. A big, ugly brute of a hunter is getting a fire ready for his dinner, and you can just guess what he plans on having for his main course! Better think of a way out of here. Wait a minute! Remember that knock-out spore you picked up? Here's the perfect place to use it, but you're going to have to get the hunter closer to the cage, so that you can reach the key when he falls. The best way to get that oaf's attention is to yell at him. If he doesn't respond the first time you call, yell again. OK, that got his attention and here he comes. Wait until he's right next to the cage and throw the spore. Got him! Now get the key and unlock the cage. Open the door, leave the cage, and pick up the rope that's lying on the rock. Then exit the screen to the north. You find yourself at the edge of a plateau. You can see the shuttle platform, where you first came to this planet, off in the distance. But don't try walking that way yet! Moving any distance at all toward the north of the screen will take you right into the guns of Vohaul's thugs. Instead, immediately exit the screen to the west. Walk west through the forest until you again arrive at the chasm. Now the only way to go is down. Fortunately, you have the rope. You can tie the rope to either the stump or the log. Save the game, and try tying the rope to the stump. You'll get 2 points for it. Now climb down the rope and...well, I guess tying it the stump didn't work too well. Tie the rope to the log. Again, you'll get 2 points, but this time things are much more secure. Climb down the rope. Nice situation huh? You find yourself hanging over a bottomless chasm. On the ledge to the east is very large, very hungry looking monster. On the ledge to the west is a cave leading into the cliff. On the whole, the ledge to the west looks more desirable. But how to

---

get there? Climb down to the end of the rope (but not too far), and swing on the rope. Gradually the arc of your swing will get larger and larger. To time when the swing is large enough, wait until the monster starts trying to grab you. Then, when the rope is at the far western edge of its arc, let go. Nicely done! You're safely on the western ledge. Enter the cave. The cave leads off into darkness, but there's no where else to go. So as you enter the darkness, hold the glowing rock. Ah, just enough light to see the passage leading to the west. Follow the passage and...oops! Here we go again -- tumbling down into the darkness! When you reach the bottom, you find yourself back out in the daylight and on the floor of a rock-strewn canyon. And here are a couple of those little pink guys again, telling you to follow them! Before you do, however, take a moment to pick up the glowing rock, which you dropped during your fall. Then exit the screen to the south. You've entered a cul-de-sac on the canyon floor, and as you're wondering where the exit is, the chief of the little pink creatures appears. He thanks you for the rescue of their friend. In return, he tells you to "just say the word" and his people will show you the way out. So type SAY THE WORD. When you do, two of the little creatures push aside a boulder, revealing an entrance to an underground passage. Climb down. Now you're completely in the dark! How are you going to see where you're going if you have to use your hands to grip the ladder? What's more, you can also hear the bone-chilling cries of a terrible cave monster! Well, what are mouths for? To hold rocks, of course. So hold the glowing rock in your mouth. Well, that's a little better, at least you can see where you're going. A little exploration would reveal that this underground complex is really a maze of vertical ladders intersected by horizontal tunnels. But who wants to explore when there's a hungry monster after you? So here's the quickest way out: Climb down to the next intersection. Crawl east to the next intersection. Climb down to the bottom of this ladder. Crawl east to the next intersection. Climb down to the next intersection. Crawl west to the next intersection. Climb down to the bottom of this ladder. Crawl west two intersections. Climb down two intersections. Finally, crawl east all the way out of the tunnel. You're now in a cavern through which a beautiful, sparkling stream flows. Enter the water and follow the stream off the screen to the east. Keep following the stream as it winds around, until you have to choose between branches that flow to the left and the right. Choose the branch to the right (the left one leads to certain death). You will find yourself being sucked into a whirlpool, and you emerge from the whirlpool considerably rung out but none the worse for wear. At last you're back in the great outdoors. Go east and leave the pond. You can now see the bottom of the shuttle platform very close by, but impenetrable stone walls prevent you from getting to it. This is a situation that calls for some outside help. Remember your Labion Terror Beast Mating Whistle? Now's the time to blow it. Sure enough, here comes a Labion Terror Beast blasting a hole right through the wall! At this point, if you don't have the Cubix Rube puzzle, get back in the water and move off the screen before the Beast reaches you and tears you apart. If you do have the puzzle, throw it to the Beast. This will earn you 10 big points. While the Beast is "puzzling" over the puzzle (or after you return from the water) head for the opening that has been blasted in the rock wall. Before exiting the screen, pause to take one of the small rocks in the pile of rubble at the opening made by the Beast. Finally exit the screen to the north. Now the shuttle platform, with its promise of escape, looms before you. But spoiling the scene is one of Vohaul's guards patrolling the lower level of the platform. Using the bushes as a screen, wait until the guard is out of view, and move to a hiding place behind the forward set of bushes. At this point, if you do not have the jockstrap, time the guard's movements so that you can move under the platform to the door on the right platform leg without the guard seeing you. You won't get any points for this, but it works. If you do have

---

the jockstrap you can use it to throw the stone so as to distract the guard and then move to the door. This will net you 10 points. Better yet, you can remove the menace of the guard permanently by using the jockstrap to throw the stone AT the guard, hitting him in the head and killing him. In order to make sure of your shot, wait until the guard pauses at the center of his catwalk, then throw the stone at him with the jockstrap. This will net you 20 points. Once you have reached the platform door, insert your keycard and enter the elevator. When you arrive at the top of the platform, much to your surprise (and relief), you find an empty shuttle waiting for you. Walk around to the rear of the craft and enter the shuttle. Once seated in the cockpit, look around. You see an instrument panel before you and a throttle control between your legs. Look at the instrument panel. You see a power button, an attitude control dial, and an ascent thruster button. Press the power button and you see all the monitor screens light up. Turn the attitude dial. The game will inform you that the controls are now set at VAC (Vertical Attitude Control). Press the thruster button, then look at the monitor. It will inform you that thrusters are ready. If you have a joystick, pull back on it (or press the "down arrow" cursor key), and the ship will lift off. Hold the joystick back, until the game informs you that you are off the planet. When a computerized voice tells you that minimum altitude has been achieved, turn the attitude dial again. It will now be set at HAC (Horizontal Attitude Control). Push the joystick forward (or press the "up" cursor key), and the shuttle will begin moving forward. This won't last long, however, because suddenly all the monitor screens are filled with the image you least wanted to see -- the ugly face of Sludge Vohaul! He gleefully informs you that he has taken control of the shuttle and that you are now on an automatic journey to his asteroid fortress. Nothing for it now, but to hang on and enjoy (?) the ride! Enter choice !3 When you step out of the shuttle inside Vohaul's asteroid complex, you're surprised to find that there are no guards there to greet you. In fact, the complex seems completely deserted. But you know that Vohaul must be watching. Anyway, you still need to work your way out of this mess. Taking a look around, you see that the shuttle platform seems to be suspended in space, with catwalks leading away from it to the east and to the west. A stairway leads down to the south. Above you, another catwalk, which seems inaccessible, crosses the shuttle bay from west to east. Take the east catwalk, and exit the screen in that direction. You find yourself at an elevator. Enter the elevator. Look at the elevator. You see a read-out, currently reading Level One, and a panel. Look at the panel. The panel contains a row of buttons. Look at the buttons. The buttons read "one," "three," "four," and "five." Press "three." In a minute, you find yourself at the end of long corridor stretching away to the west. A note of caution about these corridors. Periodically, you'll see an odd contraption moving along the corridor toward you. These are automatic floor waxers, and if they catch up with you, they'll ground you into a thin sheet and turn you into part of the floor. If you see one approaching, move immediately into a doorway or elevator opening and wait for it to turn around and go back in the opposite direction. Walk down the corridor. After crossing a couple of screens, you arrive at a door in the corridor wall, with a button beside it. Hey! You, of all people, would recognize a janitorial closet anywhere! Press the button and enter the closet. Looking around in the closet, you find a plunger. Take the plunger, exit the closet, then walk all the way to the far eastern end of the corridor. Enter the elevator you find there and press "four." When you arrive at level four, you find another corridor stretching away to the west. Walk down the corridor. Sure enough, you come to another janitorial closet. Enter the closet and take the glass cutter that you find in there. Continue west down the corridor. You soon arrive at restroom entrances, labeled with male and female signs. Take either entrance -- they both lead into the same restroom! In the restroom,

---

amid the rather alien plumbing, you see an empty stall at the back of the room. Enter the stall and close the door. What you do in the stall is your own business, but be sure to take the toilet paper with you when you're done. Exit the restroom and walk to the far western end of the corridor. Enter the elevator and press "five." Exit the elevator on level five and walk east. Once again you come to a janitorial closet. Enter the closet and take the wastebasket that you find there. Pick up the pair of overalls that is hanging in the closet and an object falls from the pocket. A quick inspection reveals that the object is a lighter. Take the lighter and exit the closet. At this point, the safe play is to walk immediately west from the janitorial closet back to elevator you came from. If you wish to see what lies to the east, you won't get any points for it, but it is amusing. Be sure to save your game first. Those huge arms sticking out of that cage will bash you if you get too close, so be sure to stick to the south side of the corridor. Proceed east and...what's this? One of the cages is opening! And emerging from it is a nightmare creature that looks like it escaped from the movie, "Alien"! At this point, you have no choice but to hurry back to the west as fast as you can. Don't let the alien monster catch you and kiss you! If you do, later in the game you'll wind up just like John Hurt in "Alien" (talk about a stomach ache!). Head straight for the elevator and press "one." Back on level one, return to the shuttle platform, and proceed down the stairs to the south. As you pass through the doorway at the bottom of the stairs, the door seals shut behind you! Move to the west and a barrier pops up barring your way! Try moving east and another barrier pops up trapping you! As if that weren't bad enough, now the floor is moving out from under you, threatening to dump you in a pool of corrosive acid! Don't panic! Wait until the floor is almost out from under you, then stick the plunger to the barrier. That's the way to hang in there! Wait until the floor slides back into place, then let go of the plunger. The barriers slide back into the floor leaving you free to move. But before you can very far in either direction, you run up against a very formidable obstacle: Walbots! These electronic monsters are instant death if you let them touch you, but there is a way to defeat them. First, when one of the walbots starts to come after you, retreat to the center of the corridor and exit the screen up the stairs. When you go back down the stairs, the Walbot will have returned to its resting place. Now examine the ceiling of the corridor. The only thing of note up there are fire sprinklers. But water and electronics don't mix! And you have the means in hand to get those sprinklers sprinkling. Put the toilet paper in the wastebasket, and then drop the wastebasket. Light the toilet paper with the lighter, and in a few seconds the sprinklers will start flowing. Snap! Crackle! Pop! You've shorted out the Walbots! Now proceed down the corridor and exit the screen all the way to the east. Suddenly, here you are in Vohaul's command post! The evil one himself is sitting on his raised platform in the center of the room sneering at you. Surrounding the room are the tubes containing the dreaded insurance salesmen, but right now all your attention is on Vohaul and getting your hands around his fat neck. You start up the stairs to his platform, but just before you can reach him, you're zapped by a strange energy beam. (Don't panic, this is not the end of the game!) When you rematerialize, you find that you've been reduced to the size of a mouse and that you're trapped in a glass jar on Vohaul's control console! Vohaul gloats over your predicament, then proceeds to ignore you as he launches the insurance salesmen! Now's your chance. While Vohaul is ignoring you, cut the glass with the glass cutter. Walk over to the vents in the console immediately to the west of the jar and climb in the vent. Bingo! You've found Vohaul's life support equipment! If you look carefully behind that large pump, you'll see a large, red button. Press that button. You did it! You've shut off Vohaul's life support! He's a goner! Now climb out the vent. In his death throes, Vohaul utters a final curse at you and

flips a switch. That action started the asteroid's self-destruct sequence, so now time is of the essence. Exit the screen along the narrow path in the southwest corner. You find yourself at a control console with a switch on the back and keyboard. Walk over to the switch and pull it to the on position. The read-out is now asking you "Enlarge or Reduce?" Of course, you want to get larger, so type "enlarge." Now return to the glass jar immediately. In a few seconds, you're back to normal size, standing beside the dead carcass of Vohaul, which is sprawled across the floor. A flashing monitor draws your attention. A look at the monitor reveals that the clone launch can be aborted if you enter the abort code. But what is the code? Search Vohaul's body. Aha! There it is: "SHSR." Return to the monitor and enter the code. That takes care of the insurance salesman, but you still have to get out of here alive. Exit the screen up the stairs to the east. Now you're in a long tube on the exterior of the asteroid. Near the entrance to the tube is a panel. A look at the panel shows that it contains an oxygen mask. Take the mask (you will automatically be wearing it). Follow the tube where it leads you, around to the east and then to the south. Good thing you were wearing that oxygen mask when the tube cracked! Exit the tube to the south. Drat! Here you are in another of those featureless corridors, and you've got to get off this asteroid before it burns up. The way out is to the west. Walk west about three screens and there it is: The escape pod bay! Unfortunately, blocking the way is the nattiest looking robot you've ever seen, and it has the name "Marrow-matic" written on it. You can just guess what that means! And now the "MM" has sensed the presence of your marrow and is coming to get it! Not to worry, you can work your way around this refugee from "RoboCop." When the MM starts to come after you, exit the screen to the east. Make sure the MM follows you on to the next screen, then hoof it all the way to the eastern end of the corridor. Make sure that the MM follows you all the way (just don't let it catch you). Keep going through the glowing portal at the end of the corridor. The MM won't follow you through that. Keep going all the way across the catwalk that stretches across the shuttle bay and continue through the glowing portal at the other end. Continue down the corridor in an easterly direction and you'll finally reach the escape pod bay from the other side. And thanks to your artful dodging the MM is nowhere in sight. Proceed to the first pod on the left, and press the button next to the hatch. When the hatch opens, enter the pod. Take a quick look around. You see a control panel. A quick look at the control panel, reveals a launch button. Press the launch button. Congratulations! You've saved your planet and escaped the asteroid! Just as you're contemplating how sweet it is to be a hero again, a rude beeping from the control panel informs you that the pod is running out of oxygen! You try the oxygen mask, but it's empty. Hastily looking around the pod, you see a sleep chamber against the right-hand wall. Oh well, the deep freeze is better than asphyxiation! Walk over to the sleep chamber and open it. Enter the sleep chamber and settle down to a nice, long nap until....

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.100 space\_quest\_3

Space Quest 3

This adventure begins as the space pod in which you escaped Sludge Vohaul (Space Quest II) docks inside a large salvage freighter. You

---



walk out of the escape pod in a daze and the pod's door slams shut behind you. You're on your own now, Roger.

Look at the smallish, round, striped object on the floor - you do this by walking up to it and typing: EXAMINE OBJECT. It's a warp motivator. That's space-speak for something you will need later. Exit toward the bottom of the screen then proceed right past the saucerlike craft. Continue right and you will see a conveyor assembly that is lifting buckets of space slop upwards to points unseen. Stand in the conveyor's path and you will be lifted by the next bucket that comes along. When you reach the top of the conveyor, the bucket turns over and you will be dumped onto a moving belt. You must act very quickly! STAND then JUMP. Just before you get dumped into the metal shredder, you will escape to a rail that is suspended over the belt. The rail should be navigated using the left or right arrow keys only! If you try to move using a mouse or a joystick, the imprecision of your movement command will probably cause Roger to fall and die. If you try to command any motion other than left or right, adios Roger! Enough said!

Walk left on the rail until you pass through an arch. You will be in a control room where a droid is monitoring some gauges. Don't linger too long here or the droid will notice you. If he does, you die. There is a cart, actually a grabber, suspended from the rail. When you are in a position to climb down into this cart, ENTER GRABBER. The grabber is operated with the left (backward) and right (forward) arrow keys. Use the backward key until the grabber has exited through the rearmost exit on the screen. Continue until the grabber is near the right of the next screen and PRESS CLAW. If you have done this in the correct location, the claw will descend from the grabber and it will pick up the warp motivator. If you miss, it will be easy to discern the correction. Continue backwards until you have rounded the bend at the right end of the salvage complex. Just after you are again headed to your left, stop the grabber and PRESS CLAW again. If you guessed the right spot, the claw will deposit the warp motivator in the rear compartment of an abandoned space ship. You may be wondering how you knew that there was an abandoned spaceship in this area. Well, if you had wandered about on foot at the beginning, you would eventually have discovered the ship, but this walkthrough skips the superfluous.

Back the grabber up past the conveyor belt and through the exit that leads to the control room. There are three connected platforms in the foreground right near where the grabber was parked when you found it. Stop the grabber by the center platform and EXIT GRABBER. Remember, if you dally, the droid will blow you away. Walk toward the bottom of the screen and you will fall down a chute.

You are now in some sort of garbage pit. When you have climbed out of the mound of trash that cushioned your fall, follow the overhead wire to your left. LOOK AROUND and EXAMINE HOLE. You have discovered the portable reactor that powers this part of the salvage complex. GET REACTOR and walk to the ladder at the right rear of the screen. CLIMB and be sure to note the exact point behind the bowtie fighter - yep you heard right, a bowtie fighter - where you emerge on the original level. You will be climbing down this same ladder shortly.

Walk to the rear of the screen and you will be back where you started.

---

Continue to the right and walk into the skeleton of the tubelike structure at the right. Continue to the right and stop near the left edge of the second screen. You are inside the remains of a tanker ship. Where you see wires hanging from the missing paneling, stop by the leftmost wire and TAKE WIRE. Do not let Roger reach the middle of this screen before getting the wire or you will have some extra (and boring) work on your hands. Assuming that you do have the wire, go right, and when you reach the middle of the screen, a giant rat will jump out of the ceiling panel and mug you. When you recover enough to check your possessions, you'll find that the rat has taken the reactor and wire. Now you'll have to figure out what the rat did with them.

If you were paying attention when you landed in the trash heap, you undoubtedly noticed the rats looking down at you. Maybe that's where they bring their trophies. Go back to the exact spot behind the bowtie fighter where you emerged when you climbed the ladder and CLIMB DOWN. You are now back in the garbage room. Go back to the spot on the left where you got the reactor and SEARCH HOLE. So that's where the rats hid your stuff. GET REACTOR and GET WIRE. Go back to the ladder and CLIMB. When you have done this, TAKE LADDER. I'll bet you didn't know you could fit a ladder in your pocket.

Go back to the tanker and walk through it to your right. This time the rats will leave you alone. You will find yourself by the head of a giant robot whose right eye is missing. Be very careful not to fall off the bottom of the screen! Walk to the area near the missing eye, then CLIMB. Aha, you have found the spacecraft in which you earlier deposited the warp motivator.

Walk to the middle of the spacecraft on the side nearest the bottom of the screen and USE LADDER. If you have picked the right spot, the ladder will move from your pocket to an upright position beside the ship. Then CLIMB. You will be warned that the top of the spacecraft affords treacherous footing. Do not take this warning lightly. Walk next to the round hatch on the top of the ship and ENTER HATCH. You are now inside the ship.

There is a computer screen on your right which is used to diagnose the ship's systems. You could try this now. but there wouldn't be much point since you still have the power source in your pocket. I'll bet the reactor would fit in that open panel at the lower left. There are a number of eloquent ways to proceed here, but the simplest is to USE REACTOR followed by USE WIRE. Then, USE COMPUTER to diagnose the on board systems. Way to go, Roger, you have repaired the ship. Those two empty seats on the left look interesting, but you don't need to pay them any heed - yet.

Now you're ready to blow this joint, so ENTER COCKPIT. If you check out the panel, you'll discover that all the ship's controls are accessed via a computer screen, so USE SCREEN. The screen has several numbered options that are accessed by the corresponding number keys. Fire up the ENGINES, engage the RADAR and TAKE OFF. After a few meters of flight, you will bump into the inside wall of the salvage ship. You need an exit hole, so you'd better blast one now. Use the computer to engage the WEAPONS SYSTEM. Choose SHIELDS (either front or rear) and press the space bar to FIRE. You are now in outer space. USE SCREEN again and select NAVIGATION SYSTEM. Use the 1 key to scan until the

planet Phleebut is selected then use the 2 key to compute the course. You will need to use the computer again to select LIGHT SPEED for efficient travel. Oh, oh, that terminator is coming to get you and he's one mean dude. You'd better be careful. When the computer alerts you that its time to land, LAND.

When your ship plops down on Phleebut, EXIT COCKPIT and PRESS BUTTON to exit the ship. Do not walk toward the bottom of the screen unless you have just saved the game. If you venture out to the left, don't walk under the overhang where the pods live. You want to get to the World of Wonders tourist attraction which is two screens to the rear and two screens to the right of the spot where you landed. Meanwhile, the terminator has landed elsewhere on the planet. Look closely to see if you can figure out what part of his equipment makes him invisible. It would be wise to save the game at this point. As you proceed from the landing site to the World of Wonders, you should walk near the edge of the screen. If the deadly scorpazoid should appear, you may be able to escape to an adjacent screen. Note the thunderstorm raging in the background. If you go too far toward the rear (past World of Wonders) lightning will zap you. Depending on the route you select, you may see a menacing looking giant beast in the background. Don't worry, it is only Mog, the mechanical monster, and the World of Wonders is a souvenir shop situated between his feet.

Outside the entrance to World of Wonders look inside the glass case, but don't open it! Enter the store and SHOW GEM to Fester. Accept the third offer he makes. Then BUY HAT, BUY ORAT and BUY UNDERWEAR. READ POSTCARD - and repeat - until you have read them all. Pay particular attention to the one that describes how travelers adapt to the volcanic climate of Ortega. EXIT STORE and the terminator will grab you.

After the terminator has threatened you, he will give you a ten second head start - he will suggest that you use this head start to try to return to your ship. Don't bother, you'll never make it. Instead, exit to the left and enter the door in Mog's foot. Get in the elevator and PRESS UP. exit the elevator and climb the stairs. Position yourself right next to either of the hanging pulleys. This is a primo time to save the game. The terminator will come at you and when he is nearby, SWING PULLEY. If you did this right, the terminator will be digested by the spinning gears. Climb down the stairs, walk over toward the terminator's remains and GET BELT. You now have the means of becoming invisible. You will be using the belt later in the game and you must WEAR BELT before that becomes a viable move. Enter the elevator and ride down with Fester. Return directly to your ship and remember to watch out for the scorpazoid.

Getting the ship airborne is essentially a repeat performance of what you did earlier, except that this time you won't need to explicitly turn on the radar - it remains active from the last flight. When you select the NAVIGATION SYSTEM, search for Monolith Burger and set your course for that quadrant.

Your ship will dock at Monolith Burger and you will enter without your having to type anything. Go to the left one screen and stand by the counter. When the clerk talks to you, ORDER FOOD. It wouldn't hurt to order one of everything. When you are done ordering, PAY CLERK, then

walk over to one of the empty tables and EAT.

Note: Once when I played this game, a message informed me that I had found a decoder ring in my empty food bag. Another time I had to LOOK IN BAG. In either case, don't proceed until you have the ring. If you want to die in style, enter the airlock on the left twice. Make sure your game is saved first.

Go up to the video game and PLAY GAME. When you have digested the instructions, INSERT COIN and play. You can get quite crazy trying to master this sucker. You will run up points each time you can get Astro Chicken to land on the pad, but the real trick is to get two or more successful landings during a single play. Quit the game (with whatever key is appropriate for your particular computer) and hope that the coded message appears. Sometimes it helps to wait a bit before you quit. When the coded message is displayed, USE RING (to decode it). There is no way the program can tell if you have actually bothered to do this, so, if you're feeling lazy, you can skip this step. The gist of the message is that the Two Guys From Andromeda are being held captive in the headquarters of the Scumsoft Corporation on Pestulon, a moon of the planet Ortega, and that it will be especially difficult to rescue them because Pestulon is guarded by a force field generator, which makes it impossible to land there.

You have now done all you can at Monolith Burger, so walk back into your ship. In all probability, you will have to make a detour to lose your lunch right next to where people are ordering their meals. Yuk! I couldn't help but wonder if the guys who designed Monolith Burger had a real junk food chain in mind, and if so, which one. Gee, that big 'M' looked almost like the Golden Arches.

Fire up the ship - by now hopefully a familiar procedure - and head to the planet Ortega. Before you PRESS BUTTON (to exit the ship), be sure that you have remembered to WEAR UNDERWEAR. After exiting the ship, go left and then down towards the wobbly looking little land isthmus near the lower left of the screen. I'll bet that baby can't be walked over twice. In fact, if you aren't careful, it can't even be walked over once, so save the game. Continue towards the bottom of the screen and you will see two guys working with some seismic devices. Hide behind the rock until they leave. If they see you, you're Jello (literally). Go up to the telescope and USE TELESCOPE. Congrats, Roger, you have discovered the force field generator. Go to the anemometer - it's the wind measuring device on a pole - and GET POLE. Then go to the small crate and GET DETONATOR. Walk carefully to your right, remaining aware that there are places where a misstep will cause you to plunge to your death. You will be returning via the same route and this mistake is especially easy to make on the way back. Continue going right until you get to a path that goes up. Follow that path until you reach the bottom of the force field generator. When you get far enough back, toward the right edge of the rock in the center of the screen, you will automatically get to the stairs.

Before you climb down the stairs, look for the long skinny ladder on the right side of the rear wall. That is where you are headed. The path to the ladder is fairly obvious once you have descended the stairs. When you get to the ladder, CLIMB.

---

You are now at the rim of the force field generator. Save the game here and walk very carefully to the edge. When you are in a good position, DROP DETONATOR. Kaboom! You have disabled the generator and you may now travel to Pestulon. But first, you must return to your ship.

Walk carefully to the ladder and CLIMB down. Retrace your route carefully. What's this? the wobbly isthmus has collapsed and you appear to be stranded. Don't worry, you took that pole earlier. So, stand near where the isthmus was, and VAULT CHASM. Then walk back to your ship and get in. Depending on the angle at which you approach the ship's ramp, this may not be that easy to do. If you get stuck on the ramp, just walk away and try again. This might be a bug in the version I played, or it might be one of Sierra's little pseudo-problems. I'm not sure. Once in the ship, follow the familiar steps to set your course for Pestulon.

You are now on Pestulon. EXIT COCKPIT and if you haven't already done so, WEAR BELT, then PUSH BUTTON to exit the ship. Go one screen in any direction and you will be hiding in foliage near the heavily guarded entrance to Scumsoft's headquarters. When you see some guards leaving (to search for you), USE BELT and ENTER SCUMSOFT. You remain invisible for just long enough to make a quick and deliberate entrance. If you delay or walk erratically, the guards will notice you and you will be shot. Go down the stairs and look for a button by the left side of the door. Position yourself nearby and PRESS BUTTON. Good show, Roger, you have penetrated Scumsoft.

You find yourself in a circular hallway that is navigated with the up and down arrow keys. When you get to a door that you want to enter, you do so with the left or right arrow keys. One of the two doors on your right has controlled access. We'll worry about that door later. Walk toward the bottom of the screen with the down arrow key until you come to a door at the inside of the hallway (screen left). Enter that door. If you didn't screw up it will be the familiar janitor's closet. If you did screw up it will be the door you first entered and you will have to try again. SEARCH CLOSET and WEAR COVERALLS. Check your inventory and see if you have a trash vaporizer. If not, SEARCH CLOSET again and then SEARCH COVERALLS. Eventually you will have this all important vaporizer. Exit the closet and continue around the hall, looking for a door on the outside of the hallway (screen right). If the door you find has a card reader near the right door frame, you can't get in, so continue to the other door and enter it by pressing the right arrow key.

You are now in Scumsoft's accounting office which looks like a maze because it is one. Save your game here! Now try to walk to the rear of the maze. Oops! Now how did they know you were a bogus janitor? You got caught because you walked by a trash basket without vaporizing the trash. The way to solve the maze is to head for each basket of trash, stand directly in front of it (this is important) and ZAP TRASH. By the way, there are a couple of wastebaskets that are less obvious than the others. If you walk by one inadvertently, you die. There are several ways the maze can lead you, but you'll know you're heading the right way if your general progress is toward the rear of the office complex. Eventually you will reach Elmo Pugg's office in back. Just as I thought that the burger joint was modeled on something out of real

life, I couldn't help but think of the young and very successful boss of a major real-life software company when I first ran across Elmo Pugg. At any rate, enter Elmo's office, zap his trash and leave his office. Go out the hallway in back and LOOK. It appears the Scumsoft lackeys have discovered your ship. When you come back inside, you will notice Elmo's office is vacant. Go into his office and TAKE KEYCARD from his desk. It is that little white flyspeck on the top right of the desk. You know, before I even opened the box this game came in, I knew that sooner or later I'd find a keycard.

As you exit the accounting office maze, your objective is the copying machine at the lower left of the complex. Just before you reach the machine, you will see a picture of Elmo on the wall. TAKE PICTURE and go to the machine where you COPY PICTURE. On your way back, REPLACE ORIGINAL (the picture). Head out to your right and one partition to the rear and you will be able get to the door where you first came in. You now have what you need to enter the controlled access door!

Go around the circular hallway until you are abeam the door with the card reader. Stand by the door and USE KEYCARD. This will enable a verification by facial scan. Unfortunately, your face is not in Scumsoft's Approved Access data base. No problem! Immediately after the keycard has been read, you must USE PICTURE. When the scanner reads Elmo's picture, you're in! Well, Rog, you've found the Two Guys, but they're on the other side of a long drop and they're encased in Jello. When you PRESS BUTTON, a bridge will come out of the wall and you will be able to reach the Two Guys. Get real close to them and VAPORIZE JELLO. When you do, the score bar on the top of the screen will indicate that you have attained 737 out of a possible 738 points, a pretty decent showing. Alas, the euphoria is short lived. After a few moments, all sorts of viewing panels open up and you realize that virtually the entire Scumsoft staff has been watching your failed triumph with great amusement. Your score drops precipitously and you are led away.

Now comes the first of two really hard parts. Elmo has decided to dispatch you personally in the Nuke'em Duke'em robot boxing game. As he tells you the (non)rules, you get the idea that this is something he's very, very good at. It's just the sort of thing at which someone as gifted and bratty as Elmo would excel! I highly recommend that you save the game in progress before the first punch has landed. Just for fun, try duking it out with Elmo. You're guaranteed to be slaughtered every single time! There's got to be another way.

Once you discover that your offense is no match for Elmo's, it should occur to you that maybe defense is the answer. It is! The key to winning this game can be found in the energy reserve indicator bars at the top of the screen. Your winning strategy is to anticipate Elmo's punches and retreat from them so that he only connects with air. When this happens, his wasted energy from the missed punch will more than compensate for the energy you have wasted by retreating. Whenever you gain an energy advantage, save the game. When this advantage improves, save again. Having told you this, I must also tell you that evading his blows will not be easy, and that each little energy advantage is a hard won battle within a most difficult war. The keys to winning are backpedaling judiciously, never throwing a punch, blocking a punch only when there's no more room to backpedal and, most importantly,

saving the game every single time the energy differential improves, no matter how slightly. With patience and practice, you will win, but it will be a bitch!

When you finally manage to dispose of Elmo's punching robot, you and the Two Guys escape in your spaceship. This happens automatically. When you get sick of listening to the Two Guys bitch about the lack of food on board, USE SCREEN. You will find out that Light Speed and the Navigation System have been rendered non-functional. You will still be referencing the cockpit computer screen when you are informed that the Scumsoft Skull Fighters are attacking. You may remember that I said that the robot boxing match was the first of two difficult challenges that you still had to face. This is the second of those challenges, the one I mentioned at the outset which is best played with a mouse or joystick. While you still have time, select ATTACK SPEED and engage the WEAPONS SYSTEM.

The first attack wave will be from the rear, so make sure that your rear shields are deployed. The next attack will be from the front and your shields must be repositioned before the attack gets underway. From this point on, the attack waves will alternate from one end of your ship to the other. The important thing for you to do is to have the shields in the correct position before any attack phase begins. Any errors here will doom you for certain.

You will discover that when you blasted your way out of the salvage freighter at the beginning of the game, you destroyed half of your weaponry. Depending on how your shields were positioned back then, you will be without either your front or rear firing cannon. It doesn't really matter because you can complete the job with the one that still works. As the skull fighters attack, the Weapons System will inform you about which cannon is still operational. Save the game before you fire the first shot!

When a Skull Fighter attacks the end of your ship where only the shields are working, all you can do is watch. When the other end of your ship is attacked, you can fire back. You destroy a Skull Fighter by positioning the targeting cross hairs over the ship and pressing the space bar to fire. You must splash the first five Skull Fighters that you are given the opportunity to shoot at. If you miss even one (by letting it get out of range), your shields will expire and you will be destroyed. So, whenever you destroy a Skull Fighter, save the game immediately, and whenever you miss one, restore the game that you had saved previously. When you've waxed five in a row, that's the shooting match. The remaining enemy will turn tail and your ship will escape to - Nah, I won't tell you.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.101 space\_quest\_4

Space Quest 4

ÚÄÄÄÄÄ; ÚÄÄÄÄÄ; ÚÄÄÄÄÄ; You start off the game in area 8 with 59

\$^3\$ 1    ĀĀĀ' 2    ĀĀĀ' 3    \$^3\$        Buckazoids. Go to area 9 and pick up the  
 ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ        rope near the bottom of the screen. Go  
 ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿        to area 7 and look in the skimmer. Open  
 \$^3\$ 4    ĀĀĀ' 5    ĀĀĀ' 6    \$^3\$        the glove compartment and get the PocketPal.  
 ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ        Go to area 3 and stand behind one of the  
 ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿        pillars. Use the rope and grab the bunny.  
 \$^3\$ 7    ĀĀ>\$^3\$ 8    ĀĀĀ' 9    \$^3\$        Look at the bunny and take the battery  
 ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ        out. Put the battery into the PocketPal.  
 Avoid the cyborg!                    Go to area 6 and open the grating near the  
 Do not take the ordnance!            enter of the screen.

Once you're underground pick up the bottle on the desk and press the button under the thing covering part of the desk. Look at the hologram. Open the door that leads into the sewers and go in there. Hold the bottle and when you're near some green slime use the bottle to pick some up. (The slimes appear randomly.) The exit of the sewer is at the left-center of the sewer system.

After getting out from the sewers you'll be at area 4 (near the battledroid), go right to area 5 as quick as possible and climb into the patrol craft. The craft will lift off and take you to the Sequal Police's headquarters.

SP Headquarters

ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿        You arrive at the SP-HQ at area 2. Go left  
 \$^3\$ 1    ĀĀĀ' 2    ĀĀĀ' 3    \$^3\$        to area 1 and wait for a time hopper to  
 ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ        arrive. Climb into the time hopper.

Write down the code that's already on the display, you'll need it later. Press either the upper-left or the lower-right symbol on the time/space coordinate keypad six times and you should be able to get to Estros without trouble. (If your code doesn't work, keep trying!)

I didn't provide a map for Estros since it's rather simple and there are no objects to pick up. Once you arrive at Estros go left one screen and walk near the rocks and shadows at the left. You should see a shadow pass by. Once that happens go back right and go down one screen and the bird should take you away to its nest. Wait at the nest for a Sequal Police to fall down. Search his dead body for a piece of paper. Go to the hole in the nest at the lower-right of the screen and drop down the the river. Wait for the babes to take you to their cave. When the animation sequence is over (ROAR!) wait for the sea slug to grab you and accidentally release your restraints. Push the button (Near your right hand). Stand up and grab an oxygen tank. When the sea slug grabs you again throw the oxygen tank into its mouth. You're a hero. Wait for the babes to take you to Galaxy Galleria for shopping.

Galaxy Galleria

ÚĀĀĀĀĀ¿                    ÚĀĀĀĀĀ¿  
 ÚĀĀĀĀĀ' 1    ĀĀĀĀĀĀ' 2    ĀĀĀĀĀĀ¿                    1: Big & Tall  
 \$^3\$            ÀĀĀĀĀÛ            ÀĀĀĀĀÛ            \$^3\$                    2: Monolith Burgers  
 ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿                    3: Arcade  
 \$^3\$ 3    \$^3\$    \$^3\$    7    ĀĀĀĀ' 8    \$^3\$    \$^3\$ 4    \$^3\$                    4: Radio Shock  
 ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ                    5: Sacks  
 \$^3\$                    up                    up                    \$^3\$                    6: Software  
 ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿    ÚĀĀĀĀĀ¿                    7-8: Upper half of Skate-O-Rama  
 \$^3\$ 5    ĀĀĀĀ' 9    ĀĀĀĀ' A    ĀĀĀĀ' 6    \$^3\$    9-A: Lower half of Skate-O-Rama  
 ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ    ÀĀĀĀĀÛ                    B: Elevators



```

$^3$           ÚÄÄÄÄÄ¿           $^3$
ÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ' B ÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÜ
                ÄÄÄÄÄÄÜ
    
```

You arrive at the mall at area B. Pick up the ATM card. Go to Sacks and buy some clothes. Go to Monolith Burgers and get a job there. You can skip the arcade sequence if you want. After getting money from the job go to area 6 and put the ATM card into the machine. Also pick up the cigar butt on area B. After failing the ID test go to Sacks and buy some women's clothes. Go back to the ATM machine and withdraw all the money. Go into the software store, look at the discount stuffs, and buy the SQ4 hintbook. (You have to move things around to see it). Go to Radio Shack and buy a PocketPal connector. (I'm not sure which one to buy, anyone?) Next, go back to Sacks and go into the dressing room to change back to Roger Wilco. Go into the arcade and wait for the Sequel Police to come. Being pursued, go to area 9 and go up to area 7 or 8. Drift around and wait for the Police and come after you. When they do, go down quickly and go back into the arcades. Read the hintbook to get the first 3 digits of a code and open the paper (from the nest) to get the second half. Enter the time hopper and type in the code.

Ulena Flats

```

ÚÄÄÄÄÄ¿  ÚÄÄÄÄÄ¿  ÚÄÄÄÄÄ¿           You start off in this time sector in area 2.
$^3$ 1  ÄÄÄ' 2  ÄÄÄ' 3  $^3$           Go down to area 5 and enter the bar. Talk
ÄÄÄÄÄÄÜ  ÄÄÄÄÄÄÜ  ÄÄÄÄÄÄÜ           to the Monochrome Boys and get kicked out
ÚÄÄÄÄÄ¿  ÚÄÄÄÄÄ¿  ÚÄÄÄÄÄ¿           of the bar. Kick their sand bikes down.
$^3$ 4  ÄÄÄ' 5  ÄÄÄ' 6  $^3$           After they leave the bar to pursue you go
ÄÄÄÄÄÄÜ  ÄÄÄÄÄÄÜ  ÄÄÄÄÄÄÜ           back into the bar and get the book of matches
                                         on the counter. Go back to the time hopper
    
```

and go back to the Sequel Police headquarters. (Use the code you wrote down from before.) To avoid the Monochrome Boys from running you down, use the 'walk' icon and when they're closing in on you, roll aside to avoid them.

Back in the Sequel Police headquarters, go 2 screens to the right to area 3. (Refer to map above). Use the acid (slime in bottle) on the door to melt the lock. Open the door and go inside. Light the cigar and throw the cigar on the floor. You should be able to see the laser beams on the rings. Use the keypad on the right and turn the rings. (Enter how many degrees clockwise to turn.) When all three beams are vertical exit and go through the rings to the top of the screen.

The maze area is one of the hardest parts of the game. Your goal is the screen 2 screens left of where you started off. You have to watch how the droids move and avoid them. After successfully going 2 screens left go left one more screen and look at the lock on the door. The number to type in is in the SQ4 hintbook. (6965847669) Go in there and you'll see a 'Windows' interface. Use the hand to move the droids program and the brain program into the toilet. Leave the access room and go to Vohaul's room. (Directions not provided again but no droids this time since you erased them)

When you start fighting Vohaul keep moving towards him by using the walk icon or pressing up-arrow otherwise you'll get thrown off the platform. When he stops fighting you and goes back into the beam climb down the ladder. You'll climb right up with the disk. Put the disk into the drive unit next to the beam. Select 'beam download', 'disk upload', then move the pointer next to 'Roger, Jr.' then select 'beam upload'.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.102 suspended

Suspended

You have six different robots at your command. These robots all enjoy different skills and abilities. Each one represents a different sense.

IRIS : The sense of sight

WALDO: The sense of touch and dexterity

SENSA: Perceives things magnetic and electronic

POET : Perceives things electronic, can diagnose electrical flaws

WHIZ : Commands the computer and can do errands

AUDA : The sense of hearing

The trick to winning suspended is assigning the right task to the right robot. Also the right robot has to be at the right place at the right time. This is called critical path planning, and this is the secret of SUSPENDED. In the standard game there are a few real time events to be aware of:

- 1) AT THE 15TH CYCLE THERE IS ANOTHER EARTHQUAKE WHICH CAUSES AN ACID SPILL THAT KILLS IN SHORT ORDER ANY ROBOT THAT PASSES THROUGH THE CAVERNOUS ROOM THEREAFTER...UNTIL THE ACID IS SHUT OFF.
- 2) AT THE 75TH CYCLE THERE IS ANOTHER QUAKE WHICH WRECKS THE HYDROPONICS AND TRANSIT EQUIPMENT ON THE SURFACE ABOVE. THESE HAVE TO BE FIXED QUICKLY OR THE GAME ENDS SWIFTLY DUE TO THE STARVING POPULOUS ABOVE.
- 3) AT THE 100TH CYCLE HUMANS ENTER THE COMPLEX WITH THE INTENT OF TURNING YOU OFF BECAUSE BY THIS TIME YOUR CLEARLY SCREWING UP THE ASSIGNMENT. THESE HUMANS CAN BE THE DEATH OF YOU OR THEY CAN HELP YOU BY.....WELL I WON'T TELL YOU YET.

The following commands get you through the game in less than 70 moves. As a result they give little aid in the event that you finish the game in more than that time. The game changes considerably after the 75th move. There are many problems tha surface after that time...which these clues do nothing to aid.

Lets get started..

```
#01 poet,go to weather control
#02 sensa,go to sub supply room
#03 whiz,go to secondary channel
#04 sensa,take ramp
#05 sensa,go west
#06 sensa,take container and grasper
#07 sensa,go to hallway junction
#08 waldo,go to hallway junction
#09 auda,go to gamma repair
```

The above moves set the game up. Poet is needed to turn the weather control off..this minimizes deaths at the surface...Your primary goal. Sensa gets the ramp that is needed to allow the robots to go from one level to another. Auda is sent to the gamma repair area because she will be needed later...and without the humans coming for a while there is nothing that can be done with her anyway. Waldo, is sent to the hallway junction to meet Sensa and take the container and grasper on his way to fixing Iris who is reported to be out of order.

```
#10 poet,turn second dial to 100
#11 poet,go to hallway end
#12 iris,go to main supply room
#13 sensa,put ramp at dropoff
#14 auda, listen
#15 waldo,take container and grasper
#16 waldo,go to main supply
#17 waldo,install grasper
#18 waldo,take red ic and yellow ic
#19 sensa,go north
#20 sensa,take ramp
```

Once Poet got to the weather control, he had to reset the faulty control to 100. This is only a temporary fix because if you let the game go on too long, all hell will break loose with various disasters and accidents occurring which you will not be able to control. Poet is then sent to the hallway end where he will be used to get the tv camera needed later. Iris is sent to the main supply room where she can be fixed when Waldo arrives. She will also help Waldo repair the machine there. Sensa...upon arriving puts the ramp in place so that Auda can get to gamma repair and so that she and poet can get to the other level. Waldo is handed the grasper and container which he installs. This is done now to save moves later.

```
#21 sensa,go to small supply
#22 waldo,open panel
#23 waldo,replace rough device with rough object
#24 waldo,close panel
#25 poet,get in car
#26 poet,get out of car
#27 poet,go to biology lab
#28 waldo,take burned and fried chip
#29 poet,take camera
#30 sensa,put ramp at holder
```

This stage sets the robots to their major gathering tasks. Waldo has fixed Iris, and is now set on fixing the machine and salvaging its parts. Poet has arrived at the hallway end , gone in the car, exited the car and is now getting the camera. And Sensa has arrived at the small supply room to get the cutter.

```
#31 sensa,get on ramp
#32 sensa,take cutter
#33 sensa,get off ramp
#34 sensa,take ramp
#35 sensa,go to sloping corridor
#36 poet,go to vehicle debarkation
#37 waldo,put red ic in red socket
#38 waldo,put yellow ic in yellow socket
```

---

#39 poet,get in car  
#40 poet,get out of car

Sensa has completed her task of getting the metal tool that she will need shortly. Poet has gotten the camera and is now coming back and Waldo is in the midst of fixing and salvaging the machine with Iris in the main supply room.

#41 poet,go to primary channel  
#42 sensa,put ramp at dropoff  
#43 go to gamma repair  
#44 waldo,push button  
#45 iris,take fuse  
#46 waldo,take cable  
#47 waldo,go to the secondary channel  
#48 iris,go to middle supply  
#49 iris,take cable  
#50 iris,go to main supply

Poet has been sent to use the camera in the primary channel (this is a kamikaze mission because he has to pass through the cavernous room to get there). Sensa has gotten to the sloping corridor and reinstalled the ramp so that she and Poet can get to the lower level. and Waldo and Iris have gotten the machine fixed and salvage one of the two needed cables to set the fcs balance. Waldo is now set on a kamikaze mission where Whiz will be waiting to install the cable needed in the secondary channel.

#51 sensa,examine object  
#52 sensa,turn flowswitch  
#53 both sensa and auda,move fred  
#54 sensa, cut cable with cutter  
#55 poet,plug tvl in  
#56 poet,aim tvl at sign

(this is the important reset code..write it down..it's different every game)

#57 sensa,take cable  
#58 sensa,go to primary channel  
#59 iris, put cable in machine  
#60 iris, put fuse in machine

Sensa and Auda salvaged the remaining needed cable to fix the cable in the primary channel. Sensa is now on her way. Poet valiently died trying to work the camera in the primary channel after having corrosive acid spilled on him. And Iris has fixed the reset machine now only awaiting the installation of the cables in the fcs to reset the systems to set the surface world above right.

#61 whiz,go to waldo  
#62 whiz,take fourteen-inch cable  
#63 whiz,replace the nine-inch cable with the fourteen-inch cable  
#64 whiz,drag waldo to the east end  
#65 auda,go to sleep chamber  
#66 sensa,replace four-inch cable with twelve-inch cable  
#67 iris,press ----- circle  
#68 iris,press ----- circle

---

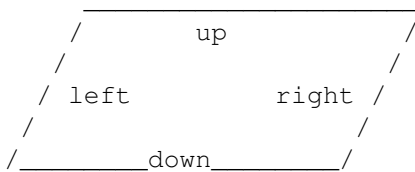
At this point the game is over and only 8000 are dead and you have succeeded in your mission. It should be said that this does not answer all the questions and puzzles that are presented in the game, it just tells you how to finish the game in the shortest order.

Zurück zum  
Unter-Menü

### 1.103 the\_immortal\_gs

The Immortal GS

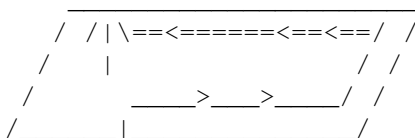
Basically its like this:



Level 1  
=====

Well, this IS in the documentation! :)

- Kill the goblin who's around the dead guy. Search the dead guy, grab what he has.
- press BUTTON 2 and select FIREBALL. Hug the bottom wall and fireball the guy beating up on the "piratish" person. Go to the pirate-man (known as Ulindor from here on) and get the key from him. Open the chest, grab whats in it.
- go to the door at the far TOP-RIGHT of the room and enter it.
- a goblin is guarding a pile of gold at the top of the room. Fireball him. Muhahaha! Search the guy and grab the stuff he holds. Also get the gold near him.
- enter the door that is opposite the door you came thru. Its the booby-trap room with the flying spears.
- walk this way:



so you hug the bottom wall, and then hug the right wall. Finally hug the top wall, and you'll spring a trap at the very left-edge of the top wall. Now run like hell towards the door around the corner, and get your butt inside!

- go left and then down, ie - stick around the LEFT hemisphere of the room with the patch of dirt. The right side has a trap door.
- now you're in a dark room with 1 fireball to spare. Hug the top wall until you can see a unlit torch and you're aligned with it. Now FIRE, and the fireball will touch the unlit torch and light up the room! You will

see the shadows of the shades. Avoid them, they're tuff. Hug the top wall, then the left, and get the stuff thats in the corner. Now work your way to the door, BE CAREFUL!!! There are traps in the room. You should sorta wind around the middle of the room until you're in the same vertical tile as the door and then head down. You can see where the traps are by pressing button 2 and looking at the map (red dots = traps).

- i) Take a nap, then go by the ray of light. Stand in front of it and press button 2. Select the AMULET, hold it up, but DO NOT READ THE RUNES!
- j) boogey down the trapdoor...write down the level code!

Level 2

=====

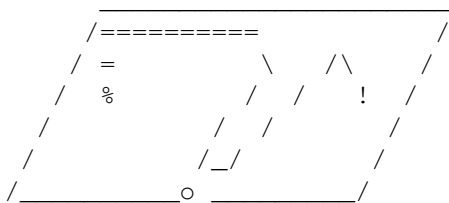
- a) Head towards the top door, you can grab the gem on the way but you can do it next step also. Avoid the slime!
- b) Talk to the potion-dealer. You don't have enough money to buy oil! Eek. Talk to him one more time. He'll reduce the price. Buy the oil, apply it to your boots, and jam back thru the door you just came thru. Get the gem and go to the bones. Get the sword, but don't search any furthur (more slime).
- c) return the the potion-dealer and keep walking up. Some green-wisps will appear. Press button 2 and select CHARM. Now the wisps are your friends!
- d) get the stone, and go to the door at the RIGHT (not top). Enter it, but don't press forward too much. Some of the wisps should follow you in. If not, go back thru the door, let the wisps gather around you, and then walk back thru the door.
- e) there are 2 goblins guarding the door. With a couple of wisps still around you, press button 2 and select CHARM one more time. Now the wisps go on the offensive and beat up the 2 goblins. let them do your work!
- f) search the dead goblins, get the dust.
- g) enter the door. BE VERY VERY CAREFUL! This is the first tricky part of the game. You need to slowly walk towards the dirt (hug the bottom wall), plant the spores, and RUN LIKE HELL TOWARDS THE DOOR! You must not fight the goblins, you will die if you do. You need to plant the spores, and get out. It takes a bit of practice, but its not impossible.
- h) wait a few seconds outside the door, and then enter back in. The goblins will be dead/dying. Go towards the king, and talk to him. Give him the water you are carrying (answer YES). He will tell you the order of the gems.
- i) Go all the way back to the room where the 2 slime-thingies are running around. Now go towards the bones but enter the door by it. Take a nap.
- j) go to the dwarf and use the dust. Get the gem from him.
- k) Go to the door at the bottom by the straw, and walk in. More slime! Go towards the door, but before walking thru it drop your stone into a slime thingie. It will turn the stone into a gem! Get the gem and walk thru the door.
- l) You are faced with three pentagrams. You need to place the 3 gems you have in a special order. In the FIRST pentagram (first=leftmost), place a gem in the RIGHT hole. In the 2nd pentagram place a gem in the LEFT hole. In the 3d pentagram place a gem in the center hole. A trapdoor will open, haul your weary bones down it.

Level 3

=====

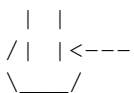
Ohh, big hole! The entrance to the next level is at the other side of the hole. Hmmm...

- a) Walk down the 2nd chute. You will see a goblin and troll fighting and a treasure chest. Walk to the chest (avoid the fireholes) and get the stuff inside. press button 2 and select fireball.
- b) walk behind the TROLL (brown guy, not green) and fireball him. EWW! Pretty dirty trick, shooting a troll in the back. Oh well. Search him and get his knife.
- c) walk back up the stairs and enter the other set of stairs. You will see 2 goblins fighting. HUH?!? I thought they were practicing at first, until I saw blood. Fireball the one at the top. He will turn into a troll and die! Wow. Search him, and grab his protean ring. Don't bother getting the slime-bottle.
- d) walk down the set of stairs and put on the protean ring. Go towards the goblin guarding the chest. DO NOT COME TOO CLOSE TO HIM! He can tell you're a faker if you come too close to him. Open the chest, get the stuff inside, and skidaddle up the stairs. Go up the second set of stairs, and then back down the other set (so you're in the room with the opened chest and dead-troll-from-who-you-took-knife). Enter the door.
- e) wow! The goblin king! Heeee's aliiiiive... let him ramble on, and go thru the door. Wow! A room of upcoming spikes. There is a pattern to the spikes, watch the spikes rise up and down and you will learn the zen of the room. You need to get the gem also! Basically the pattern is:



You start out at "!", walk downwards (note the slime up-curve), get the gem, walk back up, watch the place to sneak past thru, and then hug the top wall.

- f) You'll see a troll guarding a door. Throw the knife, and the trolls will fight each other. Wow! Walk thru the 1st door, and you'll see two hefty trolls. Wait until they come close and duck back thru the door. Go to the other door now and walk thru it. Run like hell towards the potion. You need to make sure the trolls are far enough from you, otherwise you won't make it. Get the potion, "quaff" it (neat word), and then beat up the trolls.
- g) walk thru the top door and beat up the 3d troll. Take a nap.
- h) Circle around the eternal flame, and come close to it from the TOP. Ie:



You need to be standing right next to the flame and inside the circle. Its a bit difficult, precision is a must!

- i) Now wait until the flame is purple, and click button 2. Click on the GEM. You should disappear... and reappear soon.
- j) Walk down the stairs, write down the code.

Level 4  
 =====

- a) duck the troll's hits. Let ulindor kill him with a knife.
- b) Go to ulindor, get the carpet, and walk thru the door...
- c) Congrats! You're in one of the hardest areas of the game. You need to navigate on the carpet, avoid the firepits (if you hover over one you are TOAST!) and avoid the machine-gun fireballs. You also need to get a scrap of garment with a ring in it; its at the far left of the first room (ie, don't go thru the door right away!). After you get the cloth, go thru the top door.
- d) YAH! Yet another Room of firepits! Just navigate slightly upwards and down between the last and 2nd-to-last firepits. Head towards the door (be careful of huggin the bottom wall, there are firepits there!).
- e) walk thru the door, get some shut-eye.
- f) walk down. Run towards the stairs! You will probably be attacked by at least 1 troll. Try to survive...its hard. The cheat helps.
- h) Go towards the girl. Give her her ring (answer YES).
- i) Walk down the stairs. Place the ring Ana gave you in the center hole, and walk around the entire pentacle THREE times. A stairs will appear, walk down. Thats it!

## Level 5

=====

- a) Get the egg, follow the goblin, talk to the chief, go thru the bottom door, buy the potion, walk towards the crack-in-the-wall in the room with the map/goblins, and quaff the potion.
- b) there are 2 ways to do this; you can stay in the 1st room and wait 15 seconds and run into the top room and head towards the chest. Or you can enter the room right away and try to avoid being stepped on for 15 seconds. I've found the potion lasts exactly 17 seconds...
- c) Open the chest, grab everything. Write down the directions the worm sensor gives. Drink the water-potion. Use the fireball-spellbook. Try to fireball the trolls while heading towards the top door, you may have to fight one.
- d) Fireball the two lizards in the room, search one and grab the key.
- e) enter the room with the stairs down. Turn on the worm sensor. Follow the directions you wrote down (LDRDLRURD). Listen to the worm sensor. THIS IS VERY DIFFICULT, the only way to complete it is to practice. Sorry, but no easy way to give directions...
- f) Train the egg by placing worm-bait down in the pentacle. The stairs will open up. Thats it!

## Level 6

=====

- a) go thru the 2nd hole, when the spider-legs are in the 1st. You need to time this well, just so that the spider-legs aren't in the 2nd hole when you enter!
  - b) "Fake" the giant spider out, go psuedo-close to her but run back when she raises herself to web. As soon as she finishes her webbing, run towards her and attack! Beat her up, shouldn't be a problem.
  - c) walk down the stairs, get the alcohol, avoid the eggs and don't open the chest.
  - d) A semi-difficult area, the spiders will swarm you after a few seconds. You need to head forward and then spill the wine (keep moving forward). The spiders will swarm the wine and leave you alone for a few seconds. Reach the stairs and climb down.  
(may take a bit of practice to time things...)
-



Level 7

=====

Almost there!

- a) Run towards the man being tortured (eeww) and talk to him. Give Dunric his ring, get the spells. You can avoid fighting the troll if you wish, he carries nothing (run towards the stairs).
- b) fight ulindor. Kill him. sleep. Walk down the stairs.
- c) You must practice barrel-riding now. You must become proficient at it so you can ride from the nordlac to the whirlpool in the least amount of time. Its possible, just difficult. Practice,practice! You need a good headstart on the nordlac, this can be achieved by floating backwards (slowly) near the nordlac, when he starts chasing you you don't have to turn around and have a large advantage. Don't loose the advantage!
- d) head towards the whirlpool with the nordlac following you. Just run into the whirlpool, don't worry about where the nordlac is.

Thats it for level 7.

End Game

====

- a) Open the chest, get the stuff, walk down the stairs.
- b) Walk towards the center of the room. Oh no! A pit!
- c) Fall down the pit. Get ready for the battle of your life...

- FIGHTING THE DRAGON -

There is a specific pattern to the end-sequence. You must activate the blink spell, and then use it 6 times. Each blink must be timed EXACTLY, as soon as the dragon breathes blink.

The dragon will pause for a second now, it will appear to do a fake breath. Don't be faked out! The second before he exhales, click on button 2 and select FIRE PROTECTION.

The dragon now begins to wheeze. Click button 2 and select the amulet. Hold it up but don't read it.

Wait a few seconds, SUPRISE! Its mordamir. Get ready for a even more intense battle. As soon as he finishes talking mean to you, click on button two and ready BODY STATUE. He will have a blue-lightning effect come out of his hand and go upwards off the screen. The second the entire lightning bolt is off the screen, wait a fraction of a second and click the button (to activate body statue).

This needs to be timed exactly, like the blink. He will attack you with this blue-lightning 3 times, time them carefully.

THE SECOND after you body-statue the 3d lightning-bolt, click on SONIC. Mordamir will issue a sonic-boom, the sonic spell will protect you. He will also issue another blue-lightning (twice) while the sonic boom is going on, be prepared to press fire to activate the body-statue.

---

Finally, he will call upon a grim-reaper to attack you. Body statue before the wraith attacks.

Mordamir goes back to talking, get your hand ready on button number 2. As soon as you're back to the graphics screen, press button 2 and activate magnetic hands.

Thats it! Ya tricked the old geezer. Congratulations, you have solved THE IMMORTAL GS by Will Harvey.

Immortal Codes

```
--2--> CDDFF10006F70
--3--> CC5EE21000E10
--4--> B5FFF31001EB0
--5--> D630F43000EB0
--6--> 1BBEB53010A41
--7--> C250F63010AC1
--8--> E011F730178C1
```

These are "top notch" codes, except for level 6 I believe, which has a bit less than maximum energy.

There is also a cheat which I wrote on America Online to help ya out if you're stuck. It gives you unlimited energy (doesn't help with traps however).

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.104 the\_witness

The Witness

THE WITNESS - PART 1

This part really doesn't require much action by you. Most of your time will be spent waiting until something happens, but there are a few things you need to do and some questions that you need to ask. Everything in your inventory that is pertinent to solving the mystery is in your game package. Walk up to the front door and ring the bell. Then, just keep entering the command "WAIT" until you get to the office with Mr. Linder. Sit in the wooden chair, read the note Mr. Linder gives you, and ask him about the following: Stiles, Virginia, Monica, Phong. Show him the matchbook and note his reaction. Then wait until something happens. The something that happens is Mr. Linder's murder.

THE WITNESS - PART 2

There are lots of areas to explore in this section of the game, so I will only tell you the things you must do to solve the case and get a conviction. The first thing to do is stand up. When Phong appears, ask him about Monica and show him the matchbook. Look under the desk. Press the button. Look under the clock. Examine the window carefully. Analyze the putty. (The wires and putty are a big clue.) Next, unlock and open the outside door. Go east and examine the footprints. Go south. You'll find a handgun. Wait for Duffy to get back, then analyze the handgun. Return to the office and proceed to the

---

living room to question Stiles. Ask Stiles about Mr. Linder and the call. Show him the matchbook, the note, and the muddy handgun (you should have it back by now -- if not, wait for Duffy).

#### THE WITNESS - PART 3

Return to the office. Hide behind the lounge and wait for Monica. She will come in once and run out. Stay hidden and wait for her again. When she returns, she will do something strange. Stand up immediately and handcuff her immediately. Search her. You will find a key. Phong will enter soon after. Ask him about the clock. Unlock the clock, open it, and examine it carefully. Ask Monica about the clock. Show Monica the handgun and then ask her about Stiles. When Duffy returns, have him analyze the powder found on the clock. Search Monica for a gun. Examine the hidden handgun carefully. Show it to Monica. Wait for Duffy and then analyze the hidden handgun. Accuse Monica of murder. This will prompt something of a confession. Get the report from her bedroom. Read it and then return to the office. Show the report to Phong and then to Monica. When Duffy returns, have the report analyzed. When Duffy shows up with the analysis, arrest Monica for murder!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.105 uninvited

### Uninvidet

- \* Reading other people's mail isn't polite, but it could save your life.
  - \* Check the upstairs closet for something to take care of Miss O'Hara. But be sure to open it before you use it.
  - \* The nightstand in the upstairs bedroom has a hollow ring to it.
  - \* The lamp in the servants room does it's job without electricity.
  - \* The servant won't let you read his diary, but if you could get him out of the way...
  - \* Spray the Spider Cider on the railing on the veranda and leave the porch. Come back later and the spider will be caught. Show the spider to the servant to scare him away.
  - \* Read the book in the master bedroom.
  - \* The key in the chair opens many things.
  - \* Some dogs are afraid of lightning (Instantum Illuminaris Abraxas).
  - \* Talking heads need conversation once in a while, so brush up on your Latin (Specan Heafod Abraxas).
  - \* A cross will come in handy later on but the secret trap door under the altar is not the way to go.
  - \* The candelabra will protect you on your way to the maze. (Remember to light it).
  - \* The amulet can take care of only one Zombie at a time so if you run up against a buch of them, RUN.
  - \* There is one grave here that is different from the others and you have only one bunch of flowers.
  - \* The key from the chair will open the cages.
  - \* Cage the bird and the snake and the cat will take care of each other.
  - \* The boiuncing creature would just love a bird to play with. If you find the creature it will leave the gem behind.
  - \* Put the gem in the gemshaped hole in the magisterium doorway.
-

- \* The guardian demon could probably use some fruit. Water the one plant in the greenhouse that is not dead and it will grow soon.
- \* "Gold, silver and mercury - together they form a key." Look in the study desk drawer and find the atomic numbers of these three elements. This is the combination to the safe.
- \* Hack the cookie jar with the axe and leave the cookie in the house. The little guy will exchange the key for the cookie.
- \* Light a fire in the entrance hall fireplace and throw the hingeless box in the fire. The star will burn the ice under the door in the lab.
- \* The spider kills. Avoid it.
- \* Operate then star from the hingeless box on the ice and follow the evil genius.
- \* Throw the evil genius down the bottomless pit before he wakes up. The key you got from the little guy unlocks the door to the house.
- \* Your brother's screams are coming from above the upstairs bathroom with the odd light fixture. Wait until the water almost fills the room and open the fixture.
- \* Your brother seems delirious. Smack some sense into him.
- \* A simple wooden cross will take care of the demon.
- \* Follow your brother out the window.
- \* Have you tried...
  - Getting in the coffin in the maze?
  - Not caging one of the animals?
  - Entering the cage in the attic?
  - Eating the fruit from then plant in the greenhouse?
  - Drinking the mercury?

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.106 ween

Ween - The Prophecy

- 1) Pick up the tongs by the fireplace and the copperball.
- 2) Open the cupboard and pick up the knife and the lard. Exit to the left of the screen to go outside.
- 3) Use the tongs on the guard rail and pick up the wood and the straw.
- 4) Use the knife with the reed and pick it up. Then go back into the house and go into the backroom.
- 5) Pick up the key on the table and use it with the skull, drop the key and pick up the ring hidden inside the skull.
- 6) Pick up the portrait and hang it up on the hook, this reveals a hideaway.
- 7) Pick up the sleeping potion (digitalis) on the table and pick up the bag of seeds. Use the sleeping potion on the seeds.
- 8) Use the seeds (drug) on the hideaway to put to rat to sleep. Then, pick up the mould.
- 9) Before you go back into the kitchen have a look at the book on the table next to the skull.
- 10) Once you're in the kitchen use the straw and the wood in the fireplace.
- 11) Use the ring with the copperball to change it into a cauldron.  
The copper ball can be changed into 3 different and very useful objects using different sacred jewels.

Ring + Copperball = Cauldron

---

Tiara + Copperball = Pipe  
 Necklace + Copperball = Sword

Dont worry that you haven't got the tiara or the necklace, you'll pick them up later in the game.

- 12) Use the knife with the reed to make a flute. Use the flute on Ween to summon Urm the Vampire.
- 13) Give strawberries to Urm and then pick up the gold and the jam. Use the flute again and this time give him the jam. Use Urm on the fireplace to start a fire.
- 14) Use gold with cauldron and then place the cauldron on the fire. The gold will begin to melt, use the cauldron with the mould to make a golden key.
- 15) Go back into the backroom and use the golden key with the padlock.
- 16) Pick up the half-statue and then open the trap (down you go!)
- 17) Pick up the torch and the tibia bone.
- 18) Use the torch on the hearth to start a fire.
- 19) Use lard with cauldron and place it on the fire. The lard will melt into oil.
- 20) Pick up the planks to the left of the screen to uncover another exit.
- 21) Exit to the left and pick up the rope. Use the Cauldron to pour the oil into the bowl.
- 22) Take a close look at the skull on the wall. Use the ring with the cauldron to change it back into the copperball and place it into the orbit.
- 23) Pick up the stone and then place the tibia bone in the opening to act as a funnel. Use the bowl of oil with the tibia bone and then use the lever.
- 24) Go back into the cave to the right and use the rope with the planks.
- 25) Use the bound planks with the stone to cross the gap and enter the Stele.
- 26) Alright, ask Petroy to translate what is on the stone and the tomb. Touch the skull to reveal a sun stone.
- 27) Use the torch with the holder by the stele, this will allow you to see what's going on.
- 28) Pick up the spear, sunstone and the tibia. Use the spear with the tibia.
- 29) Use the tibia spear with the curtain to reveal some juicy blackberries. Use the tibia spear again to reach the blackberries.
- 30) Use the flute on Ween to summon Urm. Once he arrives give him the blackberries. Use him on the hole above the door, he'll fetch you the key from the other side of the door.
- 31) Pick up the key and use it on the lock to open the door and walk through it.
- 32) A closer look at the sword reveals a catch, use the catch and then you can pick up the sword. Use it on the statue to lever it out of the way.
- 33) Open the trap and then use the cauldron (change the copper ball) on the acid, you'll need to use it twice with the acid (see #34) empty the trap. A mechanism will now be visible in the side of the trap, all you have to do is push the keystones in combination. A secret hide will open in the back wall, you'll find either elixir or an effigy. If you find the elixir just push the keystones again and this time an effigy will appear. If you get the effigy first then don't bother about the elixir, you won't need it.
- 34) Now go back and take a closer look at the stele. Use the acid with the stele and read the runes, these will tell you what to do with the sun and moon stone. Put the sunstone in the square-shaped niche first and then the moonstone on top of that. All you have to do now is put the effigy in the other niche and hey presto! you've opened the Stele.

- 35) O.k try and cross the bridge a monster will appear blocking your path. Pick up the feather and then open the chest, put the feather in the chest and you'll then be able to see the objects in it which are magically hidden. Read the parchment and then pick up the venom and the pollen.
  - 36) Use the venom and the pollen in the cauldron to mix up a potion, use it on the leaves on the right of the screen.
  - 37) Take a closer look at the bush and pick up the strawberries. Use the flute to summon Urm and give him the strawberries, he'll then give you a bar of gold. Use the gold with the half-statue and then use the fish statuette with the water, you'll then be able to swim across. If you have the elixir then you can use that on the monster instead and then cross the bridge.
  - 38) Try and pick up the massive strawberries-Urm will beat you to it and eat them all! but he'll leave you a huge pile of gold. Pick up the sword and use it with the rock this will block one of the holes. Use the cauldron with the hole just in front of the pile of gold, then just point at the hole on the bottom right hand edge of the platform to chase the orvivor. Grab the flying beastie and use it on the pile of gold, clearing the path allowing you to continue.
  - 39) Pick up the torch. Use the venom with the snake to change it back into quartz. Pick up the tiara and use it with the copper ball to change it into a pipe. Use the pipe to reach the wasp trap. Use the torch on the brambles to burn them down. Then use the trap on to wasps to capture them allowing you to get past.
  - 40) Pick up the cherries at the bottom of the tree. Then use the parchments to change the shape of you and the dragon, keep using them until you change the dragon into a wasp. Use the trap on the wasp and then use the flute to summon Urm again. Give the cherries to Urm and then use him on the wasp trap, he'll move it out the way. Exit to the right of of the screen.
  - 41) This bit is a bit difficult to explain as the puzzle is different each time you'll load it in. Use Petroy on the mechanism and he'll give you a clue on how to solve the puzzle. Basically, the puzzle consists of 4 stones and you'll have to press them in a certain order to open the door. Pick up the phial below the mechanism before you leave the the room.
  - 42) Pick up the ecu, hammer, woodpile, rag and the leaves. Use the hammer on the statues arm. Use the pile of wood on the hearth and then pick up the amphora and place it on the hearth as well. Look at the statues head and use the rag to polish the eyes. Use the pollen on one of the quartz eyes and the venom on the other. Pick up the quartz flower and use it on the hearth. Use the tiara to change the copper ball into a pipe and then use it on the snake, the snake will change it into a coil. Pick the gargoyle and use it with the cyma, then use the coil with the gargoyles. Take a closer look at the fountain and pickup the lichen, place it on the hearth. Push the numbered teeth in the right order to start the water flowing, the combination is: -12, 4, 6, 3. Use the phial on the enclave and use the rag with the water. Place the wet rag on the coil and then push the stone. Pick up the magnifying glass and use with the beam of light to start the fire. All you have to do now is to use the leaf to plug the gap, simple isnt it?
  - 43) Pick up the philtre and give it to the old guardian. pickup the rag and the coil (it will automatically change back into a pipe). Change the pipe back into the copper ball with the tiara and then use it with the little statue. Touch the statue and a passage way will be revealed!
  - 44) Click on the tabernacle and you'll discover that Kraal has stolen the Revuss. Pick up the necklace and the chalice, use the chalice to tip the
-

scales. Click on the statues nose to turn the head. Pick up the glove and take a closer look inside the chest. Use the glove with the spiders and then you'll be able to pick up the heart. Click on the tapestry at the back of the room to discover some mirrors. Click on vase and take the key out of it. Use the heart on the site and another passageway will open up.

- 45) Use the mirrors with the openings and then open the lock with the key.
  - 46) Pick up the root and the bag. Use the bag with the snake and then click on the string at the top of the bag to make sure it can't escape. Use the snake on the mongoose to get it out of the way and pick up the digitalis. Change the copper ball into a sword and then use it on the larch. Use the root to pick up the resin and then use it on the little monsters. Change the sword into the pipe and then use the pipe with the water. Use the digitalis and the pearls with the bowl and then use the femur to mix them together. Use the mixture on the queen to knock her out, allowing you to get past. Finally, change the pipe back into the sword and then use the sword on the rope to open the gate.
  - 47) Pick up the bowl and use it on the resin, use the resin on the flower. Pick up the horn and use it with the wood. Pick up the tropical creeper and use it with the horn and wood to make a pickaxe. Pick up the baton and move it round the area of the screen just below the tree, you'll see the end of the baton straighten out when you've found something. Pick up the pickaxe and use it on the spot where the baton straightened out to discover a spring. Use the pot with the spring and then use the water on the mushrooms. Pick up the rock and use it with the bird. Click on the eye and then use the worm on the giant mushrooms.
  - 48) Pick up the net and use it on the sea to catch a fish. Pick up the flute, the strawberries and the oar. Use the flute to summon Urm and then give the strawberries to him, he'll give you some gold. Use the gold on the monster and pick up the haversack. Click on the coconut trees to knock down the coconuts, pick them up and use them on the lobster pots. Use the hammer on the ribs to break them off. Use the sword on the bamboo to cut it down and use it on the boat to make a mast. Use the archboat ribs and the lobster pots on the boat and use the oar on the notch to make a rudder. Use the sword on the fish to cut it open and give the eggs to the spider. Pick up the sail and use it on the mast.
  - 49) Use the hammer on the padlock and pick up the tar from the hold. Use the pipe with the bottle and pick up the cork. Use the tar with the cork to seal it. Use the sealed cork with the hole in the boat and quickly use the hammer on the hole to knock it in. You might have to empty the water out of the boat with the cauldron if you are not quick enough plugging the hole at first.
  - 50) Pick up the key and use it on the lock to open the door. Go into the shed and pick up the shovel, then go back outside.
  - 51) Use the shovel on the sand in different places until you find an eye, a gold bar, bones, a diamond, a parchment, jewels, a sandal and an oyster. Use the sword on the oyster to open it up and pick up the pearl. Go back inside the shed and use the flute to summon Urm, give him the strawberries off the table and he'll give you some gold. Give the eye, ecu, diamond, bones, jewels, sandal, ingot (gold bar), pearl and the gold to the old man. Use the sword with the planks behind where the old man was sitting to discover a passage way.
  - 52) Use the cauldron on the hole on the right and then try to grab the orivor. Pick up the pendulum and move it round the screen until it starts to swing. Drop it and pick up the cauldron, change the cauldron into the sword. Use the sword on the spot where the pendulum swung. Pick up the gold and give it to the orivor. Pick up the rope and use the
-

sword on the branch on the left and the branches on the right. Use the rope on the branch to make a bow. Use the bow on the walnut and then change the sword into the pipe and use the pipe on the feathers. Use the feathers on the arrows and then use the bow on the walnut. Change the pipe back into the sword and use it on the walnut.

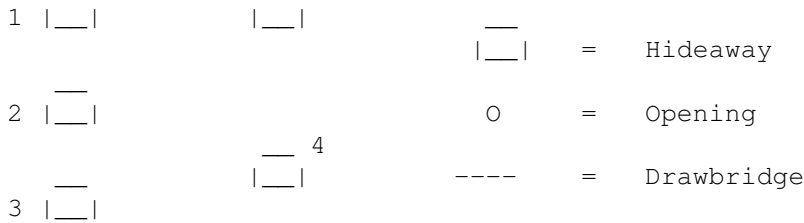
- 53) Use the cane on the glass eye. Pick up the strawberries and use the flute to summon Urm. Give the strawberries to Urm and give the gold to the old man. Pick up the redcurrants and use the cane on the glass eye again. Give the redcurrants to Urm and use him on the old man.
- 54) From this point onwards in the game you'll need to make various potions to aid you in your quest. Here is a little table to help you:-

Ingredients	Potion	Effect
Venom + Pollen	Growing Potion	Makes Plants grow.
Venom + Truffle	Luciferys	Turns rubys into fire.
Pollen + Truffle	Vitalys	Brings stone etc to life.
Pollen + Venom + Truffle	Change	Strange effect on silver.

- 55) Mix up a growing potion by using the venom with the cauldron and then the pollen. Use the potion on the the little mushrooms. Pick up the truffles. Now, mix up some Luciferys and use it on the ruby. Whip up another batch of growing potion and then use it on the grass next to the flame. Pick up the camomile. Use the cauldron with the water and camomile. Put the cauldron on the hearth and then pick it up again and use the tea to cure the worm. Use the worm on the giant mushrooms to clear your path and out you go.
- 56) Make a Vitalys potion and use it on Bargol to bring him back to life. Use the pollen on the quartz to turn it into a flower. Take a closer look at the flower and pickup the pistil. Click on the ant on the leaf at the top right of the screen, give the pistil to the ant. Pickup the axe (bolt) and the 3 grains of sand. Mix up another batch of Vitalys and use it on the statue. Pull the lever and go back inside the cave.
- 57) Look at the mechanism and use the bolt with the orifice and the click on the lever. Pick up the key and go back outside.
- 58) Change the cauldron into the sword, use it with the bushes and use the key in the lock to open the door. Now, change the sword back into the cauldron and whip up a Change potion, use it on the grate to transform it into three big snakes. Use the venom on the snakes to transform them into rubys. Mix up a batch of Luciferys and then use that on the ruby's to transform them into flames. Go back into the cave and use the cauldron with the water. Go back outside and use the water with the flames.
- 59) Pick up the bowl and change the cauldron into the sword. Use the sword on the ornament and pick up the flawed jewel which falls to the floor. Use the sword with the hole until you discover a ruby. Change the sword back into the cauldron and mix up some Luciferys. Use the Luciferys on the ruby and pick up the jewel. Make a Vitalys potion and use it on the jewel to bring it to life. Turn the cauldron into the sword and use it on the crack. When the firefly lands pick it up.
- 60) O.k now it gets a bit tricky, use Petroy on the hidaways in the room and he will tell you the number of each one. This diagram should help you understand how to lower the drawbridge.

Room	/\//\//\//\//\	Key
----	-----	----
—	— 5	/\//\// = Letters



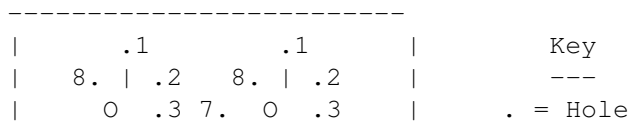


- 61) Touch inside hideaway number 4 (next to the statues hand), Click on it three times until the monster spits some glue at you. Use the bowl with glue to pick it up. Use the glue on the firefly and then use the firefly /glue with hidaway number 1. Pick up the broken jewel. Use the glue on the flawed jewel and then use the flawed jewel on the broken jewel.
- 62) Change to the sword into the cauldron and mix up some more Vitalys. Use it on the jewel to bring it to life. Change the cauldron back into the sword and use it on the crack. Pick up the firefly when it lands. Use the firefly on hideaway number 3. Pick up the jewel which appears next to the drawbridge and bring it to life with some more Vitalys.
- 64) Turn the cauldron back into the sword and use it with the crack. When the firefly lands pick it up. Use the glue with the firefly and use it with hideaway number 4. Pick up the twig, use it with the opening and then pick up the jewel. Change the sword into the cauldron, again! and mix up another batch of Vitalys. Use the Vitalys on the jewel to bring it to life. Change the cauldron into the sword and use it on the crack. Pick up the firefly when it lands, use the glue with it. Use the firefly/ glue with hideaway number 5. Use the copperball with the hole and then push the copperball to reveal a lever, pick up the jewel.
- 65) O.k, now you will have 5 lit hideaways, each containing a lever. When any of the levers are used a stone pedestal will rise in the middle of the room. When the levers are used in a certain combination 'ALL' the letters on the back wall will light up, it doesn't matter if all of the stone pedestals aren't raised as they will automatically come up when you have lit up all the letters. This is the combination I used but you can use any combination as long as you have all the letters lit up at the same time:-

LEVER No. Use No. Of Times

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

- 66) Once you have lit all the letters, use the bow to fire arrows at the letters to spell the word 'K R A A L'. Be careful with your aim if you hit the wrong letter all the lights will go out! If you do this right the drawbridge will open.
- 67) Pick up the heart by the skull. Click on the nail on the left wall, just above the skull. Keep clicking on the nail until you manage to pull it out of the wall.
- 68) This diagram of the lock will help you understand how to escape.



```

| . . . . |
| 6 . 4 6 . 4 | | = Needle
| 5 5 | 0
-----

```

- 69) Alright, now insert the nail into hole number 6 (see above) and click on the needle. Now one of the bars will rise, move the pointer below the bar while it's up and you'll discover a pin.
- 70) Now all the carving of the two suns means is that you insert the nail into hole number 7 on the right dial and the pin into hole number 3 on left dial. Now, click on both of the needles and all the bars should go up! Before you leave the cell don't forget to put the heart into the heart-shaped orifice on the right of the screen.
- 71) Okie Dokie, you're nearly there now, so don't give up! As soon as you get on to this screen click on the levers straight away. Now, you must get this be right or you'll mess it up and it will be game over. You'll see 3 levers on the screen.

```

1      2      3
0-----0-----0      Key
-----
-----
-----      0 = Lever

```

Starting from the right with lever no.3 move it all the way down then back to the top again, a total of 4 clicks. Do the same with lever no.2 and then with lever no.1. If you have done this right the swinging blade will slow down.

- 72) Click on the carving and type in 'DJEL' the hideaway above will open up. Pick up the knife and the bamboo. Use the knife with the bamboo, and you'll begin to carve a flute. Use the knife with the flute again to finish making it and then use it to summon Urm. Pick up the stone and then use it in the hole in the carving. Now, type in the name 'AZEULISSE' the other hideaway will now open. Pick up the statue and use it with the other statue in the first hideaway. Pick up the grains of sand and use them in the Revuus. That's all folks!!

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.107 willy\_beamish

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 Stooles, 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-scenes look at Leona Humpford and Louis Stooles.

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 Stooles 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 Dumpling 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 sludged.

#### 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 Dumpling 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 Stooles 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 bust 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 Dumping 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.

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.108 wishbringer

Wishbringer

[Notes are included in brackets,don't type them!]

```
>S.READ POSTER.GET ENVELOPE.N.W.W. [you will be told the cemetary is scary,
  and asked if you want to proceed, just type "Y"]
>N.SHOW ENVELOPE TO DIGGER.W.E.GET IN GRAVE.GET BONE.GET OUT OF GRAVE.S.E.E
>E.GIVE BONE TO DOG.N.N.SEARCH FOUNTAIN.GET COIN.E.BUY TICKET.ENTER THEATER
  [^^oops!!^^ be sure to take the note from Voss!]
>GIVE TICKET TO DIGGER.N.SEARCH AISLE.GET GLASSES.WEAR GLASSES. [at this time
  you just keep typing look until the movie is over]
>S.TAKE OFF GLASSES.LEAVE.N.N.N.N.N.E.GET BRANCH.GET BRANCH.
>U.W.N.U.E.S.U.OPEN DOOR.ENTER SHOP.WAIT.WAIT.SHOW ENVELOPE TO WOMAN.
>OPEN ENVELOPE.READ LETTER TO WOMAN [take the can the woman offers you, then
  just wait until she allows you to leave]
>D.N.W.D.S.E.D.W.GIVE CAN TO TROLL.GET CAN.OPEN GATE.S. [See note above about
  the Boots. You MUST avoid them whenever possible, as you can only get
  caught once!]
>S.S.ENTER CHURCH.GET CANDLE.LEAVE.N.W.U.GET SHOE [If your load is too heavy,
  don't worry about it, I never used to shoe in my solution]
>OPEN STUMP.ENTER STUMP.E.S.MOVE BUNK.DROP ALL.U.GET BLANKET.D.GET CANDLE.
>N.E.PUT BLANKET ON GRUE.OPEN REFRIGERATOR.GET BOTTLE AND WORM.W.S.GET ALL.N.
>W.U.N.E.S.SEARCH FOUNTAIN.PUT WORM IN FOUNTAIN.GET TOKEN.W.W. [Now, at Lake
  Edge, the grating south of you should be open at this time. If it is not,
  you may have to wander awhile, avoiding the Boots, and come back]
>S.GET UMBRELLA.N.SQUEEZE CAN.GET STONE.DROP CAN.OPEN UMBRELLA.WISH FOR RAIN.
>DIG X.GET WHISTLE.BLOW WHISTLE.W.WAIT.TAKE HAT.WAIT.BLOW WHISTLE.E.N.N.E.S.
  [West of House... Sound familiar????]
>OPEN MAILBOX.GET.LEAFLET [At this point, keep typing "N" until it allows you
  to go north]
>E.GIVE HAT TO PELICAN.W.W.S.GET TOKEN.E.E.PUT LEAFLET IN BIG MAILBOX.S.
  [Save game now]
>PUT TOKEN IN MACHINE.PUSH STICK W.PUSH STICK W.PUSH STICK S.PUSH STICK S.
>PUSH STICK S.PUSH BUTTON [You will be asked if you are sure, etc, just keep
  typing "Y".]
>KALUZE [Remember the Pelican?]
>S.S.GIVE NOTE TO MR. CRISP.GET COAT.SEARCH COAT.GET KEY.UNLOCK CHAIN.DROP KEY
>PULL LEVER.OPEN HATCH.CLIMB UP.U.WEAR GLASSES.GET CAT.POUR MILK.GET BROOM.
>FLIP SECOND SWITCH [If it does not say your score went up 3 pts then flip
  this back and flip the first switch]
>D.TAKE OFF GLASSES.MOVE PAINTING.TURN CRANK.D.GET NOTE.READ NOTE.DROP NOTE.
>U.TURN CRANK.N.N.E.ALEXIS, HEEL.OPEN DOOR.E.GET KEY.READ MESSAGE.W.N.
>UNLOCK DOOR WITH KEY.ENTER LIBRARY.S.S.BREAK CASE WITH BROOM. [The alarm
  will not go off since you flipped that switch]
>DROP ALL BUT STONE.GET SCULPTURE.PUT STONE IN SCULPTURE [At this point you
```

will get the familiar -Are you sure?--Are you super dupere reaallllyyyy sure  
?????- .. Just keep typing "Y" until you see a bunch of paragraphs pop up on  
the screen, this is called The End]  
>KNOCK DOOR [Woman takes cat, tells you a little story, and that is it!]

Zurück zum  
Unter-Menü

## 1.109 zak\_mckracken

### Zak McCracken and the Alien Mindbenders

Once again, it's up to you to save the world from a terrible fate -- rampant stupidity! You, in this case, are Zak McCracken, ace reporter for the National Inquisitor, the kind of tabloid you see around 7-11 check-out counters. Eventually, you will gain allies in your quest, but for now I'm afraid that you are on your own! First, a few basic hints. Whenever you enter a new room, click on the command "WHAT IS" and sweep over the objects in the room with your cursor. Anything that does not register cannot be manipulated by you. Now, just because it registers doesn't mean it's important, but nine times out of ten it's there for a reason. Second, I cannot overemphasize the importance of reading the articles in the newspaper that comes with the game. It is chock full of clues, and should be consulted regularly. Remember that there is a twisted logic at work here, and there is often more than one way of solving a problem. And save often, of course! When the game starts, you've just awakened from a strange dream in which you saw a map. It occurs to you that you should make a copy of that map, so that's one of your first priorities. You awake in your bedroom, so check that out first. There's a dresser, a desk, a lamp, a telephone, and an answering machine. OPEN the dresser, then PICK UP the phone bill. READ the phone bill. Then cross to the desk, and open it. PICK UP the kazoo. Next to the desk there's a piece of the wall that looks different from the rest. PICK UP the loose piece of wallpaper. Now, if you look under the desk, you will notice an object resting there. When you try to PICK UP your CashCard, however, you push it further under the desk. No problem. USE the phone bill with the CashCard and it's yours. READ the CashCard. Seems like a lot of money? It won't last. The only other thing in your bedroom of importance is the fishbowl, but you don't need that yet, so let's move into the living room. (If you want to, you can TURN ON your answering machine. It is not necessary to the solution, but otherwise you won't get messages from your mother. The phone works, by the way, but I never found any numbers to call.) WALK to the door and you'll be in the living room. When you try to TURN ON the TV, you can't. There are two reasons why: First, PICK UP the loose cushion. Aha! USE the plug with the power outlet on the wall. But you still can't TURN ON the TV. If you do a "WHAT IS" on the TV, you will notice an infrared sensor, so obviously you have to find the remote control. I don't know about you, but whenever I can't find my remote control, I always know where to look first. WALK to the couch and PICK UP the other cushion. Then PICK UP the remote control you find underneath, WALK TO the TV, and USE the remote control. Watch the TV to get more of an idea as to what's going on in the world. You might as well TURN OFF the TV and WALK TO the kitchen. Under the sink you'll find a cabinet. OPEN the cabinet and PICK UP the box of crayons. USE the yellow crayon with the piece of wallpaper, and you'll have a map! Then OPEN the refrigerator and PICK UP the egg. PICK UP the small key by the side of your door, OPEN the door, and go out. When you get to the street level, go left to the French bakery. PUSH the doorbell. When the man leaves,

PUSH it again. Then, once again. PICK UP the stale bread and WALK TO the door to the right of your stairs. OPEN the door and go inside to TPC -- The Phone Company. Check out the representative and your surroundings. They will become important later. For now, GIVE the phone bill to the representative. Then PICK UP the application next to the counter (on the far left), and USE the yellow crayon with the application. You can then go back to your entryway, USE the small key with the mailbox, then USE the application with the mailbox. CLOSE the mailbox. It's time to take a trip to Seattle to cover a story about a two-headed squirrel! Continue to your right to the corner, where you'll find a bus and a sleeping driver. USE the kazoo, which will wake him. WALK to the CashCard reader, and USE the CashCard in the reader. And it's off to the airport! Oh no, one of those obnoxious shaven-headed devotees of some far-out religion is trying to sell you a book! For once, give in. GIVE your CashCard to the devotee. He will give you a book on enlightenment. Since you already have your ticket, you can just WALK to the gate and the planes. Now there are three things you need on the plane, and the stewardess will stop you from getting them, so you have to distract her for a sufficiently long period of time to allow you to do what you need to do. This section should delight the practical joker in all of us! WALK to the back of the plane, OPEN the door, and go into the toilet. CLOSE the door. PICK UP the toilet paper, then USE the toilet paper with the sink. TURN ON the faucet and PUSH the call button. OPEN the door and walk forward to the front of the plane. (Ain't I a stinker?) On your way to the galley, PICK UP the seat cushion from the seat in front of yours. You will notice something fall out onto the floor when you do so. PICK UP the lighter. Then WALK to the microwave oven in the galley. OPEN the microwave, USE the egg with the microwave, CLOSE the microwave, and, finally, TURN ON the microwave. (This all must be accomplished before the stewardess finishes cleaning up the head, so you might want to save before you try it.) The resultant mess will gain the stewardess's undivided attention for a while. As she is cleaning up after you, OPEN all the overhead bins. In one, you will find an oxygen tank, which you can PICK UP. While you're waiting to land, you can READ the book and the oxygen tank for future reference. When you land in Seattle, WALK to the outside door and into the woods. PICK UP the tree branch overhead. GIVE the peanuts you received as a "meal" on the plane to the two-headed squirrel, then USE the tree branch on the loose dirt. (Alternately, you can USE the butter knife from your apartment on the squirrel but this will haunt you later in the game.) WALK to the cave entrance. Who turned out the lights? Well, TURN ON the lighter and use its glow to check out the cave. Up and to your right is an abandoned bird's nest, and on the floor is a fire pit. You can't reach the bird's nest yourself, so USE the tree branch with the nest, USE the nest with the fire pit, then USE the branch with the nest in the firepit, and USE the lighter on everything. And Lucasfilm said "Let there be light!" On the far right wall of the cave is a door with some strange markings (and they won't be the last!) READ the strange markings, then USE your yellow crayon on the markings. This one time, the game will complete the picture for you, and the door will open. Go inside. There is a machine holding a blue crystal, which you saw in your dream at the beginning of the game. You need it, but it's locked in place. Fortunately, you notice an infrared sensor on the machine that looks just like the one you've got on your TV back home. Could it... nah! Well, might as well give it a shot. USE the remote control. Presto! Now, take the blue crystal. The lights will go out, but you should be able to find your way back to the cave with no problems. From there, return to the airport, and USE the reservation machine to buy a ticket back to San Francisco. It's time to get some help in your quest!

ANNIE, MIAMI, NEPAL, AND ZAIRE

You now have an artifact, and you need some advice. Remember the woman from the Society for Ancient Wisdom you saw on TV? Why not go see her? When you get back to the San Francisco airport, WALK to the door on your right and you will find yourself back on the street corner by the bus. WALK up to the top of the screen and 14th Avenue. For the time being, walk by the pawnshop and continue to the second door. USE the blue crystal on the drop slot. Annie will open the door, invite you inside, and show you a picture of the machine you need to build in order to defeat the Aliens. Make a copy of this diagram for future reference. About this time, you will also notice that you can use the command SWITCH. Try it out by switching to Annie and have her pick up the blotter on her desk, and pick up the CashCard underneath. You won't need Annie's direct help for a while, so switch back to Zak. You've got to get the other yellow crystal shard that complements the one that Annie gave you, and it won't be easy, believe me. WALK out of Annie's office and go back left to the pawnshop. There you will BUY the following: the nose glasses, the hat, the tool box, the golf club, the guitar, and the wet suit. Go outside and to the right to the large bobby pin sign. OPEN the tool box, and USE the wire cutters on the sign. You have now gone from malicious mischief on the plane to vandalism and petty theft! About this time, you should have received a letter. Make your way back to your apartment entrance and USE the small key on the mailbox. PICK up the letter inside and read it. You are now a proud member of the King Fan Club. If the letter hasn't arrived yet, wander around a bit until it does. Go upstairs to your kitchen. USE the monkey wrench on the pipe below the sink, then TURN ON the switch behind the faucet. This will activate your garbage disposal. USE the stale French bread in the sink, and PICK UP the bread crumbs you've made. Be sure to TURN OFF the disposal and USE the wrench on the pipe again to fix things back to the way they were. (It might be fun at this point to PICK UP the butter knife and go into your bedroom. PICK UP the loose corner of carpet [lower right] and try to USE the butter knife in the loose floor boards. No go, huh? Well, try the monkey wrench. Now, USE the rope on the hole and you can climb down and check out the aliens' secret room!) Now go back to the airport, and buy a ticket for Miami. Miami is closed but there's a panhandler there whom you should take pity on. GIVE him your cashcard, then GIVE him the book. He will read it, return it to you, and also give you a bottle of whiskey. From Miami, fly to either London or Cairo, and from there to Katmandu. (Whenever you leave the U.S.A., you will have to use the right exit code as found in the sheet that accompanies the game.) In Katmandu, go right to the fancy door and try to OPEN the door. GIVE the book to the guard, and he will allow you inside to meet the Swami. (First read the things on the bulletin board.) The Swami will tell you how to use the blue crystal to trade minds with any animal, a talent that will come in useful sooner or later! In fact, I'll bet you're dying to try it out right now, aren't you? Go ahead! BUT SAVE FIRST! USE the blue crystal on the Yak. Well, no one said it had to be exciting. About now, your use of the blue crystal will have triggered something in that secret room. Watch what the aliens do and pay particular attention to their method of disguise. Return to your own body, and wait around until the alien shows up. He will take you captive, bring you back to his headquarters, and brainwash you, taking your crystals. For now, however, merely restore the game to where you saved. Go to the left and check out the police station. There is a flagpole out in front which you need, but stealing a flag is probably considered treason in Nepal; so, you have to be fast or sneaky. Either way, you have already saved the game at this point, so give it a shot. PICK UP the flag pole, and WALK to the yak as fast as you can, then USE the CashCard in the yak. If your timing is right, you'll get away scot free. The alternative route is to USE the lighter on the hay bale to the right of the temple. While everyone is busy putting out the fire, you can nonchalantly saunter over to the police

---

station and pillage it. If your conscience starts to bother you, remember, it's for a very worthwhile cause. From the airport, buy a ticket, and fly to Kinshasa, Zaire. After going through several random jungle scenes, you will find yourself in a clearing. At the far left in the clearing is a hut with a sign out front. Go inside, and you will meet the Shaman who's in the picture with the Swami back in Nepal. GIVE him the golf club. Out of gratitude, he and two of his countrymen will show you a dance. TAKE NOTES! When the three men stop dancing and line up in a row, write down the order in which they bob their heads. (This differs from game to game.) The Shaman will tell you to return when you have the yellow crystal, so it's time to head out again. Wend your way back through the jungle to the airport, fly to Cairo, and from there back to Miami. About now you should have severely depleted your CashCard. So before we head home, let's try to get you some more money. In Miami, buy a ticket to the Bermuda Triangle. Your plane will be caught by a mysterious beam, and you will end up on a spaceship. The pilot will enter a four-note combination on the colored panels (this too varies from game to game), but when he invites you back aboard the plane, stay over on the far right by the doorway. Once the bright white glare disappears, push the button by the side of the door. You will be captured and taken before the King of the Aliens. Before he can decide what horrible fate worse than death should befall you, give the Fan Club Card (or the guitar) to the King. This will make you the King's good friend, and one of his minions will show you a different color combination that will send you home. Don't use it yet. Instead, return to the King's chamber, and WALK to the right and READ the Lott-O-Dictor, which will give you tomorrow's winning number. Then go back to the color panel, press the right combination of buttons, and stand on the platform to the left of the panel. You will be teleported straight home. Go back to the pawnshop and BUY a Lottery ticket. (At this point, you can also SELL your bent butter knife.) You can pick up your earnings after your trip to Latin America.

#### PERU, MEXICO, AND MARS

At SFO, buy a ticket for Lima, Peru. When you reach Lima, you will have to wander through a few jungle screens until you reach a scenic overlook. If you continue right past the ancient bird feeder, you'll see a huge carving. Now, if only you had wings.... Go back to the bird feeder, and USE the bread crumbs on the feeder. This will attract a sparrow. Save the game! USE the blue crystal on the sparrow. Use of the blue crystal will alert the aliens to your location, and you want to avoid capture. Now, depending on your game system, you will have to press a certain key or button (on the Amiga, for example, you click the right mouse button) to avoid watching the "cut" scene of the Alien putting on his disguise. Activate this feature as soon as the scene begins. This will give you enough time to do what you need to do. In the bird's body, FLY to the giant carving and to its right eye. You will see a candelabra and a platform. You can't do anything here right now, so fly out and go to the left eye. PICK UP the scroll on the floor, and FLY back out of the eye, across the valley, and back to Zak. GIVE the scroll to Zak, then return to Zak's body. As quickly as possible, get back into the jungle. You must accomplish this before the Alien arrives. Return to the airport and fly to Mexico City. You'll have to go through yet another jungle until you reach the Aztec pyramid. Pick any of the three entrances and go inside. Now you're in a real maze, which you can map if you want to, but it can be solved fairly easily by trial and error. In each room there is at least one torch, which you will have to locate (with a "WHAT IS") and then USE with the lighter. There are three types of corridors in the pyramid: long ones with green faces on the walls, medium ones with blue faces, and short ones with no faces. You will enter a long corridor; try each exit from it until you locate a medium corri-

dor; from there, try to find which of the several doors leads to a short corridor. One of the short corridor rooms has a door which leads into a room with a statue holding a shard of yellow crystal, and on the base of the statue are some strange yellow markings. Unfortunately, here you must draw the correct figure yourself, and you don't know what it is. I would recommend that you save the game at this point, and prepare to meet the rest of our intrepid crew. SWITCH to either Melissa or Leslie, who are standing by their converted VW Microbus in the Martian desert, just waiting for something to do. Have the co-ed you switched to OPEN the van door and go inside. OPEN the glove compartment. PICK UP the boom box, the CashCards, the fuse, and the digital audio tape from the radio. USE the oxygen valve if you like. Leave the van, and make sure each girl has the correct CashCard. WALK to the left, past the alien hostel, and to the black monolith. USE the CashCard in the slot, and then do it again so you get two tokens. Now switch to the other girl, and have her do the same, so that each co-ed has two tokens. Bring them both inside the hostel. USE the token on the metal plate to the right of the airlock door, and PICK UP the burnt-out fuse. Then, USE the fuse from your van in the air lock fuse box, and PUSH the button, closing the door. Next, PUSH the button by the door on the right wall, and send Leslie into the dormitory. (Melissa is a little too squeamish.) Check out the locker by the door and PICK UP the little strip of yellow vinyl tape. OPEN the right side of the cabinet, and PICK UP the flashlight. Move to the right and PICK UP the covers, revealing a dead alien shaped like a broom. Finally, PICK UP the ladder in the far right corner, and leave. WALK both the girls to the right (past the van) to the Giant Face and a door that has three buttons on it. Set up the ladder under the highest button, and send one co-ed up the ladder, while parking the other by the lowest. Now press the buttons in the order indicated by the dancing natives in Zaire. This will open the door. Take both girls inside. Inside you will find two huge statues and three massive doors. On one of the statues will be strange yellow markings. READ the markings and copy the symbol down (they change from game to game). This is the symbol Zak needs to draw on the Mexican statue's base to get the yellow crystal shard. But first there are some other matters to take care of in the Great Chamber. Your oxygen will not last forever, and it might be nice to see the girls' faces. Let's find the air conditioning unit. WALK to the massive door on the left. USE the ladder by the pedestal, and WALK to the crystal globe. Have the other girl USE the vinyl tape with the digital audio tape (DAT), allowing you to record over it. USE the DAT in the boom box, TURN ON the boom box, and set it to Record. SWITCH to the girl on the ladder and PICK UP the globe. There will be an annoying whine and the door will open. Send LESLIE with the flashlight into the chamber. You find yourself in a maze of colored doors. You can map this maze if you like, but the quick and dirty way is to go through the purple door, then the blue door, then the purple. You should find yourself in a room with a machine. READ the gauges on the machine, then PUSH both switches. Once both gauges move into the green, you will be able to remove your helmets inside the whole Great Chamber. Exit the machine room and go through the blue door. From there, take the purple door, another purple door, and finally the door with the red edges on your far right. There you will find a room with a familiar map, a representation of the Sphinx, and more strange markings which you should copy down. To find your way to the exit, go out and take the yellow door, then the blue door, the red door on the far left, the red door on the far right, the red door on the far right, and the red doorway on the far left. Next move to the middle of the three massive doors. The crystal globe here is broken, so you have to USE the boom box in Play mode, which will produce the sound you need to open the door. This is not a maze, thankfully. All you need to do is go through the doorway over on the right. Inside you will see a close relative of the statue in Mexico, holding an ankh. PICK UP the

ankh. Finally, you can open the massive door on the far right by either method, and once you enter and go through the door in that chamber, you will find a force field, which you turn off when you USE the ankh in the panel. PUSH the button on the strange machine and you will see what I assume is a hologram of the ancient aliens who prepared all this for you. PICK UP the smaller key on the wall (the larger one will crumble into dust). At this point, it's time to leave Mars, and go back to Zak. Save the game here, just in case you make a mistake. USE the yellow crayon on the strange markings. By placing the cursor on the screen where you want to draw a line, you can recreate the drawing the co-eds found on the huge statue. When it's done, click on FINISHED DRAWING. The statue will release the crystal shard and you can take it. Find your way out of the pyramid, return to the airport, and from there to San Francisco. It's time to pick up Annie and finish this game!

LONDON, ZAIRE (AGAIN), CAIRO, MARS (AGAIN), AND ENDGAME

Once back in San Francisco, go home and get your fish, Sushi, and his transparent domicile. USE the fishbowl with the sink to give Sushi a temporary home, and then leave. On your way to Annie's office, be sure to visit the pawn shop and pick up your lottery winnings. Would that real life were as full of such sure things! GIVE the scroll to Annie (who is the only one who can read it). Then both of you should walk down to catch the bus (remember only Zak can wake the driver), and you both should go to the airport and buy tickets for London. Zak should GIVE the bottle of whiskey to Annie, who should, in turn, GIVE it to the sentry by the electric gate outside of Stonehenge. He will get drunk and pass out, enabling Annie to TURN OFF the switch that controls the electrified fence. Zak can USE the wire cutters on the fence, and both can WALK to Stonehenge. Zak should USE the yellow crystal shards on the altar, then USE the flag pole on the little notch on the left. SWITCH to Annie, who can READ the scroll again and produce the desired effect. Have ZAK pick up the yellow crystal (now fused whole), and send both back to the airport. Both Zak and Annie should fly to Cairo, but send Zak on from there to Zaire, and have him visit the Shaman once again. The Shaman will explain to Zak how to use the yellow crystal for teleportation purposes. Zak should then rejoin Annie in Cairo. On one of the two legs of the Sphinx will be some more of those ubiquitous yellow markings. Zak must recreate the drawing seen in the chamber on Mars below the depiction of the Sphinx, which will open a secret door. Both Annie and Zak must go inside. Yep, it's another maze, but (a) it's lighted, and (b) there's an easy solution. Always go through the doorway with a picture of the sun over it (or in one case, the doorway is at the end of a corridor, and the sun is above and to the right). Eventually you will find a door with what looks like a pair of horns above it. Inside you will find some hieroglyphics which only Annie can read. They will instruct her to push the left button, then the right button, and the center button. (One of the hieroglyphics looks suspiciously like an Imperial fighter from Star Wars, by the way.) Once the panel opens, Zak should USE his yellow crayon on his wallpaper map, and you should write down the last set of strange markings (whew) by the depiction of the Great Face. Retrace your steps out of the Sphinx. At this point, Zak should go to the big pyramid across the street, and enter the tiny little door on the left side. With lighter in hand, he will be able to find the doorway to the right, find the torch on the way inside that room, and light it. Bring Annie to join him in the room with the sarcophagus, then send Zak only back to the airport, and fly him to Miami. In Miami, buy another ticket to the Bermuda Triangle, and before the beam can get you, USE the parachute. The cushion you stole from the first airplane will keep you afloat. USE the kazoo, which will summon a dolphin. Save the game here, and USE the blue crystal on the dolphin. As the dolphin, SWIM underwa-

ter and to the lower right to a clump of seaweed. PICK UP the seaweed, then PICK UP the glowing object behind it. Return to the surface, GIVE the glowing object to Zak, and return Zak to his own body. Immediately, USE the yellow crystal. The maps you have drawn will appear, and you can use the cursor to pick where on the map you want to go. Click on the yellow dot in South America, and you will be teleported to the room in the huge carving's right eye where the candelabra was. PICK UP the candelabra and get ready to teleport to the secret chamber inside the Martian pyramid. USE the yellow crystal and click on the pyramid. Oops. Nothing happened. Well, you have to get to Mars anyway, so USE the yellow crystal again and click on the Great Face. You will be teleported into a chamber with three doors and, yes: more strange yellow markings! USE your yellow crayon to recreate the figure you saw in the map room inside the Sphinx, and all three doors will open. Go through the center door, and you find yourself in the maze of colored doors. TURN ON your lighter, go through the green door on the far left, and the yellow door on the far left of the second room; go all the way to the left, and you'll be in the Great Chamber. Zak can meet up with Melissa and Leslie at long last. No time for chitchat, though. Have Leslie put her helmet back on and WALK to the big pile of sand in front on the hostel. USE the broom alien on the sand, to reveal solar panels, then send her over to stand by the tram. Next, PUT ON Melissa's helmet, and send her over to the the tram. Finally, you have to send Zak outside, but he needs a spacesuit. PUT ON the wet suit, the oxygen tank and the fishbowl, then USE the duct tape on the fishbowl. Perfect! Send Zak to the shuttlebug where he can use the oxygen valve to freshen his tank and bring it up the full 15 minutes; then, send him to the monolith, and have him USE his CashCard in the slot. He needs only one token. Zak should then join the others by the tram. Save the game here! Have each of the three USE the token in the tram. All three must get on board before it leaves, or you can't finish the game. The tram will go to the Martian pyramid, and let everyone off. Send Leslie to the pyramid, and USE the broom alien on the sand pile. Send Zak there, and USE the bobby pin sign. Then give Zak the flashlight, and have him enter the pyramid. It is a duplicate of the Egyptian pyramid, except for the sarcophagus. This one can be manipulated. Bring both co-eds into the chamber, and have one PUSH the sarcophagus's feet. This will open a secret door to the left of the sarcophagus. Send the second girl up the stairs, have her stand by the button, and send Zak up there. (You may have to move the girl away from the sarcophagus's feet to close the hole in the door.) PUSH the button, quickly SWITCH to Zak, and PICK UP the white crystal. Zak should USE the yellow crystal to teleport to the dot on the map near Cairo. While not necessary, it is fun to send Melissa and Leslie back on the tram, have them pick up their fuse in the hostel fuse box, replace it in the van, and then USE the controls to head home.) Zak is now in a secret room with a big base, two switches and a lever. First, PULL the lever, which opens a secret set of stairs. SWITCH to Annie, who has been waiting patiently below, and have her come up the stairs. PULL the lever again to close the panel in the floor. Have Zak USE the glowing object on the base, USE the candelabra on the glowing object, and USE each of the three crystals in their proper position as shown in your dream and the diagram in Annie's office. (Oh no, you forgot what order to put them in? You dunderhead, now you'll have to start from the beginning! Just kidding... Actually, the program automatically puts each in the right position.) When the machine is finished, have Zak and Annie each pull a switch in turn. Then sit back and enjoy your victory and the amusing epilogue. It's Miller time!

Zurück zum  
Unter-Menü



## 1.110 zork\_1

### Zork I: The Underground Empire

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 dispatched the troll, you must go 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 jeweled 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 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 traveling!

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 tired. 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 labors. 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 vaporize 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 traveling 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!

Zurück zum  
Unter-Menü