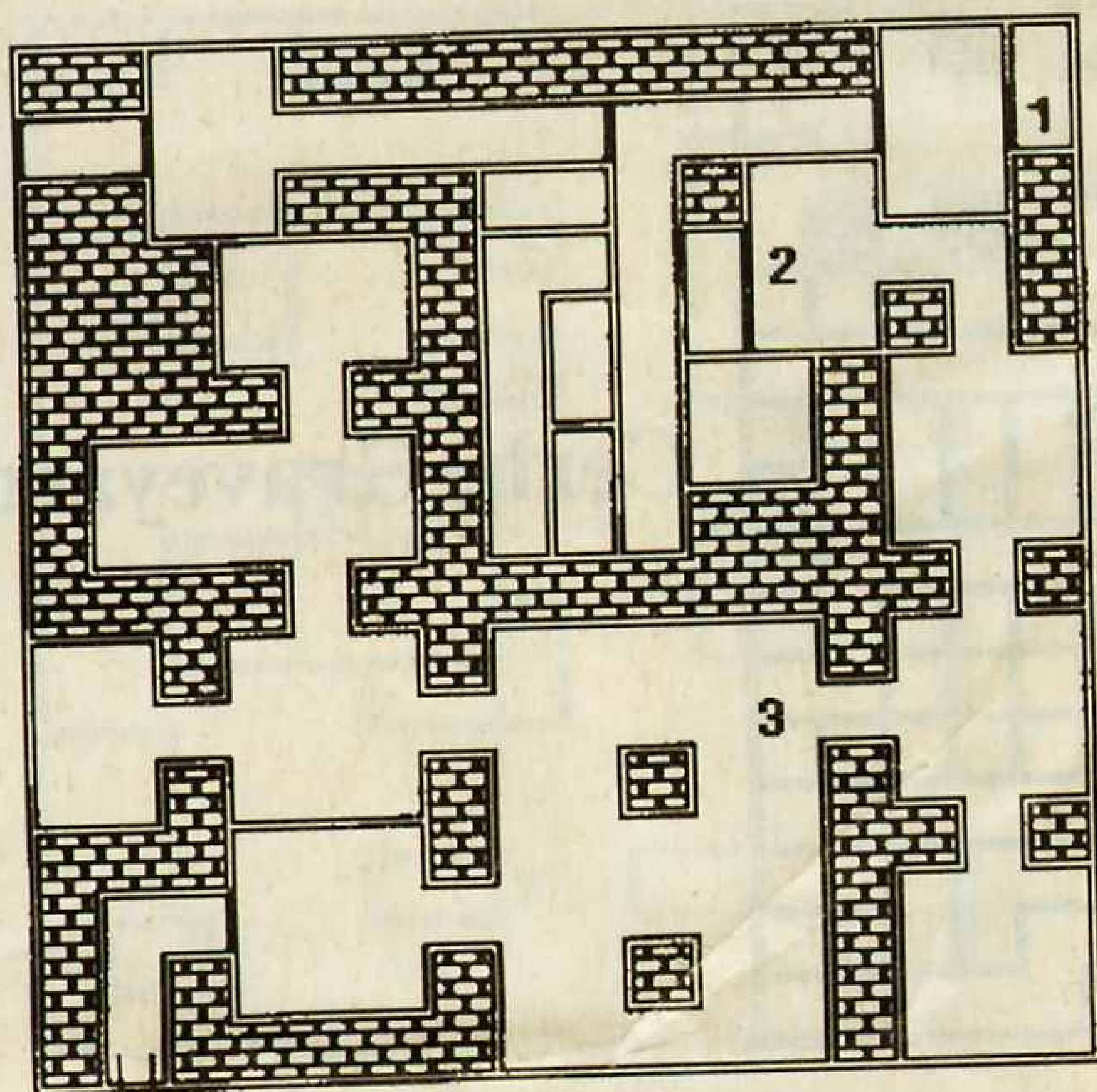
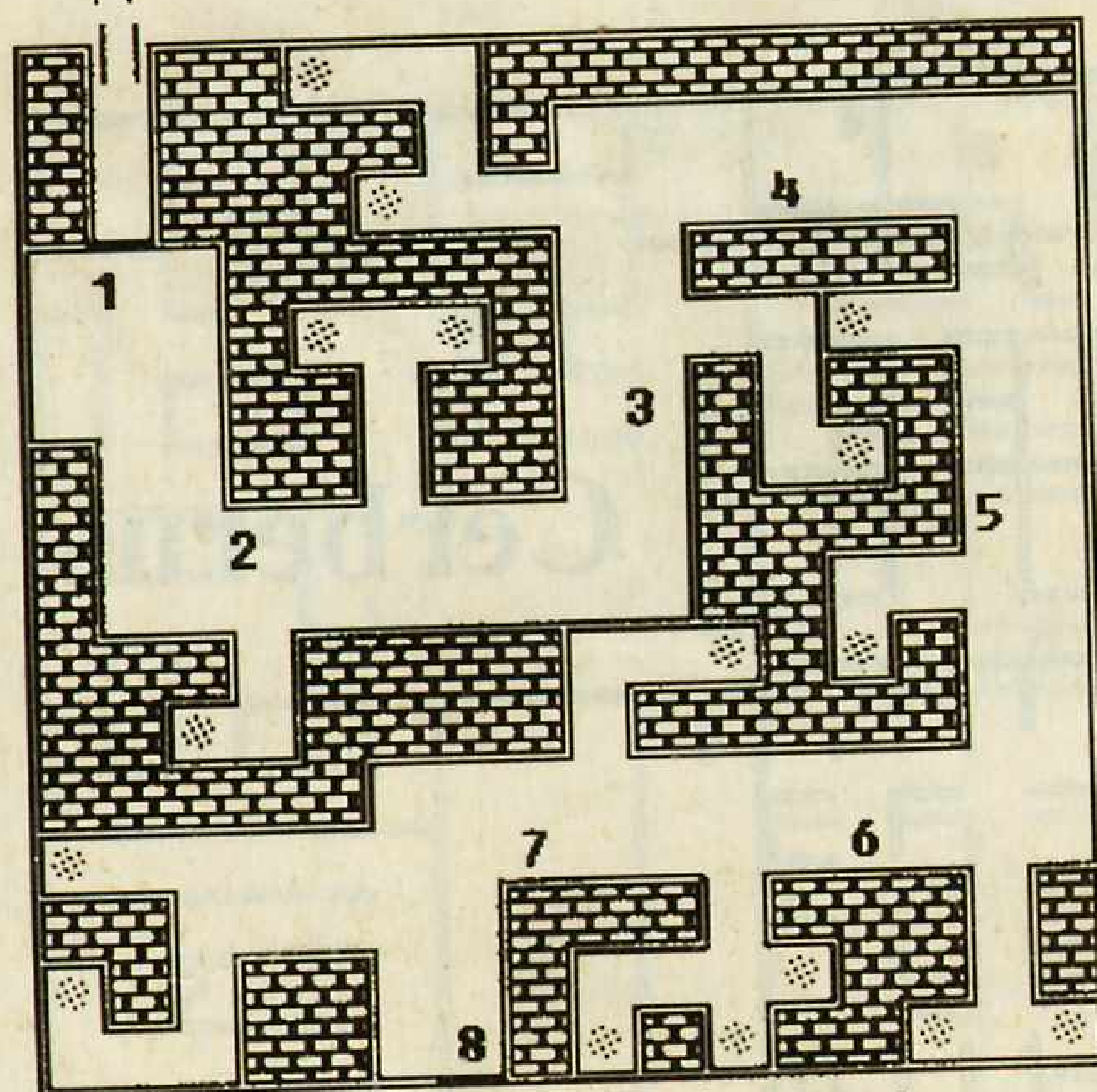


KOMPLETTLÖSUNG



Clerist-Tower 1



Clerist-Tower 2

⊗ = Zombies (alle Vernichten)

Play
Time

TIPS & TRICKS

Ausgabe 01/92

ATARI ST

AMIGA

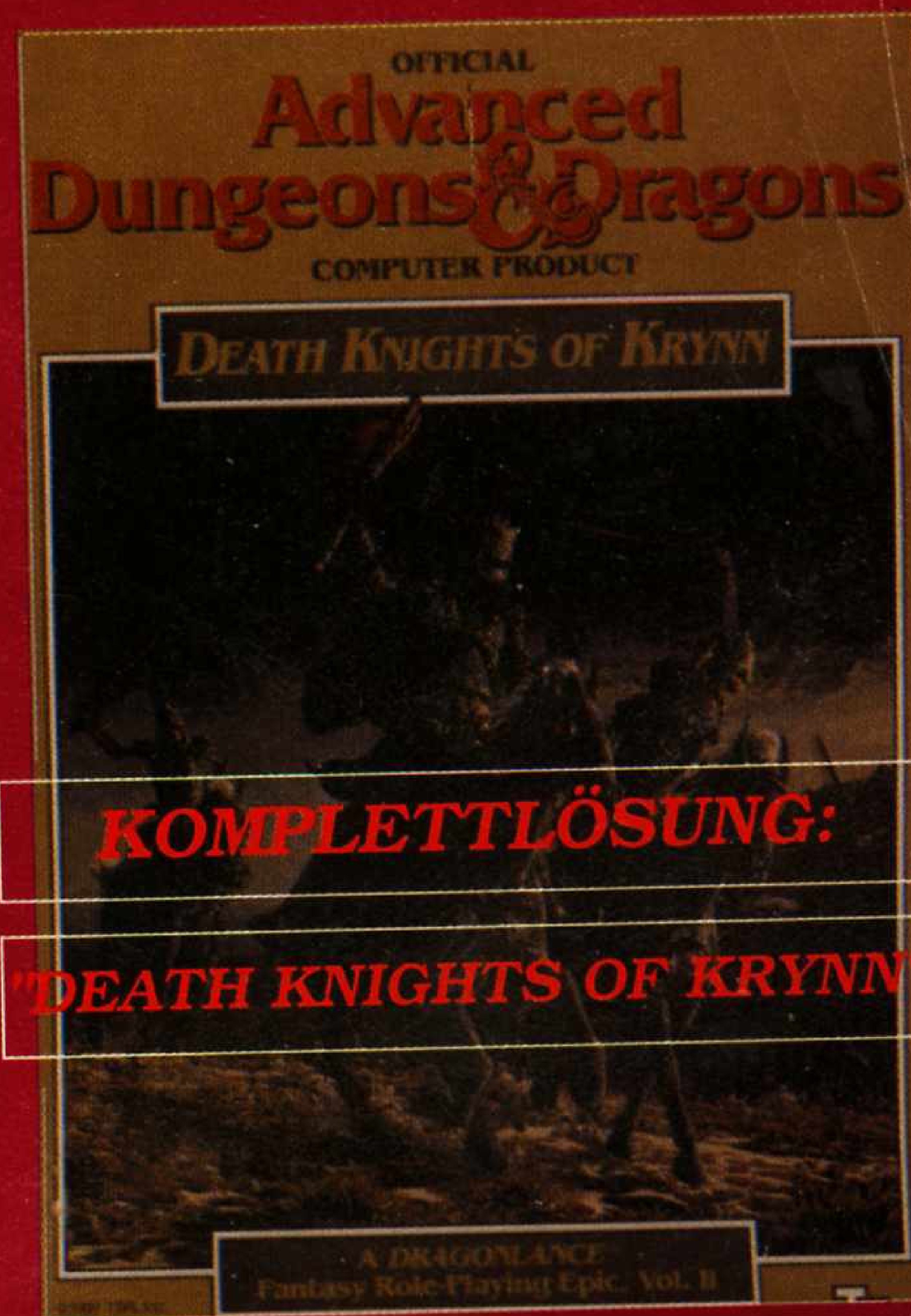
GAMEBOY

NES

C64

LYNX

PC



FUN & ACTION

GAME

on

3 Powergames..
für nur DM 7,90!

Jetzt **NEU** im
Zeitschriftenhandel.

INHALT

Amiga

Seite 4

Never Mind, Rolling Ronny, Street Fighter, Xybots, Xylogic, World Cup '90, Powermonger, Days Of Thunder, R-Type 2, Builderland, Edd the Duck, Ziriak, Dragon Spirit, Battle Isle, Nightbreed, Line Of Fire, Bundesliga Manager Pro, Jane Seymour, Winzer, Interceptor, Arachnophobia, Commander Keen, Metal Masters, Rampage, Defender Of The Crown, Ikari Warriors, Shinobi, Interchange, Vaxine, Navy Seals, Better Dead Than Alien, The Viking Childs

Konsolen

Seite 18

Bugs Bunny, Devilish, G-Log, Golf, Track and Field, Tiger Heli, Shinobi, Operation C, Snake Rattle'n'Roll, Roadblaster, Duck Tales

C 64

Seite 24

SWIV, Test Drive 2, License To Kill, Thunderblade, Tai Pan, Golden Axe, Pro Boxing Simulator, Road Runner, Tie Break, Last Ninja 2, Afterburner, Legions Of Death

Atari ST

Seite 27

Red Moon, Out Run, Return To Genesis, Karate Kid 2, Nebulus, Hanse, Arkanoid 2, Lotus Esprit Turbo Challenge, Rick Dangerous 2

PC

Seite 30

Wing Commander 2, Ultima 6

Komplettlösung

Seite 31

Death Knights of Krynn

NEVER MIND

Hier sind die Codes für die ersten 25 Level dieses 3D-Tüftelspiels:

Level 1 - AMM RHA	Level 2 - HMM RHH
Level 3 - VMM RHV	Level 4 - PMM RHP
Level 5 - GMM RHG	Level 6 - IMM RHI
Level 7 - RMM RHR	Level 8 - MAM RHW
Level 9 - AMM RHN	Level 10 - HAM RHZ
Level 11 - VAM RHT	Level 12 - PAM RHL
Level 13 - GAM RHQ	Level 14 - IAM RHB
Level 15 - RAM RHF	Level 16 - MHW WHM
Level 17 - AHM WHA	Level 18 - HHM WHH
Level 19 - VHH WHV	Level 20 - PHM WHP
Level 21 - GHM WHG	Level 22 - IHM WHI
Level 23 - RHM WHR	Level 24 - MVM MHW
Level 25 - AVM WHN	

Daniel Braun

ROLLING RONNY

Dieser Cheat kann an jeder beliebigen Stelle des Spiels aktiviert werden. Aktiviert einfach den Pausemodus, drückt die Taste "C" und danach den Feuerknopf des Joysticks. Folgende Vereinfachungen treten nun ein: (1) Man kann durch

den Screen "fliegen"! (2) Es müssen keine Juwelen eingesammelt werden, um den nächsten Level zu erreichen. (3) Die Anzahl der Leben wird auf unendlich hochgeschraubt.

Frank Siebert

STREET FIGHTER

Während des Spiels bewirkt die Eingabe von **"STREET CHEAT"** ein kleines Wunder ...

XYBOTS

In der Highscoretable verhilft Euch der Name des kleinen Melmarkaners **"ALF"** zu unendlich viel Energie.

XYLOGIC

Wenn Ihr im Titelbild **"FISH"** eingibt, so könnt Ihr mit "Backspace" jeden beliebigen Level anwählen.

Martin Limke

WORLD CUP `90

Wenn Ihr im Turniermodus nicht zum gewünschten Erfolg kommt und wieder einmal zurückliegt, so solltet Ihr mit "Escape" das Spiel verlassen. Das Match geht dadurch nicht verloren. Außerdem solltet Ihr den Ball auf keinen Fall mit langen Pässen in die gegnerische Hälfte treiben, sondern durch gekonnte Dribblings den Gegner entzaubern. Wenn ein entscheidendes Tor unbedingt benötigt wird, so laßt Ihr Euch am besten kurz vor dem 16-Meter-Raum foulern, denn ein flacher Freistoß findet fast immer seinen Weg ins Netz. Um den Gegner den Ball abzunehmen, lauft Ihr ihm einfach entgegen oder drängt ihn nach außen.

Torre Busies

POWERMONGER

Wenn man bei diesem Populous-Nachfolger eine weit entfernte Stadt "besuchen" will, dauert das normalerweise ziemlich lange. Um diese nervende Wartezeit ein wenig abzukürzen, zoomt man das Gelände so nah wie möglich heran und klickt dabei mit dem rechten Mausknopf auf das große Bild des Anführers. Der Geländeausschnitt zeigt jetzt immer den

"Leader", und die Soldaten bewegen sich mit einer höheren Geschwindigkeit (auch auf der Übersichtskarte). Das bringt vor allem bei einem großen Heer den Vorteil, daß man nicht so schnell an Nahrungsmittelmangel leidet. Außerdem nimmt man damit der gegnerischen Armee die Möglichkeit aufzurüsten und unbesiegbar zu werden.

Olaf Bunttemeyer

DAYS OF THUNDER

Die Eingabe von "**COMEFLYWITHME**" im Pausemodus modifiziert Euren Rennwagen zu einem astreinen Düsenjet, und Ihr braucht Euch um die lästigen Gegner nicht mehr zu kümmern.

R-TYPE 2

Nach einem Druck auf die Taste "P" könnt Ihr Euch eine kleine Verschnaufpause von dieser Ballerorgie gönnen. Wenn Ihr jetzt den linken Mausknopf gedrückt haltet und "F1" betätigt, leuchtet der Rahmen kurz auf, und Euer Raumschiff baut einen undurchdringlichen Schutzschild auf.

BUILDERLAND

Hier die Codewörter für alle Bastelfreudigen:

Level 2 - YOTTHA Level 3 - BEARBY

Level 4 - OCTOPY Level 5 - DIABLO

Level 6 - GOTIUS

EDD THE DUCK

Um einen Level zu überspringen, müßt Ihr nur den linken Mausknopf betätigen.

ZIRIAX

Wer während des Spiels **eine Taste von "1" bis "5"** betätigt, erhält die entsprechende Extrawaffe für sein Raumschiff. "Return" aktiviert die Zusatzausrüstung.

DRAGON SPIRIT

Im Pausenmodus **"DRAGONHEAD"** eingeben, dann "F10" drücken. Mit Hilfe der Zahlen "1" bis "8" kann der Drachendreiter nun zwischen den Levels hin- und herspringen.

BATTLE ISLE

Die Level 16 bis 31 sind auch gegen den Computer zu spielen, die anderen Level sind nur für zwei menschliche Spieler geeignet. Außerdem werden in dem Abspann nach Level 31 noch zwei weitere Landkarten genannt, die nicht gegen den Computer gespielt werden können:

Level 0 - FIRST	Level 1 - GHOST
Level 2 - GAMMA	Level 3 - MARSS
Level 4 - EAGLE	Level 5 - METAN
Level 6 - FOTON	Level 7 - POLAR
Level 8 - TIGER	Level 9 - SNAKE
Level 10 - ZENIT	Level 11 - DONNN
Level 12 - VESTA	Level 13 - OXXID
Level 14 - DEMON	Level 15 - GIANT
Level 16 - CONRA	Level 17 - PHASE
Level 18 - EXOTY	Level 19 - MOUNT
Level 20 - FIGHT	Level 21 - RUSTY
Level 22 - FIFTH	Level 23 - VESUV
Level 24 - MAGIC	Level 25 - SPACE
Level 26 - VALEY	Level 27 - TESTY
Level 28 - TERRA	Level 29 - SLAVE
Level 30 - NEVER	Level 31 - RIVER
Level 32 - EUROP	Level 33 - STORM

Andreas Saemann

NIGHTBREED

Während unser Held Boone Zombies verdrischt, muß nur **"RISEN FROM THE DEAD"** eingegeben werden - schon hat er unendlich viele Bildschirmauftritte.

Klaus Vitt

LINE OF FIRE

Nach Eingabe von **"OPERATION FERRET"** werdet Ihr unsterblich.

Tihomir Jezek

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

Für viele gibt es im Umgang mit diesem Fußballspiel ein Problem beim Abspeichern des Spielstandes! Dieser Vorgang ist im Handbuch nicht sehr gut beschrieben. Aus diesem Grund hier noch einmal eine ausführliche Anleitung:

Bevor das Symbol zum Speichern angewählt wird, muß man die Torszenendisk in df0: durch eine leere, formatierte Diskette (Spielstands-Disk) ersetzen! Wenn man dies beachtet, laufen folgende Punkte automatisch ab: Nachdem man die Spielstandsdisk eingelegt hat, fordert der Rechner noch ein-

mal die zweite Bundesliga Manager Pro-Diskette. **WICHTIG!** Diese Diskette darf nicht schreibgeschützt sein! Danach müssen wieder die Spielstands- und Torszenendisk eingelegt werden. Diese beiden Disketten werden aber ebenfalls vom Rechner angefordert.

Leisuresoft

JANE SEYMOUR

Die Codewörter:

ROOKIE	SLUMBER	INTEREST
BULKHEAD	WROOM	MUSHBAS
HAMPERED	BLACKOUT	WARRIOR
VICTORY	TRAPPED	FRENZY
HANDYMAN	CROWDED	RADIATE
VOLTAGE	GLOOM	PRIMATE
MADHOUSE	TRIUMPH	
NINJA WARRIORS		

Der Satz **"MAY THE FORCE BE WITH YOU"** (Großschrift!) verhilft Euch zu unendlich viel Energie, **"CHEDDAS"** zu unendlich vielen Credits.

Alexander Liebert

WINZER

Geht in die Stadt, wählt das Europäische Fernsehen und stellt alle Ziffern auf "9". Diese Aktion wirkt sich äußerst positiv auf Euer Bankkonto aus.

Martin Stozek

INTERCEPTOR

Wer gerne alle Missionen dieses Spiels sehen möchte, der sollte folgendes Amiga-Basic-Programm verwenden:

```
PRINT""Interceptor-Disk in DF0: einlegen
(CR)" WHILE INKEY$ CHR$(13)
WND
OPEN "DF0: CONFIG" FOR OUTPUT A$ 1
A$="01010621000000000000001111111"
FOR I% = 1 TO LEN(A$)
PRINT 1, CHR$(VAL(MID$(A$,I%,1)));
NEXT
FOR I% = 1 TO 50
PRINT 1, CHR$(0);
NEXT
CLOSE 1
END
```

Oliver Blankenheim und Rene Theisen

ARACHNOPHOBIA

Hier einige Tips für alle Spinnenfreunde:

- (1) Spart Euch die Bomben für die Städte "Infes Station" und "Archaton" auf. Ihr werdet sie brauchen.
- (2) Die Königin kann nur mit einem Flammenwerfer getötet werden, also solltet Ihr nicht ohne ein solches Gerät bei ihr auftauchen.

Stephan Hartmann

COMMANDER KEEN

Um an 100 Schuß Munition zu gelangen und außerdem alle Keycards zu besitzen, solltet Ihr die Tasten "C", "T" und "Space" gleichzeitig drücken.

Einen schwierigen City-Level könnt Ihr auslassen, indem Ihr beide Shift-Tasten und die Tabulator-Taste gedrückt haltet.

METAL MASTERS

Sobald die Kampfroboter die Arena betreten, drückt man schnell auf die Taste "F4". Jetzt steht der Gegner bewegungslos da, und man kann ihn gemütlich zu Schrott verarbeiten.

RAMPAGE

Wenn man verloren hat und anschließend die Zeitung auf dem Bildschirm erscheint, kann man wild den Joystick hin- und herbewegen, um wieder zum Leben erweckt zu werden.

DEFENDER OF THE CROWN

Während der Computer noch von der zweiten Disk liest, solltet Ihr die Tasten "H", "J", "K" und "L" gleichzeitig drücken, um 1024 Soldaten zu Eurem Gefolge zählen zu können.

IKARI WARRIORS

Wer bei diesem Spiel unsterblich werden möchte, der gebe "FREERIDE" während des Spiels ein.

SHINOBI

Im Pausemodus solltet Ihr "LARSXViii" eingeben. Die Folge: Unendlich viele Leben.

INTERCHANGE

Die Codewörter:

Level 5 - GLEN

Level 15 - AIDA

Level 25 - STOO

Level 35 - GORE

Level 45 - SHOT

Level 10 - KRST

Level 20 - SEAN

Level 30 - SLOOP

Level 40 - KILL

VAXINE

Verschiedene Level lassen sich bei diesem Spiel anwählen, wenn man im Spiel "WILDEBEESTE" eingibt:

F1 - einen Level weiter

F2 - einen Level zurück

F3 - zehn Level weiter

F4 - zehn Level zurück

NAVY SEALS

Wer sich mit "PSBOYS" in der Highscoreliste einträgt, erhält unendlich viele Continues.

Pontus Henrikson

BETTER DEAD THAN ALIEN

Level Sector Reference
 Very Easy Drambrie
 Easy Plug
 Quite Easy Soprano
 Average Mayonnaise
 Some Effort Faucet
 Much Effort Potato
 Great Effort Woomera
 Total Effort Narcissus
 Hard Debutante
 Real Hard Firkin
 Very Hard Acoustic
 Ludicrous Tiptych
 Absurd Jabberwocky
 Possible? Whimsical
 Do This One! Cornucopia
 OK, Now This! Punjabi
 Still here? Tiddly Pom
 Impossible Sepulchre
 Or Was It Euphemism
 The End Grammarian
 The End 2 Crossword
 That`s It Quarantine

Heiko Büscher

THE VIKING CHILDS

Die Codewörter lauten:

Level 3 - IMAGITEC
 Level 4 - JOJO SRM
 Level 6 - GUSTAVUS
 Level 7 - NINJASOL

Thomas Baldin

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE (Gameboy)

Die Levelcodes zu diesem Spiel lauten:

Level 2 - SZWS	Level 3 - ZS2S
Level 4 - ZZPS	Level 5 - SW3S
Level 6 - SXES	Level 7 - ZW4S
Level 8 - ZX9S	Level 9 - WSRS
Level 10 - WZPS	Level 11 - XSJS
Level 12 - XZKS	Level 13 - WWMS
Level 14 - WXCS	Level 15 - XWAS
Level 16 - XXOS	Level 17 - S2SZ
Level 18 - STWZ	Level 19 - Z22Z
Level 20 - ZTPZ	Level 21 - SP3Z
Level 22 - SYEZ	Level 23 - ZP4Z
Level 24 - ZY9Z	Level 25 - W2RZ
Level 26 - WTFZ	Level 27 - X2JZ
Level 28 - XTKZ	Level 29 - WPMZ
Level 30 - WYCZ	Level 31 - XPAZ
Level 32 - XYOZ	Level 33 - 2SSW
Level 34 - ZZWW	Level 35 - TS2W
Level 36 - TZPW	Level 37 - 2W3W
Level 38 - 2XEW	Level 39 - TW4W
Level 40 - TX9W	Level 41 - PSRW
Level 42 - PZFW	Level 43 - YSJW
Level 44 - YZKW	Level 45 - PWMW
Level 46 - PXCW	Level 47 - YWAW

Level 48 - YXOW	Level 49 - 22SX
Level 50 - 2TWX	Level 51 - T22X
Level 52 - TTPX	Level 53 - 2P3X
Level 54 - 2YEX	Level 55 - TP4X
Level 56 - TX9X	Level 57 - P2RX
Level 58 - PTDX	Level 59 - Y2JX
Level 60 - YTKX	Level 61 - PPMX
Level 62 - PYCX	Level 63 - XPAX
Level 64 - YYOX	Level 65 - S3S2
Level 66 - S1W2	Level 67 - Z3S2
Level 68 - Z1P2	Level 69 - SE32
Level 70 - SHE2	Level 71 - ZE42
Level 72 - ZH92	Level 73 - W3R2
Level 74 - W1F2	Level 75 - X3J2
Level 76 - X1K2	Level 77 - WEM2
Level 78 - WHC2	Level 79 - YEA2
Level 80 - XHO2	

Kai Armbrust

DEVILISH (Game Gear)

Damit das lästige Aus- und wieder Einschalten nach Spielende endlich entfällt, drückt doch einfach "1", "2" und "Start" zugleich, um ein neues Spiel zu beginnen.

Holger Kühnhold

**G-LOG
(Game Gear)**

Bevor Ihr das Gerät einschaltet, solltet Ihr die Tasten "unten", "2" und "Start" gleichzeitig drücken. Jetzt erst das Game Gear einschalten und alle Knöpfe loslassen ...

Arno Candel

**GOLF
(Gameboy)**

Wer möglichst gute Ergebnisse erzielen möchte, sollte nach einem fehlerhaften Schlag (noch während sich der Ball bewegt) die Tasten "Select", "Start", "A" und "B" gleichzeitig drücken. Ihr befindet Euch nun wieder im Hauptmenü und könnt mit "Continue" das entsprechende Loch wiederholen.

Patrick Scheele

**TRACK & FIELD
(NES)**

Mit diesem Trick könnt Ihr ohne Probleme das begehrte Gold holen:

Bewegt den Hammerwerfer solange, bis er blinkt. Dies sollte sehr langsam geschehen, da der richtige Zeitpunkt genau

getroffen werden muß. Jetzt den Abwurfwinkel auf 80 stellen und loslassen. Der Hammer fliegt zwar nur kurze Zeit, doch bewerten die Richter den Wurf mit satten 92,04 Metern.

Marco Wenisch

**TIGER HELI
(Mega Drive)**

Einige Tips zu diesem Spiel:

(1) Um in das Spielmenü zu gelangen, drückt im blauen Titelbild, wenn der Helikopter zur Landung ansetzt, auf die Feuertaste "B". Ein zweites Mal solltet Ihr diese Taste drücken, wenn der Helikopter den Landevorgang abgeschlossen hat. Ihr befindet Euch nun automatisch im Spielmenü.

(2) Wenn Ihr bei diesem Spiel einen bestimmten Level auswählen möchtet, empfiehlt sich folgende Verfahrensweise: Im grünen Titelbild die Tasten "A", "B" und "C" gedrückt halten. Jetzt "oben", "unten", "rechts" und "links" betätigen und die Feuertasten freigeben. Anschließend muß nur noch gestartet werden, um in das Levelmenü zu gelangen.

(3) Um acht Bomben zu erhalten solltet Ihr während des Spiels den Pausenmodus aktivieren und dann "oben", "unten", "rechts", "links" und "B" gedrückt halten. "START" bringt Euch wieder zurück ins Spiel.

**SHINOBI
(Game Gear)**

Das versteckte Soundmenü erreicht Ihr über "oben" und "Start".

**OPERATION C
(Gameboy)**

Um einen Level auszuwählen, drückt Ihr im Titelbild folgende Kombination: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, B, A und START.

Das Soundmenü läßt sich ebenfalls aktivieren: oben, unten, links, rechts, A, B und START.

Rouven Hörler

**SNAKE RATTLE`N`ROLL
(NES)**

Wenn Ihr auf der Waage in Level 4 Euer nötiges Gewicht noch nicht erreicht habt, so müßt Ihr nur solange warten bis der Amboß auf das wichtige Meßinstrument fällt.

Michael Chik

**ROADBLASTER
(Atari Lynx)**

Im Level Rookie "B" gedrückt halten und auf den ersten, linken Baum fahren. Jetzt könnt Ihr mit "Option 1" den gewünschten Level wählen. Mit "A" verlaßt Ihr das Menü wieder.

Kim Bartschat

**DUCK TALES
(Gameboy)**

Amazonas: Die fünfte Liane kann heruntergeklettert werden. Links und rechts befinden sich zwei Räume. Wenn Ihr die sechste Liane hochklettert, entdeckt Ihr zwei versteckte Truhen.

Transylvanien: Die Liane, die auch zu Trick (oder Track?) führt, solltet Ihr hochklettern und anschließend nach links laufen. Über dem Grabstein befindet sich die Illusions-Wand.

Himalaya: Wenn Ihr die zweite Liane benutzt, um nach unten zu gelangen, trifft Ihr Frieda in einem der linken Räume.

Mond: Nachdem Ihr Quax getroffen habt, benutzt Ihr die linke Liane für den weiteren Weg nach oben. Jetzt ganz nach links gehen und auf die Mauer springen. Hier wieder in östlicher Richtung orientieren, um die UFO-Schüssel zu finden.

Alexander Sanne

SWIV

Im Spiel den Pausenmodus aktivieren und "**NCC-1701**" eingeben. Der Bildschirm flackert jetzt kurz auf und es stehen unendlich viele Leben zur Verfügung.

TEST DRIVE 2

Der Modulpoke 25875, 165 ist immer für eine Überraschung gut!

LICENCE TO KILL

Während des Spiels solltet Ihr einen Reset ausführen und dann folgende Befehle eingeben:

POKE 8979, 234: SYS 2696

THUNDERBLADE

Um mit 250 Hubschraubern die Erfolgschancen zu erhöhen, solltet Ihr im Spiel den Reset-Taster drücken, **POKE 4159,165** eingeben und mit SYS 4096 das Spiel wieder starten.

TAI PAN

Im Restaurant läßt sich sehr leicht Geld verdienen, indem Ihr auf den Stein, der einen Gewinn von 25:1 verspricht, 10.000 \$ setzt.

GOLDEN AXE

Bei der Meldung "GAME OVER" solltet Ihr den Pfeil nach oben und die Taste "2" drücken, um unendlich viele Leben abzukassieren.

Marcel Smuz

PRO BOXING SIMULATOR

Die Codewörter zu diesem Prügelspiel lauten:

Steady Eddwin	Party Dirty Larry
Talon Fast Freddy	Sword Ronny Razor
Lucky Deadly Dan	Union

ROAD RUNNER

Wenn Ihr die Kisten am oberen Bildschirmrand rammt, gelangt Ihr in den nächsten Level.

Ahmet Demir

TIE BREAK

Wenn Ihr im World Tournament nicht jedes Match bis zum bitteren Ende spielen möchtet, so versucht in den ersten beiden Spielen so gut wie möglich zu sein, um nach dem Druck auf die Taste "Q" den Platz als Sieger zu verlassen.

Karsten Sauerbrei

LAST NINJA 2

Wenn Ihr bei diesem Spiel einen Level weiter kommen möchtet, so müßt Ihr nur die Taste "F1" zweimal betätigen.

Marius Spataru

AFTERBURNER

Um in diesem Spiel den nächsten Level zu erreichen, solltet Ihr die CTRL-Taste gedrückt halten.

LEGIONS OF DEATH

Wenn Ihr Schiffe während einer Schlacht kauft, erhaltet Ihr sie sehr viel kostengünstiger, d.h. das Vermögen wird nicht geschmälert.

RED MOON

Die rote Linie kann nur überschritten werden, wenn sie vorher auch weggewischt wurde ("rub out line")!

OUT RUN

Während des Spiels solltet Ihr "**STARION**" eingeben und mehrmals die Taste "T" drücken. Euch steht jetzt erheblich mehr Zeit zur Verfügung.

RETURN TO GENESIS

Wenn Ihr "**WASP.ASM**" eingibt, so sind folgende Funktionstasten belegt:

F4 - Umschalten zwischen 50 und 60 Hz.

F5 - Sprite-Cheatmode,

F6 ab in den nächsten Level.

F10 - Wechsel des Rasters

KARATE KID 2

Mit der Taste "P" gelangt Ihr ohne Probleme in den nächsten Level.

NEBULUS

Nachdem Ihr das Wort **"HELLOIAMJMP"** eingegeben habt, erhöht sich die Anzahl Eurer Leben auf unendlich, und mit "F1" bis "F8" könnt Ihr einen beliebigen Level auswählen.

Tobias Stiebeiner

HANSE

Wenn nach einiger Zeit Euer Index 500 bis 600 Punkte beträgt, solltet Ihr mindestens 90% Eurer Börse gekauft haben. Nun verkauft ungefähr 30% und stellt 30 Schiffe in Auftrag. In der nächsten Runde solltet Ihr nochmals bis zu 60% verkaufen und in allen großen Städten fünf Speicher errichten. Nachdem Ihr jetzt sämtliche Schiffe losgeschickt habt, steigt der Index sprunghaft auf 1200 Punkte, und das Amt des Bürgermeisters ist Euch sicher. Trotzdem solltet Ihr aber darauf achten, daß Ihr ca. 15% Eurer Börse behaltet!

ARKANOID II

Wenn am Anfang des Spiels die Musik ertönt, könnt Ihr durch Eingabe von "Arkanoid 2" den 2-Spieler-Modus aktivieren.

Peter Nowak

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Bei diesem Spiel sollte sich der erste Spieler "Angle Park" und der zweite "Wonderland" nennen, um jedes Rennen fahren zu können. Die Qualifikation spielt nun keine Rolle mehr!

Michael Motschmann

RICK DANGEROUS II

Um unendlich viele Leben zu besitzen, solltet Ihr einfach die Taste "*" drücken.

Rene Runde

WING COMMANDER 2

Hier ein Tip für alle, die mit diesem Wahnsinnsspiel Probleme haben. Um schwierige Gegner auszuschalten, ist wie folgt zu verfahren:

Zum Laden solltet Ihr nicht das File "wc2", sondern "WC2 Origin" verwenden (ACHTUNG! Groß- und Kleinschreibung beachten!). Wenn jetzt während des Spiels ein Gegner in den Zielcomputer geladen wird, kann dieses Ziel (sowohl Mensch als auch Kilrathis) durch Druck auf "ALT" und "DEL" vernichtet werden. Dieser Cheat darf allerdings nicht angewendet werden, wenn sich kein Ziel im Rechner befindet. Ein Selbstzerstörungsmechanismus würde in diesem Fall aktiviert. Übrigens funktioniert dieser Trick auch problemlos bei Wing Commander. Die Eingabe muß dann natürlich "WC Origin" lauten!

Christian Neitzel

ULTIMA 6

Bei der Zigeunerin solltet Ihr Euch auf den weißen Trank festlegen (Tugend: Spirituality), denn er beeinflußt alle Werte (Strength, Dexterity und Intelligence) positiv.

Wolfgang Walter

Death Knights of Krynn

Eine ausgewogene Heldengruppe ist natürlich extrem wichtig für den Spielverlauf. Hier sind zwei recht erfolgreiche Parties, die schon mehrmals Lord Soth in die Knie gezwungen haben.

Beispiel 1:

Human	Male	Knight
Human	Male	Paladin
Human	Male	Sirrion Cleric
Qual. Elf	Male	Fighter-Red.Robe
Qual. Elf	Male	Fighter-White Robe
Silv. Elf	Female	Mish. Cleric-Ranger

Beispiel 2:

Human	Male	Knight
Human	Male	Paladin
Human	Male	Ranger
Silv. Elf	Male	Fighter-White Robe
Qual. Elf	Male	Shin.Cl.-Fighter-Red Robe
Kender	Female	Thief-Mishakal Cleric

Die Besitzer eines MS-DOS PCs können sich glücklich schätzen, da es hier eine sehr einfache Methode gibt, um zu mogeln. Zuerst lädt man so viele residente Programme, bis der Hauptspeicher auf ca. 165 Kbyte geschrumpft ist. Dann

startet man das Demo von Death Knights und wartet, bis man zum Speichern aufgefordert wird. Nach dem Speichern startet man den Computer neu, lädt das Savegame und kann nun seine eigenen Charaktere dazuschaffen oder laden.

Der wohl bekannteste Trick bei allen AD&D-Spielen ist wohl der, daß man einen Spielstand einliest, einen Charakter speichert (remove Character from Party), wieder lädt (add Character to Party), alle seine brauchbaren Waffen und sein Geld einem anderen gibt, ihn dann wiederum auf einer anderen Diskette (C64, Amiga) oder unter einem anderen Namen (MS-DOS) speichert und schließlich wieder den ersten lädt.

Ferner sind auch "Zeitreisen" möglich, indem man bei dem Savegame, zu dem man reisen möchte, alle Charaktere, bis auf einen, löscht, dann das Savegame speichert und den letzten "removed". Dann lädt man das aktuelle Savegame, removed alle Charaktere, lädt wieder das erste und fügt die sich jetzt auf der Diskette befindenden Charaktere wieder hinzu. Diese Technik empfiehlt sich besonders, wenn man Erfahrungspunkte doppelt abstauben will.

Kommen wir nun zur eigentlichen Lösung:

Seid gegrüßt, edle Helden der Lanze. Mein Name ist Tolpan Barfuß, und ich bin der Kender, der Lord Soth, den großen Ritter der Schwarzen Rose, getötet hat.

Gargath Outpost

Es fing alles damit an, daß ich damals, ein Jahr nach dem Tod Myrtanys, im Außenposten von Gargath war, um das Jubiläum zu feiern. Plötzlich kam unser ehemaliger Freund und Kommandant Sir Karl auf einem Geisterpferd durch die Luft geritten und ließ uns als Warnung seine Leibgarde zurück, die wir in kurzer Zeit endgültig in ewigen Schlaf versetzten. Dabei fanden wir uns wieder, die Meister von Krynn!

Wir gingen zuerst zum Tempel, um den örtlichen Klerikern dabei zu helfen, die Verletzten zu heilen. Danach gingen wir zum Kommandanten, um ihn bei der Belagerung zu unterstützen. Ich habe ihn auf meiner Karte mit 1 markiert. Wir meldeten uns freiwillig für die unheimliche Friedhofsmission (Cemetery) und gingen wieder zurück zum Tempel, von wo aus wir zum Friedhof begleitet wurden. Dort erschien zum ersten Mal der "Dread Wolf". Was dann geschah, habe ich in meinem Abenteuertagebuch als Nummer 40 eingetragen. Nun gut, zurück beim Kommandanten begegneten wir Sir Garren, von dem ich später noch erzählen werde. Wir bekamen den Auftrag, auf Patrouille zu gehen. Dazu mußten wir Ayn Rampike, der sich auf meiner Karte an Punkt 4 befand, aufsuchen. Nach dem Gespräch mit ihm wollten wir uns unseren Aufgaben widmen, als uns einige Schwarzmagier an-

griffen. Wir vermuteten, daß dies die Befehlshaber der Belagerer waren. Deshalb gingen wir zurück zum Kommandanten, wo uns der alte Ritter Sir Thom das erzählte, was ich in meinem Abenteuertagebuch als Nummer 8 aufschrieb. Wir machten uns sofort auf die Reise nach ...

Kalaman

Dort angekommen, unterhielten wir uns hier mit dem Bürgermeister (1) über die Neuigkeiten aus dem Osten und über unseren Auftrag. Was die böse Drachenfrau Ariela uns hier über Sebas erzählte, kannst Du im Tagebuch bei Nummer 19 nachlesen. Auf dem Marktplatz fanden wir schließlich nach langer Suche den Stand des "Dream Merchants" (8), wie die Solamnier ihn nennen. Dort wurden wir jedoch von den Drakonierkämpfern angegriffen, die den verträumten Händler verschleppten. Wir versuchten noch die restlichen Kidnapper zu verfolgen, doch es hatte keinen Sinn. Dann sahen wir in der Nähe des Tempels eine Frau stehen, die uns seltsam anblickte. Als wir sie ansprachen, gab sie uns den Brief, den ich in meinem Tagebuch unter Nummer 44 abgetippt habe. Natürlich befolgten wir die Anweisungen und warteten in der Mitte des Marktplatzes (10) bis Mitternacht. Dort erschienen dann einige blaue und rote Drachen zusammen mit dem Dream Merchant. Nach einigen Verhandlungen gaben wir ihnen den Schlafstein von Sir Thom. Nach ihrem Verschwinden wurden wir wieder von Schwarzmagiern ange-

griffen. Anschließend gingen wir zurück zum Kommandanten, der uns die Anweisung gab, nach ...

Vingaard

zum Dream Merchant zu reisen. Leider ging die Karte bei meinen Reisen in die Vergangenheit während der Umwälzung verloren. Egal. Kurz nach Betreten der Stadt bekamen wir einige Informationen, die im Abenteuertagebuch unter 1 stehen. Auf der Tür des Ladens des Dream Merchants befand sich ein halb geschlossenes Auge, die Trainingshallen waren durch zwei gekreuzte Stäbe, die Wirtshäuser durch Flaggen und die Tempel durch drei Monde gekennzeichnet. Jedenfalls hatten wir den Dream Merchant nach langer Suche gefunden und unterhielten uns über den Schlafstein. Als wir uns später zum Schlafen legten, erwachten wir mit schrecklichen Alpträumen (Abenteuertagebuch, Eintrag 7). Beim Dream Merchant ließen wir uns den Traum deuten (Abenteuertagebuch, Eintrag 12). Nachdem wir uns mit ihm über "Schlaf" unterhalten haben, gab er uns den Auftrag, ihn von seinen Träumen zu befreien (Abenteuertagebuch, Eintrag 5). Dazu mußten wir einschlafen und dreimal unsere Träume bekämpfen. Natürlich durften wir dabei nicht aufwachen. Als wir das geschafft hatten, durften wir endlich rasten und unsere Magier hatten Gelegenheit, ihre Zaubersprüche neu zu lernen.

Nun mußten wir Sebas Astmoor aufsuchen. Um sich vor dem Feind zu schützen, hatte er ein ausgeklügeltes Verfahren entwickelt, um sich zu verstecken. Zuerst mußten wir den Laden finden, auf dessen Schild eine Kerze zu sehen war. Dann mußten wir immer durch die roten Türen gehen (man sieht immer, wenn sie sich öffnen). Am Ende gingen wir durch eine Geheimtür, hinter der sich Sebas befand. Wir verhinderten noch in letzter Minute seinen Selbstmord, indem wir mit ihm sprachen. Unser Ritter bewies ihm seinen guten Willen, indem er schwor, daß er sterben würde, um Lord Soth zu vernichten. Nun erzählte Sebas uns seine Geschichte, die im Abenteuertagebuch unter 66 steht. Dann meinte er, wir sollten zum ...

Turm des Oberklerikers

gehen. Nach der Begrüßung durch den Kommandanten wurden wir in die Gruft geführt. Dort (auf der Karte Nummer 2) sahen wir einen Ritter gegen eine Horde Untoter kämpfen. Nachdem wir ihm geholfen hatten, indem unsere Kleriker die Untoten zerstörten, erklärte sich Sir Durfey bereit, uns bei unseren Abenteuern beizustehen. Seine Gründe habe ich im Abenteuertagebuch unter Nummer 49 aufgeschrieben. Danach wurde uns die Aufgabe zuteil, den Turm von den restlichen Zombies zu befreien. Plötzlich sahen wir da, wo ich 3 eingetragen habe, einen Menschen und einen roten Drachen den Körper von Sturm Feuerklinge, der auch ein Held

der Lanze war, wegschaffen. Wir verfolgten sie bis zur Treppe in ...

Das Zweite Stockwerk des Turmes

Bei Punkt 1 sahen wir den Drachen wieder und erkannten mit Schrecken, daß der Mann Sir Garren war. Nachdem wir dem Drachen immer näher gekommen waren (bei Punkt 2 und 3), kam es dann bei 4 zum Kampf, den wir in kurzer Zeit gewannen. Doch Sir Garren wollte immer noch mit der Leiche fliehen! Schließlich holten wir ihn bei Punkt 7 ein. Nachdem wir ihn entwaffnet hatten, war er endlich wieder er selbst, denn auf dem Schwert, daß Sir Karl liegengelassen hatte, lag ein schwerer Fluch. Jedoch hatte Lord Soth dieses auch erkannt und wollte den Ritter nun mit Magie um die Ecke bringen. Um das zu verhindern, sprang Durfey todesmutig dazwischen. Nun erfuhren wir Sir Garrens Geschichte, die ihr im Abenteuertagebuch unter Nummer 31 nachlesen könnt. Als wir dann bei den Körpern der Ritter angekommen waren (Kartenummer 9), standen wir Lord Soth zum ersten Mal gegenüber. Natürlich gewannen wir den Kampf, doch als wir uns schon gratulieren wollten, stand er wieder auf und verschwand mit Sturms Leiche. Angesichts dieser Tatsache vernichteten wir schnell die Zombie-Riesen, die sich noch in vielen Ecken des Turms aufhielten und gingen zurück zu Sebas. Natürlich war er nicht sehr erfreut und schickt uns zur ...

Dragons Pit

Sie lag im Norden des Oberklerikerturms. Dort angekommen fanden wir den Silberdrachen Maya, die Geliebte Sir Karls, die ihn jetzt verzweifelt suchte. Hier war bei Nummer zwei eine Geheimtür, die wir sofort durchschritten. Bei der nächsten Nummer fanden wir den verschollenen Ritter Sir Bregen, der zu unserem Leidwesen ein Zombie geworden war. Plötzlich erschien uns wieder der Dread Wolf (Nummer 4), der eine Horde Untote auf uns hetzte. In einem Altar fanden wir einen Schatz.

In der Nische, die ich mit Nummer 7 gekennzeichnet habe, trafen wir auf einen Roten Drachen. Nach endlosen Fragen und sinnlosen Antworten gingen wir schließlich, obwohl er sagte, daß er noch mehr wisse. Ich bin aber völlig sicher, daß dies nicht der Fall war. Jedenfalls erschien plötzlich wieder der Dread Wolf und biß dem Drachen das Genick durch. Nachdem wir bei Nummer 10 Sir Karl sahen, der logischerweise vor uns floh, bekamen wir es ein letztes Mal mit dem Dread Wolf zu tun, den wir aber jetzt endgültig vernichteten. In einem großen Hof wurden wir Zeugen, wie Sir Karl eine Drachenlanze in Mayas Herz stieß und sie damit tötete. Durch den Lärm wachte der tote Drache auf, der ein ziemlich harter Brocken war. Nach dem Kampf kassierten wir den riesigen Schatz des Drachen und überquerten auf dem Rückweg die riesige Schlucht (14), um zurück nach ...

Vingaard

zu gelangen. Sebas, der sich nicht mehr am gewohnten Platz befand, war zu unserem Erschrecken entführt worden. In seinem neuen Versteck entdeckten wir Ariellas Ohrring. Also mußten wir wieder nach ...

Kalaman

Dort gingen wir wieder zum Kommandanten, um ihm den Ohrring (Abenteuertagebuch 40) zu zeigen. Doch plötzlich hörten wir Schreie. Ariella hatte Daine ermordet. (Abenteuertagebuch, Eintrag 25). Ohne Vorwarnung verwandelte Ariella sich in ihre wahre Gestalt, einen roten Drachen (Abenteuertagebuch, Eintrag 32). Wir liefen quer durch den Basar zum Eingang der Herberge. Nachdem wir dort Ariellas Leute getötet hatten, schrieb ich noch schnell den Abenteuertagebucheintrag 36 nieder. Da wir nun nichts besseres zu tun hatten, gingen wir in die Stadt der Magier ...

Cekos

Bei dem Punkt auf der Karte, den ich mit 1 markiert habe, trafen wir eine alte Frau, die uns bat, ihre Tochter zu suchen. Zuerst wollte ich ihr unsere Hilfe verweigern, doch die anderen entschlossen sich gegen mich. Bei Nummer 3 stießen wir auf den Kupferdrachen Igorf, der verzweifelt seinen Schatz suchte (Abenteuertagebuch 33). In der Hoffnung, auf eine erfolgreiche Suche, schloß er sich uns an. Der Kleriker,

der sich an Punkt 11 aufhielt, ließ uns in seinem trauten Heim rasten. Dann gingen wir zu 6, wo sich das Gefängnis befand. Dort befreiten wir natürlich die Gefangenen, in der Hoffnung, daß sich das Mädchen unter ihnen befand. Dem Bettler bei Punkt 2 gaben wir etwas Geld, damit er uns seine Geschichte erzählte (Abenteuertagebuch 28). Irgendwo fanden wir zusätzlich noch einen Schlüssel. Mit dem falschen Major sprachen wir zweimal, bis er seine wahre Identität zu erkennen gab. Genau, wie wir vermutet hatten, war er ein hinterhältiger Drakonierkämpfer. Nun stiegen wir bei T in die wahre Kohlenmine hinab, schlichen uns dort geschickt an den Wachen vorbei und begegneten schließlich fünf blauen Drachen. Einen von ihnen nahm sich Igorf vor, die restlichen erledigten wir. Sie hatten das Mädchen gefangengehalten und den Schatz geraubt, den Igorf sofort wieder mitnahm. Bei der alten Frau holten wir uns die Belohnung ab. Die Statue bei Punkt 10 hinterließ uns auch noch eine Schriftrolle mit Zaubersprüchen.

In der ehemaligen Goblinstadt ...

Throtle

herrschte damals noch der Thakisispriester Lessiter. Nachdem wir die Stadtwachen auf ewig zu ihrer Göttin zurückgeschickt hatten, floh ihr Herrscher nach Osten. Wir verfolgten ihn, doch er schickte uns immer wieder Zombies nach, um uns aufzuhalten. Schließlich erinnerten wir uns noch an un-

seren letzten Aufenthalt in dieser Stadt und suchten die uns bekannten Plätze ab. Bei Punkt 2, beziehungsweise Punkt 5, fanden wir einen Schatz, bei Punkt 3 wollte uns ein Priester von Thakisis in Untote verwandeln, aber glücklicherweise kamen wir ihm zuvor. In dem großen Raum bei Nummer 4 töteten wir noch schnell drei ausgewachsene rote Drachen. Wir waren sehr überrascht, an einem so schrecklichem Ort, genauer gesagt bei Nummer 6, eine Klerikerin Mishakals anzutreffen. Ihr Name war Sarah, und sie bat uns, ihren Gefährten Sir Michael zu finden. Er befand sich bei der Kreuzung mit nur einem Zugang, wo wir dann auch auf Lessiter trafen. Er griff uns an, und Sarah verließ uns, um Sir Michael zu heilen. Gemeinsam wollten sie die Stadt vor dem Bösen beschützen und das allerheiligste Artefakt des Tempels zerstören.

Nun wollte ich, daß wir meinen alten Freund Gnimsch in ...

Quazle

besuchten. Seltsamerweise waren die anderen alle einverstanden. Die Gnome empfingen uns herzlich und zeigten uns ihre neuesten Erfindungen, die uns natürlich alle brennend interessierten. Doch als wir ziemlich nahe bei der Tür waren, liefen wir davon. Leider habe ich vergessen, was die Nummern bedeuten sollen. Jedenfalls berichteten die Gnome überall von ihren Problemen (Abenteuertagebuch, Einträge 16, 21 und 27). An einem sicheren Ort heilten wir so

schnell wie möglich unsere Verletzten. Schließlich zerstörten wir bei Punkt 4 die Maschine des bösen Gnoms. Durch das Haus, in dem sich die Maschine befunden hatte, konnten wir ziemlich sicher zu dem Turm des Magiers gelangen. Freundlich erzählte er uns zunächst aus seiner Vergangenheit, doch besann er sich dann eines alten Sprichwortes und versuchte uns gefangen zu nehmen. Natürlich hatten er und seine Kreaturen keine Chance. Nach dem Kampf waren alle Monster verschwunden und die Stadt befreit.

Da wir von einem Zwerg gehört hatten, der sich irgendwo in den Bergen bei ...

Turef

aufhalten sollte, beschlossen wir, diesen Ort als nächstes aufzusuchen. Wir mußten nicht lange suchen! Sein Name war Skomp, und seine Geschichte habe ich in den Abenteueragebucheinträgen 6 und 20 niedergeschrieben. Da wir ihm nun helfen sollten, sein Schwein wiederzufinden, schloß er sich uns nun an. In dem Haus Nummer 2 bat uns ein Gelehrter, das Buch "Hinterhalt leicht gemacht" wiederzufinden, woraufhin wir sofort mit der Suche begannen. Es lag bei Haus 3 unter einem Drachen in einem Schild versteckt. Ein sehr schönes Schild übrigens; es war magisch aufgeladen. Wieder bei dem Gelehrten, erfuhren wir, daß im Wirtshaus eine Geheimtür sei, die uns vielleicht zu Skomps Eber bringen könnte. Wir liefen sofort dorthin (4) und untersuchten je-

de Kleinigkeit, doch konnten wir beim besten Willen nichts finden. Schließlich hatte ich die geniale Idee, den Wirt betrunken zu machen, um von ihm das Versteck zu erfahren. Wir stießen dreimal mit ihm an, dann fragte ich ihn geschickt aus. Er erzählte uns, daß man den Schlüssel, der die Nummer 88 trüge, beim Schlüsselmacher kaufen könnte. Gesagt, getan, ich lief schnell hinüber und kaufte den Schlüssel für 100 Stahlstücke. Nun konnten wir die Tür öffnen. Bei Nummer 6 sahen wir, wie einige Soldaten Sir Karls verfluchte Waffen auf mehrere Drachen luden. Wir zerstörten sie und auch diese Stadt war vom Bösen befreit.

Nun machten wir uns auf den Weg nach ...

Dulcimer,

aus dem wir schlechte Nachrichten erhalten hatten. Wir wurden dort vom Regenten, einem Lich, höchstpersönlich empfangen. Er fragte uns, ob wir jemals in Cerberus waren, aber ich glaube nicht, daß ihn das überhaupt interessierte. Desweiteren wies er uns darauf hin, auf keinen Fall zum östlichen Ausgang, oder ins Rathaus zu gehen. Wir sahen das als Wink mit dem Zaunpfahl und machten uns auf den Weg zum Ost-Ausgang. Wir redeten mit dem Spectre, der sich hier aufhielt und erfuhren von ihm, daß sich hinter dem Ausgang der Voicewood befände, wo wir den Stab der Allwissenheit finden könnten, den wir unbedingt benötigten, um Lord Soth zu vernichten. Dafür müßten wir allerdings den

Lich töten, um den Weg zum Voicewood freizumachen und die Untoten in Dulcimer zu erlösen. Außerdem erfuhren wir, daß der Lich seine Seele an einem bestimmten Ort in der Stadt vergrub, damit er wiederkommen konnte, falls jemand ihn töten wollte. Um ihn zu vernichten, mußten wir also erst seinen Körper und dann seine Seele zerstören. Nun wußten wir jedoch noch nicht, wo die Seele sein könnte. Darum streiften wir durch die Stadt, in der Hoffnung, sie zu finden. Bei 3 begegneten wir einem auskunftsfreudigen Mann, der wußte, daß die Flasche mit der Seele im Garten vergraben ist. Nun gingen wir ins Rathaus und töteten die Wachen des Lichs (das zweite Regiment fanden wir erst nach längerer Suche). Dann war der Lich allein, und wir konnten ihn in aller Ruhe ins Jenseits schicken. Seine Seele fanden wir im Garten zwischen verfaultem Gemüse vergraben. Nach ihrer Zerstörung waren alle Zombies, bis auf einige Hühner, verschwunden, und der Weg zum ...

Voicewood

war frei. Die Sprites, die den Wald bewohnten, warnten uns gleich, daß böse Kreaturen in den Wald eingedrungen wären. Wir ließen uns aber nicht von unserer ehrenhaften Aufgabe abbringen und gingen weiter. Leider ist meine Karte hier bei meinen Schilderungen wohl nicht sehr hilfreich. Ein paar lebende Feuer waren damit beschäftigt, den Wald zu verbrennen. Nach einem künstlichen Schneesturm unse-

res Magiers hatten auch sie ihr Lebenslicht ausgehaucht. Irgendwo gab es auch eine Opferstelle der Paladine, wo wir ein fürstliches Geschenk hinterließen. In dem großen Gebäude im Osten begegnete uns der Geist des Waldes (Abenteuertagebuch, Eintrag 39). Ich weiß zwar nicht mehr, was er uns fragte, jedenfalls fiel unsere Antwort positiv aus, damit er uns den Stab der Allwissenheit gab. Nun verließen wir den Voicewood wieder durch den Westausgang nach Dulcimer, was uns allerdings Probleme bereitete, weil wir die Orientierung verloren hatten. Am nächsten Tag erreichte uns ein Bote, der uns die Nachricht überreichte, wir sollten umgehend zum ...

Friedhof von Cerberus

zur Beerdigung des dortigen Mayors kommen (Nummer 1). Die Geschichte, die wir den Anwesenden erzählten, glaubte uns natürlich niemand, bis der nun untote Mayor wieder aufstand, und wir ihn ein zweites Mal vernichteten. Nach diesem Ereignis wurden Cerberus, und der gesamte Friedhof von zahlreichen Zombies angegriffen. Bei Nummer 2 fanden wir das Tagebuch eines Klerikers (Abenteuertagebuch 38). Dem Totengräber bei 3 nahmen wir den bösen Rubin weg (Abenteuertagebuch Eintrag 52) und gruben anschließend bei 4 die Runen aus, die wir gegen die bösen, die an den Zäunen bei 5 hingen, austauschten. Als alle Runen wieder am richtigen Platz waren, gingen wir in die Innenstadt von ...

Cerberus

Die Einwohner hatten sich alle in der Stadthalle versammelt (Abenteuertagebuch Nr. 8). Wir wollten nun zum Kleriker bei Nummer 2, doch er war verschleppt worden. Schließlich fanden wir ihn im Haus des Wahrsagers. Nachdem wir ihn in die Stadthalle gebracht hatten, zogen die Bürger ihre Waffen und zerstörten alle Zombies, die noch in der Stadt waren. Für uns gab es natürlich eine dicke Belohnung. Wir machten uns inzwischen auf zur nächsten Trainingshalle, wo wir uns zum größten Teil verbessern konnten; dann lernten unsere Magier und Kleriker ihre Zaubersprüche noch einmal ganz gründlich, und wir heilten uns im Tempel, denn nun wollten wir in die Höhle des Löwen, zum ...

Turm von Sir Dargaard

Leider weiß ich nicht mehr genau, was hier bei den einzelnen Nummern geschah, doch ich werde versuchen, die Stellen auf der Karte wiederzufinden. Wir kamen hinein, indem wir das Wort auf Ariellas Schlüssel, Denissa, sagten. Wir hätten aber auch im Friedhof durch den Sarg eintreten können. Bei 1, glaub ich, trafen wir Lenore (Abenteuertagebuch, Eintrag 57), die ich sofort als Kitiara enttarnte. Leider wollten die anderen mir nicht glauben. Irgendwo in einem schmalen Gang trafen wir ihre Dienerin, die uns einen Schlüssel gab. Mit ihm gelangten wir zu den Gefolgsleuten Soths bei Nummer 3. Den Orb fanden wir bei 4. Nachdem wir dann die fünf

Patrouillen getötet hatten, kamen die Diener frei, und wir bekamen einen Glasschädel. Mit diesem konnten wir die Tür zum Friedhof von Cerberus durchschreiten. In der Zelle 5 fanden wir ein Amulett mit Initialen S.A. (Sebas Astmoor). Lenore/Kitiara verließ uns, als wir die Treppe in ...

Das zweite Stockwerk

hinaufstiegen. Zu seinem Unglück ging auch Sir Durfey mit, um sie zu beschützen. Gleich bei Nummer 1 lauerten uns Vampire auf. Wir schlichen uns alle mehr (ich) oder weniger (die anderen) gut an ihnen vorbei und kamen in den Raum mit dem riesigen Hebel. Bevor die anderen mich warnen konnten, zog ich daran, und wir hörten ein unheimliches Geräusch. Kurz bevor der erste tote Ritter angegriffen hatte (Nummer 3), sahen wir, daß ich einen Durchgang geöffnet hatte. Die Gefangenen des Ritters, einige Kleriker aus dem Turm des Oberklerikers, waren auf der Suche nach der Leiche von Sturm Feuerklinge. In der Zelle 5 lag Sebas. Seine letzten Worte konnte ich noch im Abenteuertagebucheintrag 34 aufschreiben, dann starb er. Bei 6 sahen wir böse Kleriker, die Gefangene aus Cerberus in Ratten verwandeln wollten. Obwohl wir schnell handelten, konnten wir nicht verhindern, daß sie einige verzauberten. Der Gegenzauber stand bei 9 an der Wand. Bei Nummer 8 fanden wir Sturms Leichnam wieder, und bei 7 fanden wir noch einige magische Waffen. Die guten Kleriker machten sich damit sofort auf den lan-

gen Weg nach Hause. Wir nahmen inzwischen die Treppe in ...

Das dritte Stockwerk

Gleich zu Anfang begrüßte Lord Soth uns hier mit einer Prüfung. Wir mußten eine Tür auswählen, durch die wir gehen sollten. Hinter 2 Türen lauerte seiner Meinung nach der Tod, durch die dritte kämen wir weiter. Nun, wir probierten alle drei. Ganz rechts war die Tür magisch aufgeladen, und wir erlitten leichte Verbrennungen. Die zweite Tür verbarg den Zugang zu einer Horde Wertiger, auch kein Problem. Beim nächsten Mal würde ich aber gleich die linke Tür nehmen. Nachdem wir sie alle durchschritten hatten, verwandelte sie sich in einen massiven Felsbrocken, so daß wir nicht zurück konnten. Die Prüfung kam kurz danach noch einmal, doch nun war der Durchgang in der Mitte. Bei zwei fanden wir dann Lenore wieder, die uns erzählte, ein toter Ritter habe Sir Durfey auf dem Gewissen. Ausnahmsweise war diese Meldung wahr. Wir fanden ihn bei 7 wieder. Vorher töteten wir aber noch unsere ersten Eisengolem. Leider wurde uns erst klar, daß Sir Durfey unser Freund war, als wir ihn schon getötet hatten. Bei 8 heilten wir uns noch einmal kräftig, dann warfen die Kleriker auf jeden von uns einen "Schutz vor Feuer" und einen Segnungsspruch. Dann kam der allesentscheidende Kampf gegen Lord Soth. Er kam mit 4 toten Rittern und 6 Eisengolems. Weil wir nun sofort zu den Rittern

hinliefen und sie angriffen, konnten nur wenige ihre Feuerkugel werfen. Die Golems konnten wir nur mit sehr magischen Waffen verletzen, da sie selbst aus reiner Magie bestanden. Nach dem Kampf wollte Lord Soth wieder aufstehen, doch ich nahm den Stab der Allwissenheit und richtete ihn gegen den Ritter. Es entstand ein Malstrom, durch den Lord Soth in eine andere Dimension verschwand. Nun gab Kitiara sich zu erkennen, und wollte den Stab benutzen, um allwissend zu werden. Jedoch entstand ein zweiter Malstrom, durch den auch sie ins Jenseits gezogen wurde. Wir wurden genauso mitgezogen und fanden uns wenig später im Turm des Oberklerikers wieder. So, wollt ihr jetzt noch weiter von den sagenhaften Geschichten unserer Heldengruppe hören? Gut! Es gab noch immer viel Böses in Abanasinia. Deshalb zogen wir weiter zum größten Tempel von Thakisis, nordwestlich von Palanthas, den die Solamnischen Ritter ...

Dave's Challenge

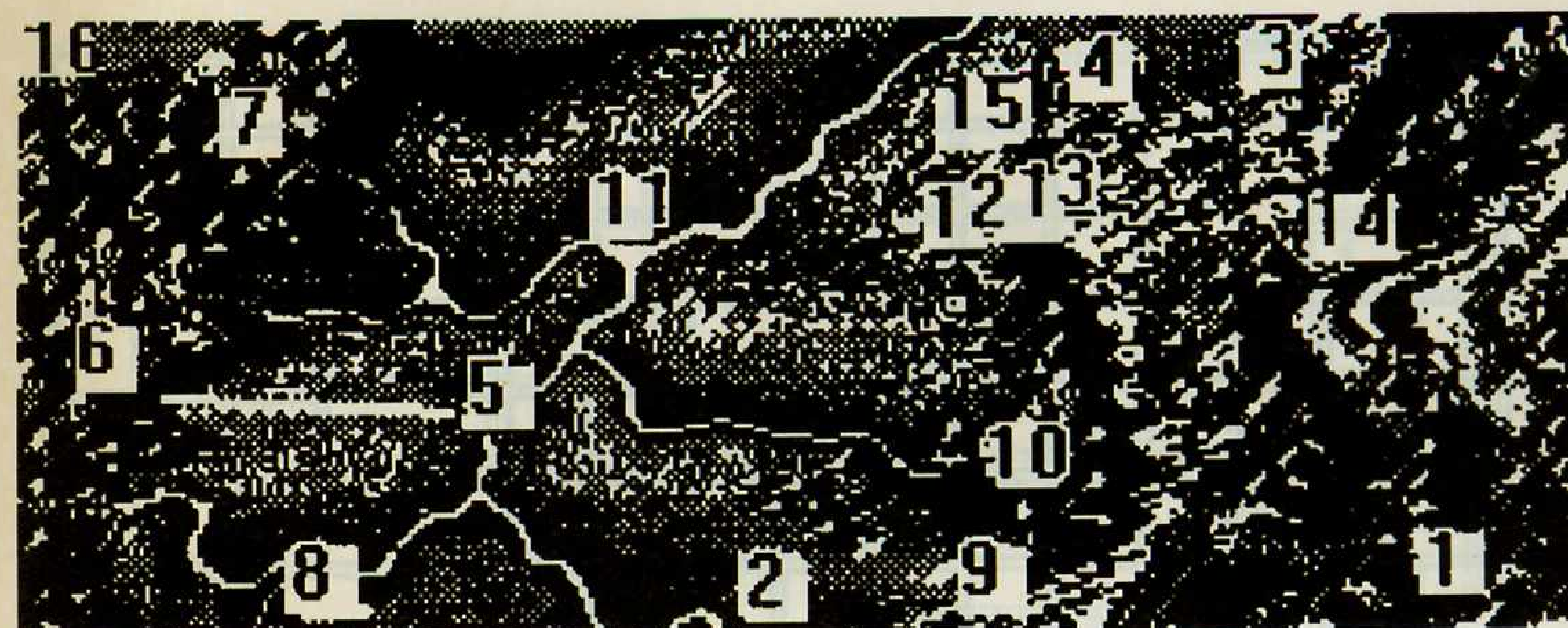
nennen. Die Türen waren hier alle magisch verschlossen. Ich war der einzige, der sie öffnen konnte. Jede Tür mußte ich erst genau untersuchen und dann die Fallen entschärfen. Überhaupt mußte ich hier alles bis auf das Kämpfen machen.

Bei Nummer zwei fanden wir die erste Halskette. Als wir sie genommen hatten, griffen uns ein toter Ritter und seine Un-

tergebenen an. Beim Verlassen des Raums explodierte die Kette, und es kamen Gespenster von allen Seiten, um uns Lebensenergie zu rauben. Überall, wo eine 3 steht, hätte ein Schatz sein können, denn ich glaube, die Schätze kamen immer zufällig. Bei X waren Wachen versteckt, und die Gs bedeuten, hier lauern gefährliche Golems, die immer wieder aufstanden. Aber glücklicherweise konnte man sich hier ungestört erholen. Bei 5 stieg ich in ein dunkles Loch, in dem sich viele Leichen befanden (Abenteuertagebuch 55). Nachdem ich einem Ritter schon wieder eine Halskette weggenommen hatte, stimmten die Leichen einen schrecklichen Gesang an. Wäre ich nicht sofort verschwunden, dann wäre ich sicherlich noch einmal gestorben. Ich bin ja schließlich schon dreimal im Schattenreich gewesen, aber das ist eine andere Geschichte. Bei Nummer 6 sahen wir dann die Tempelwachen: Tote Ritter, Geisterdrachen und Vampirmagier auf allen Seiten. Wir gingen noch näher heran, dann griffen sie uns an. Nach dem Kampf legten wir die Halskette auf den Altar; dann stürzte der Tempel in sich zusammen, aber wir konnten uns noch mit letzter Kraft retten.

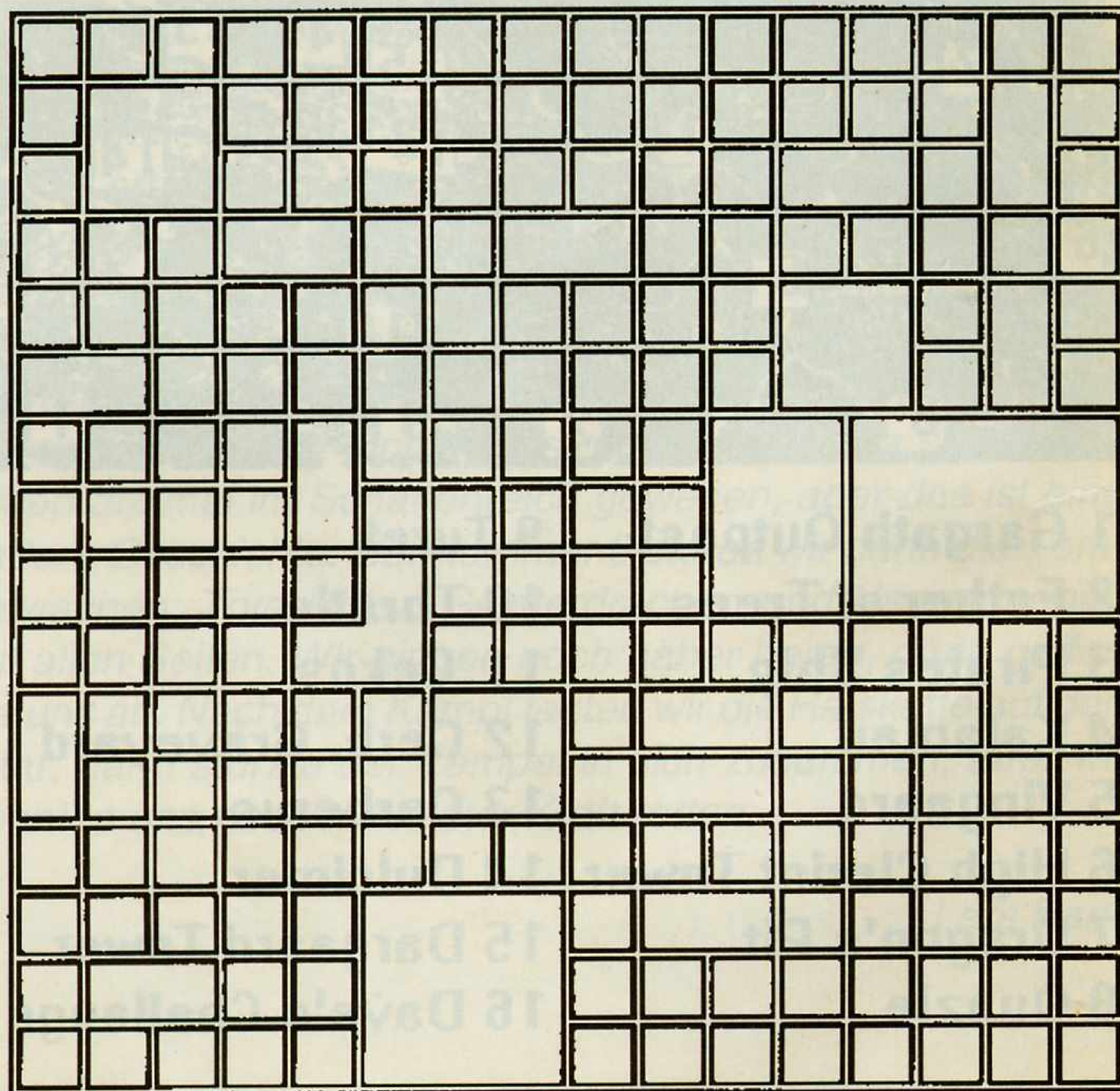
Lars Bartl

Overview

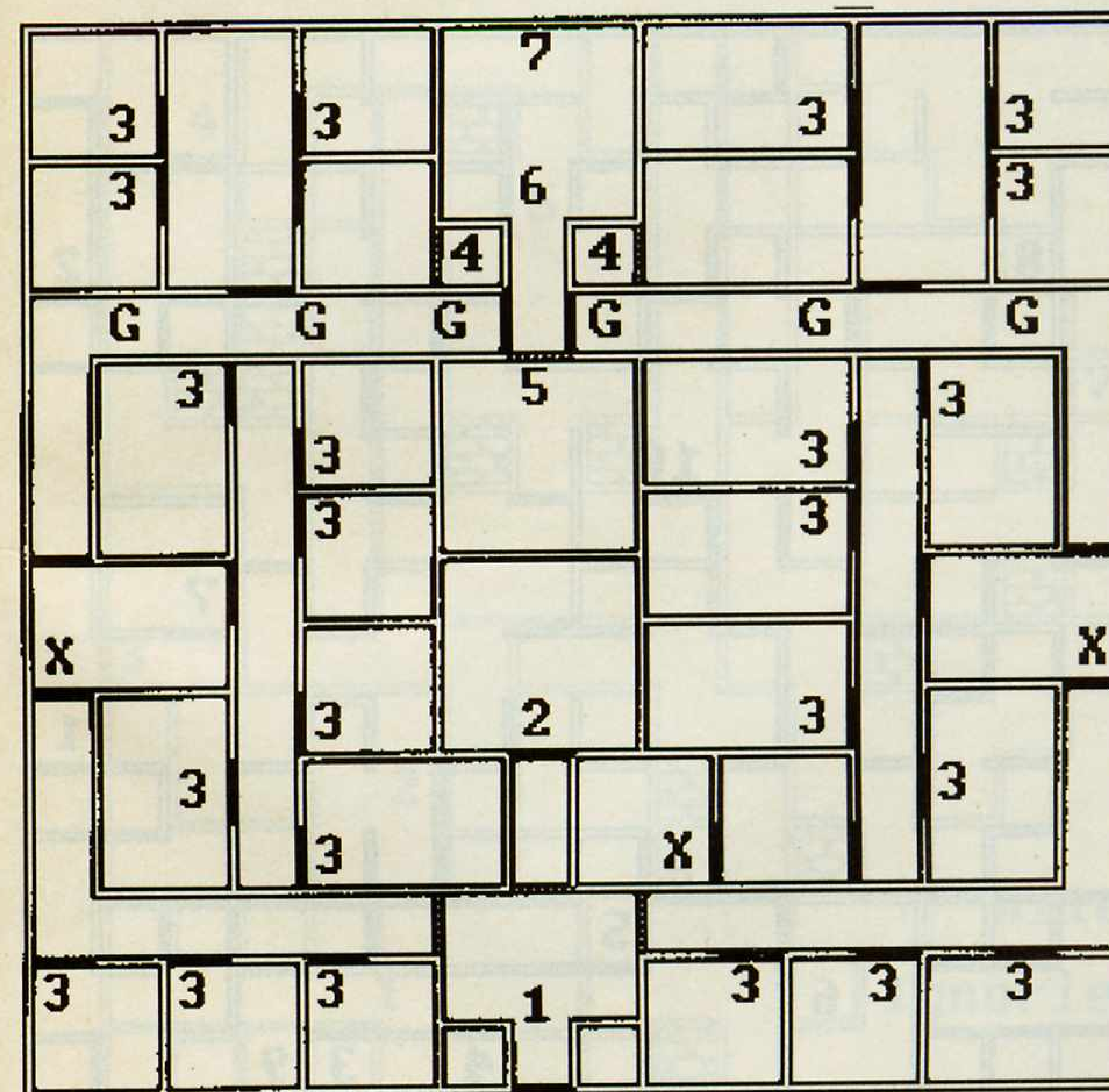


- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 Gargath Outpost | 9 Turef |
| 2 Father of Trees | 10 Throtle |
| 3 Pirates Ship | 11 Cekos |
| 4 Kalaman | 12 Cerb. Graveyard |
| 5 Vingaard | 13 Cerberus |
| 6 High Clerist Tower | 14 Dulcimer |
| 7 Dragon's Pit | 15 Dargaard Tower |
| 8 Quazle | 16 Dave's Challenge |

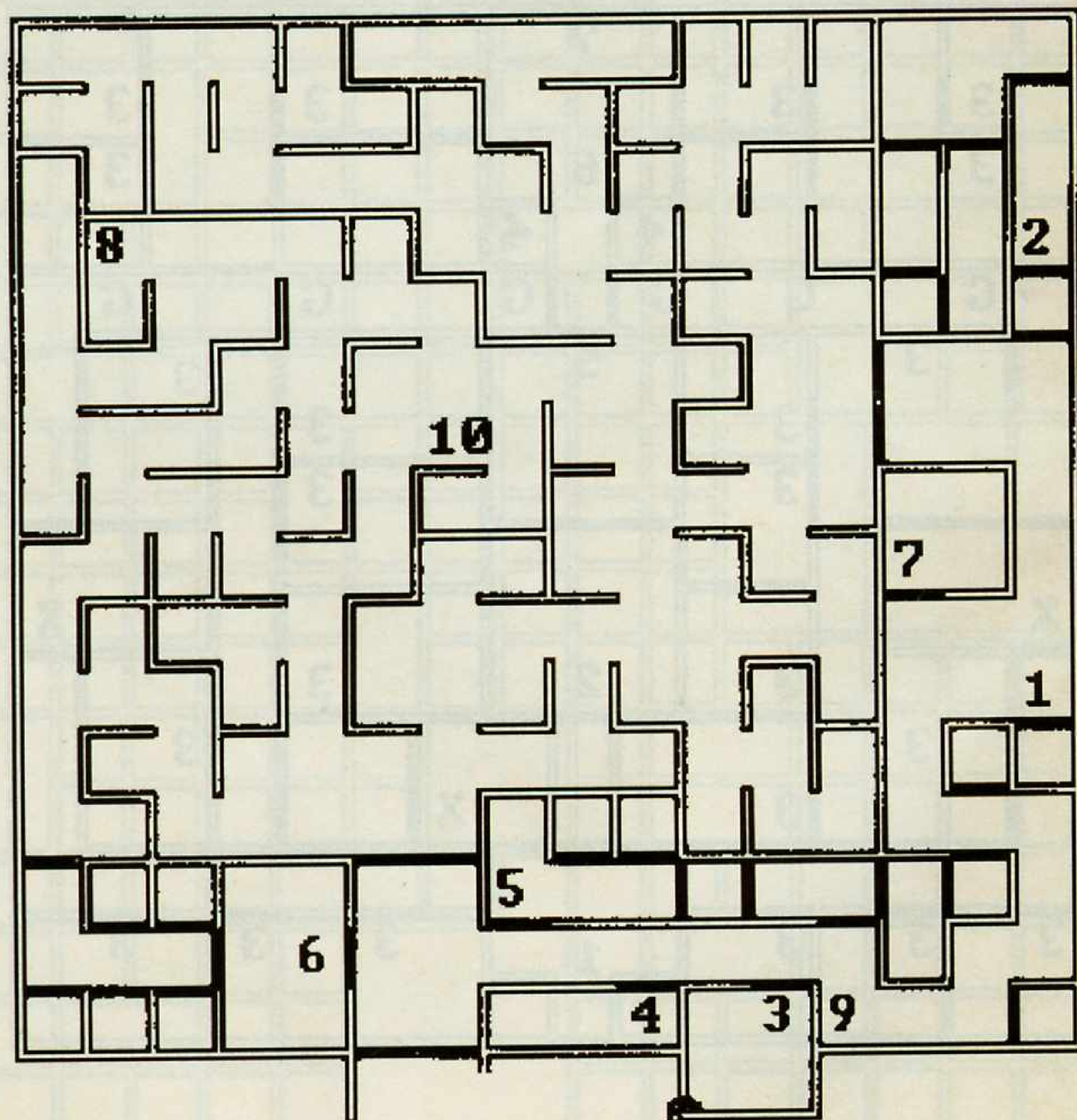
Voicewood



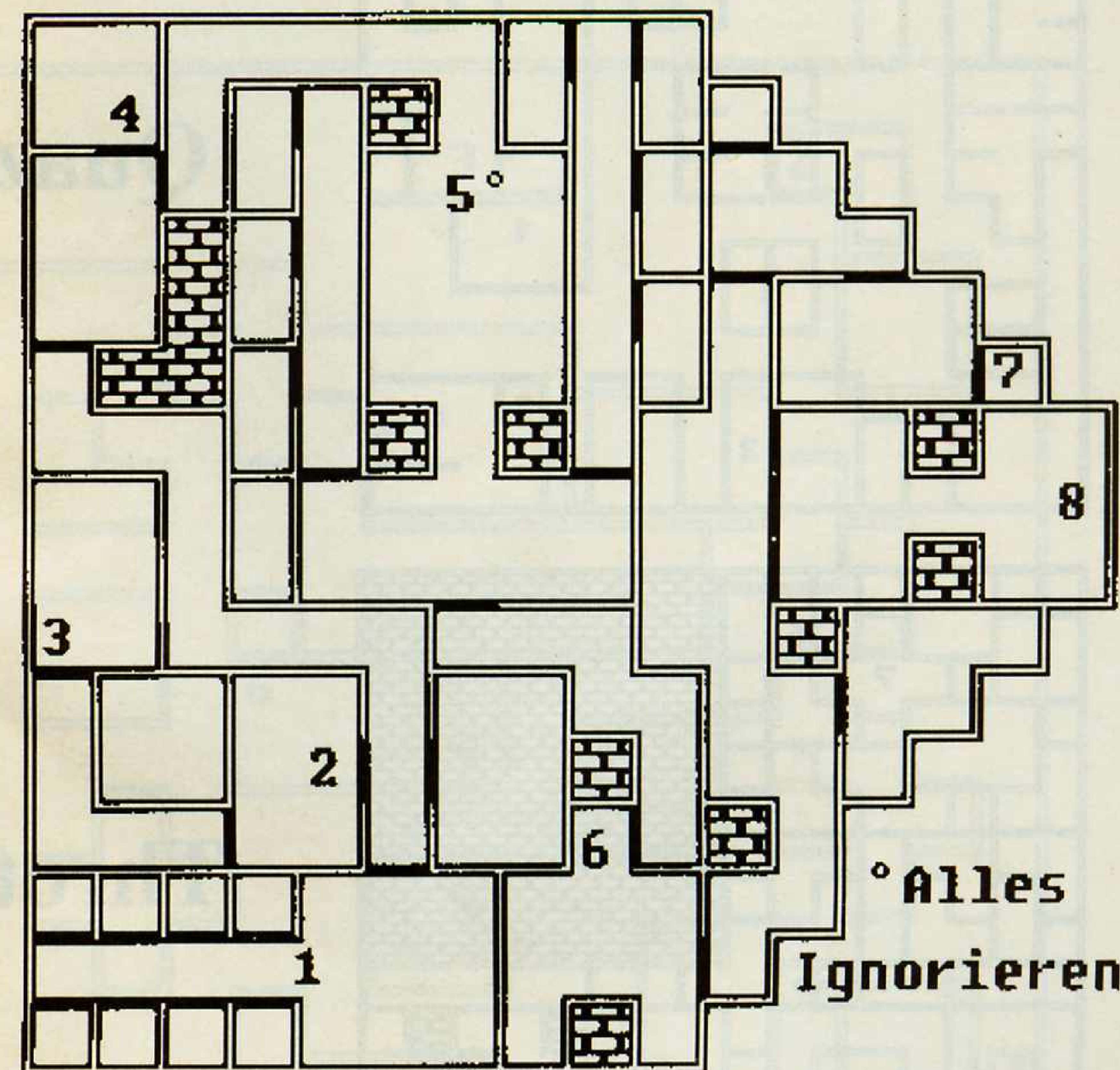
Dave's Challenge

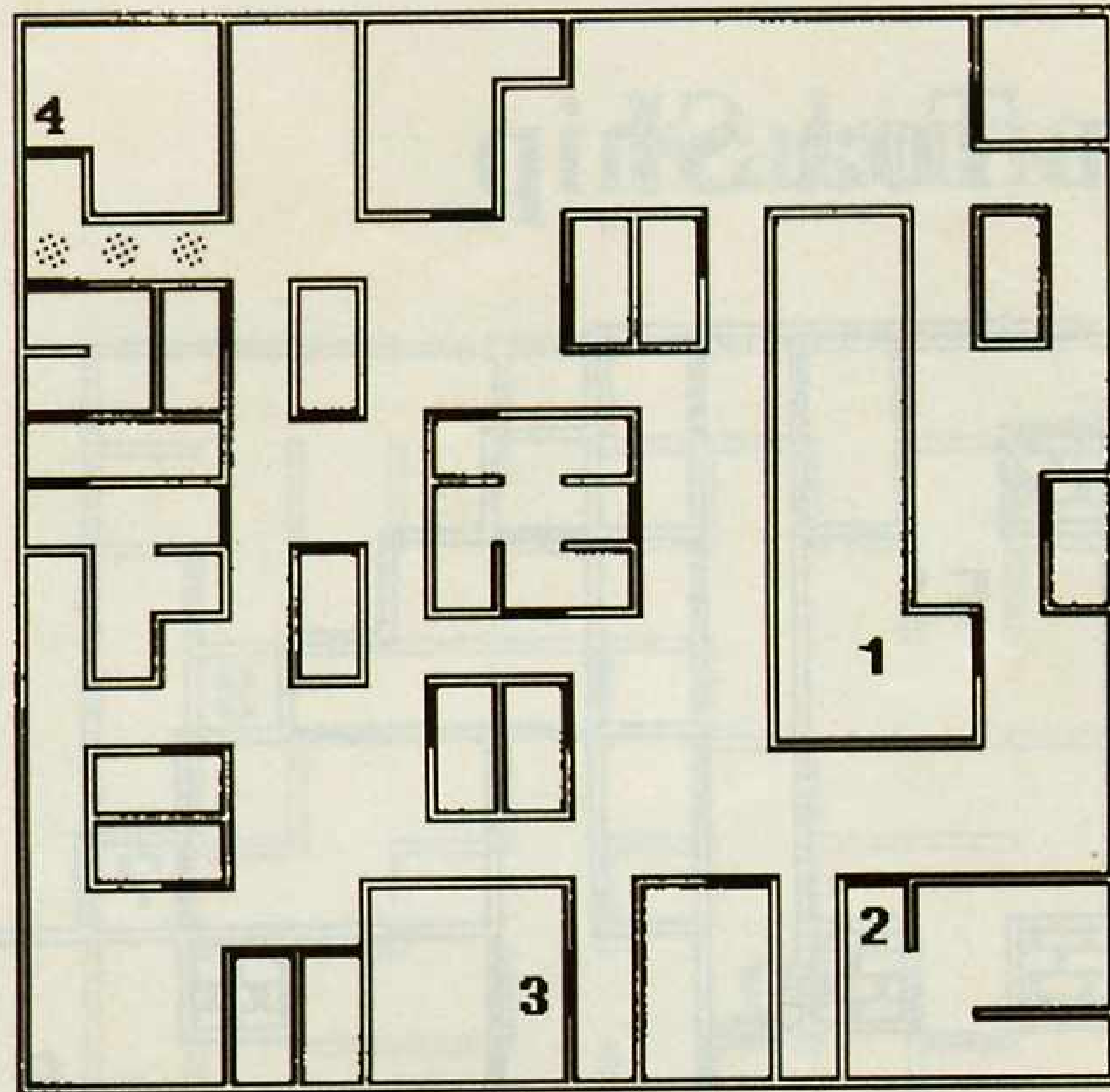


Kalaman

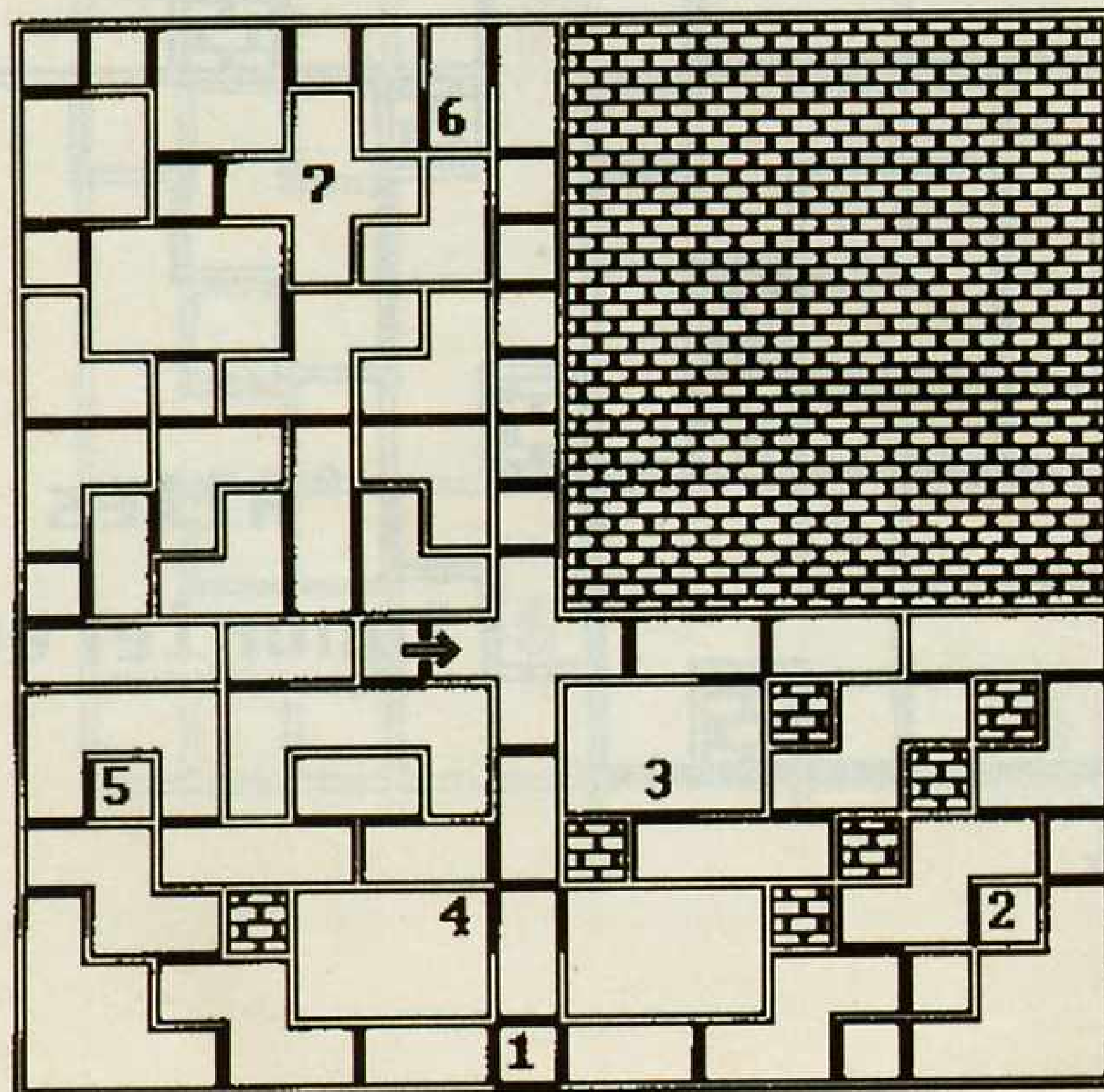


Kua-Toa Ship



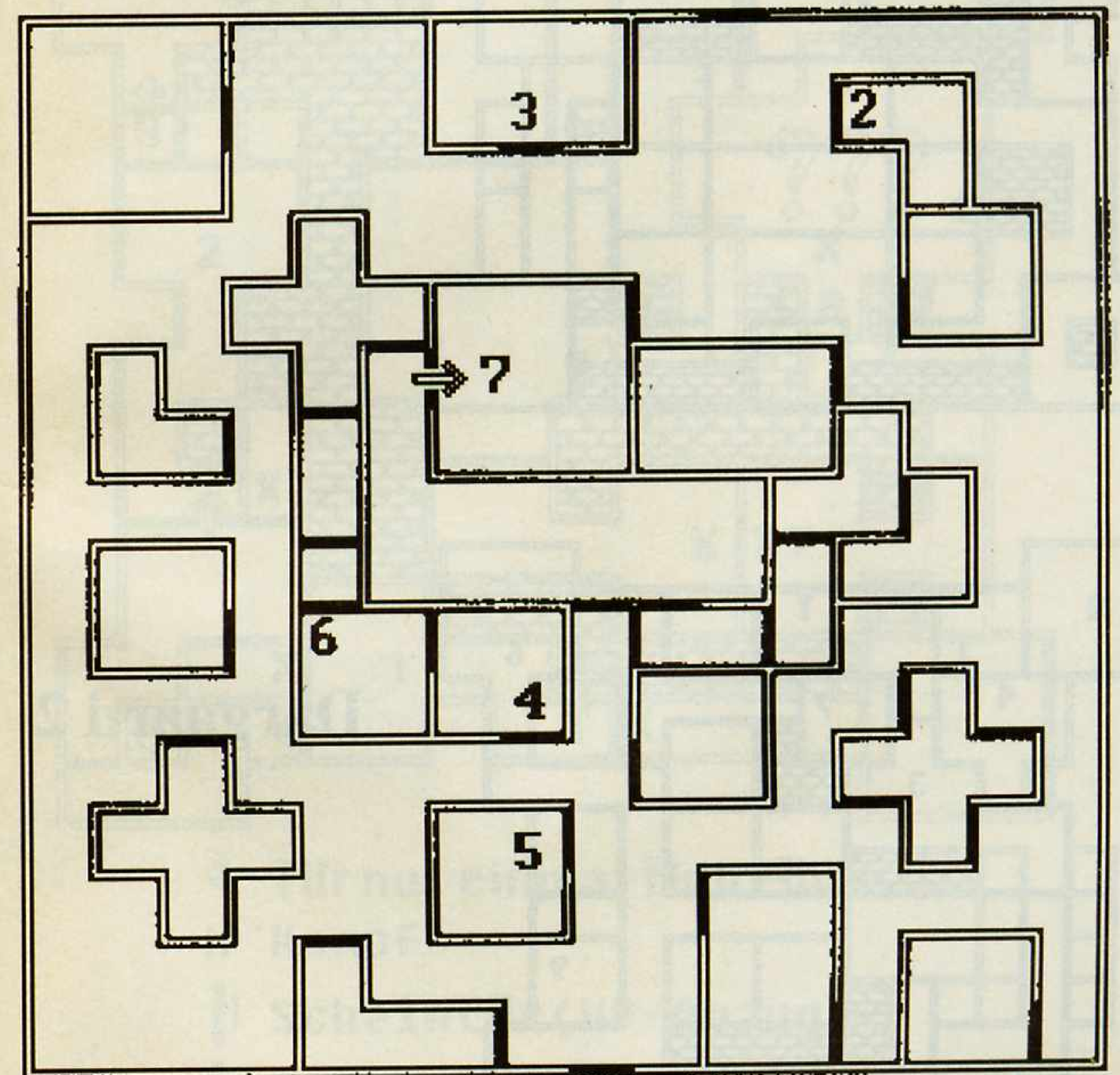


Quazle

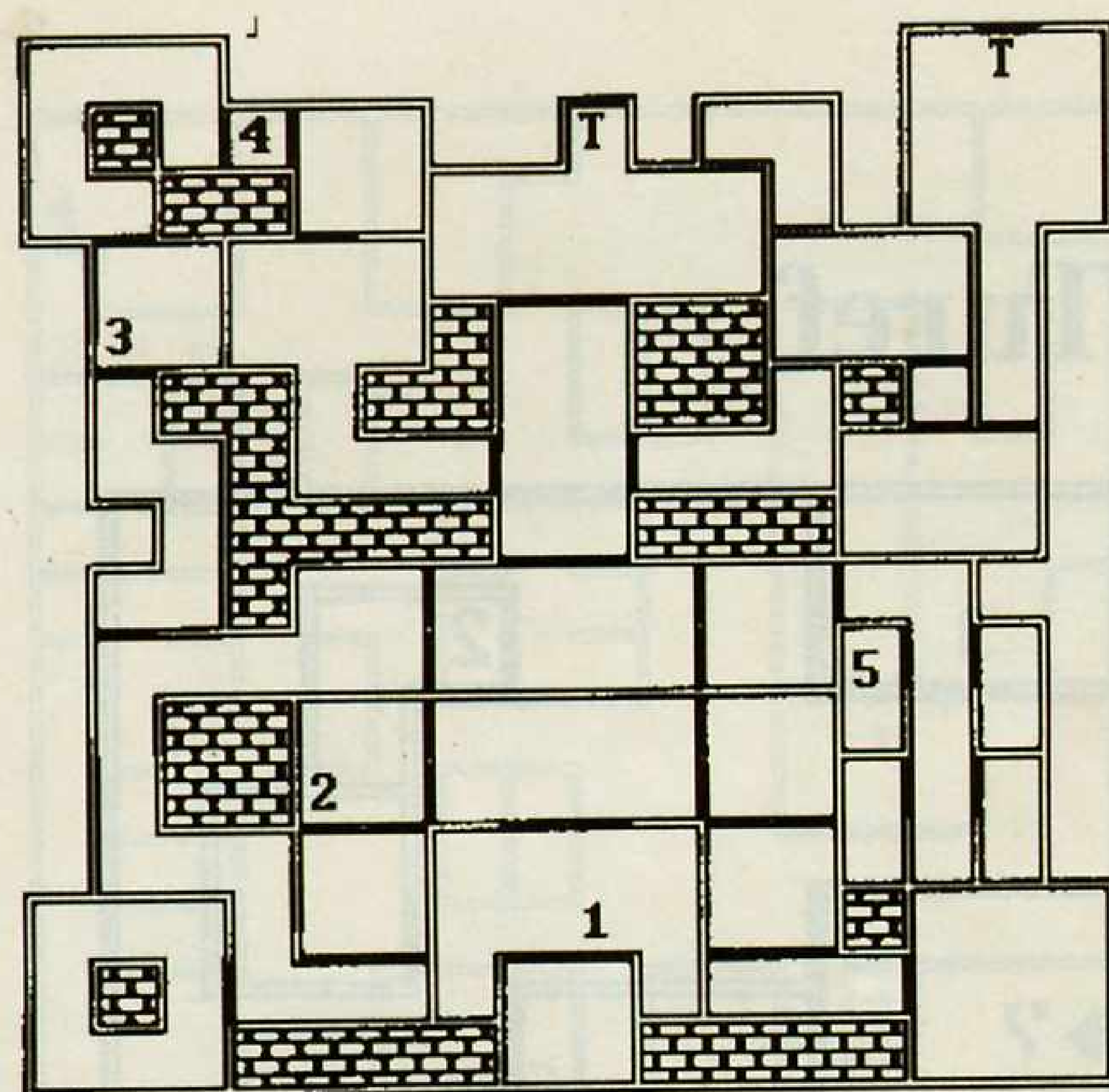


Throtle

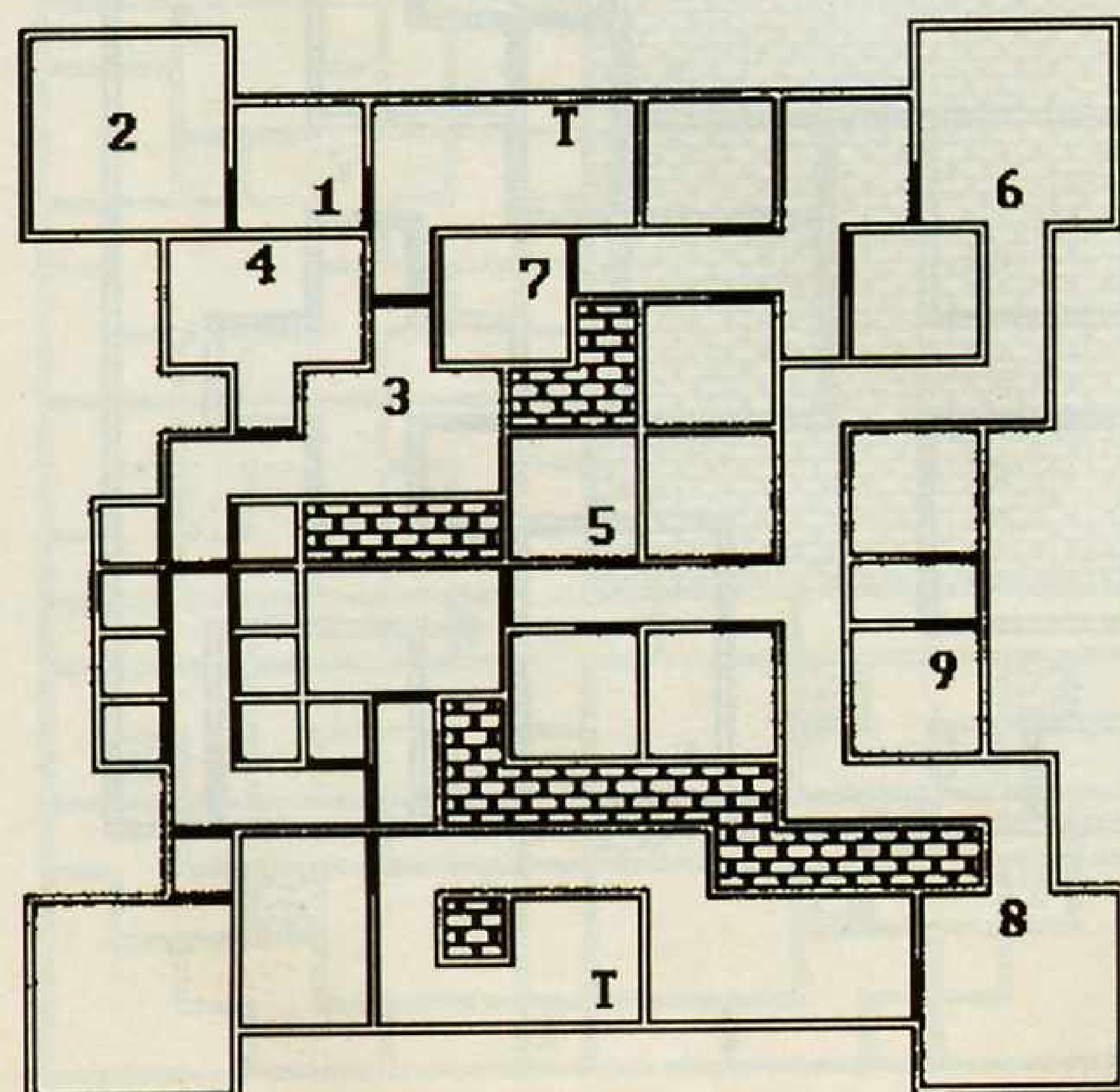
Turef



KOMPLETTLÖSUNG



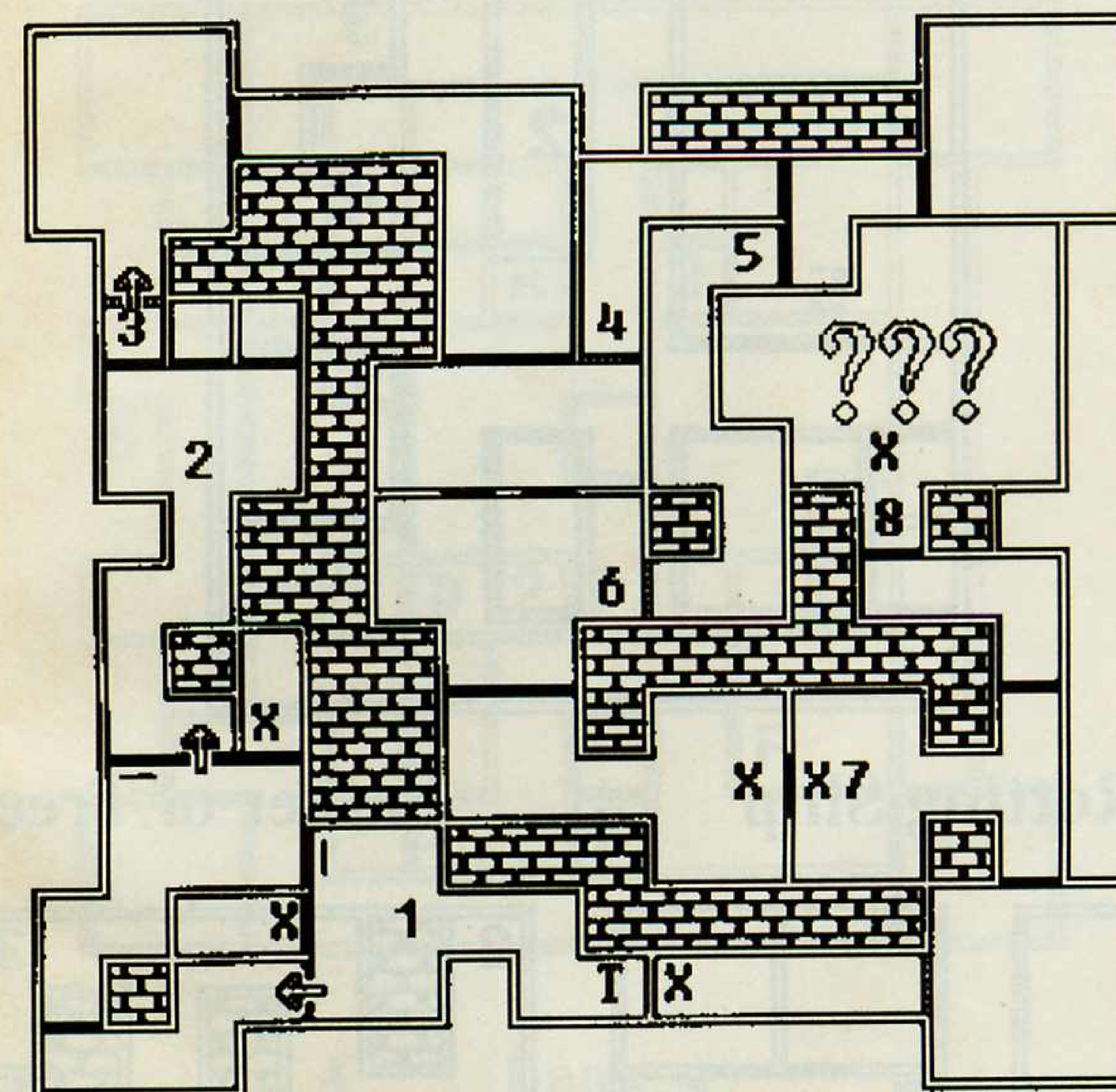
Dargaard 1



Dargaard 2

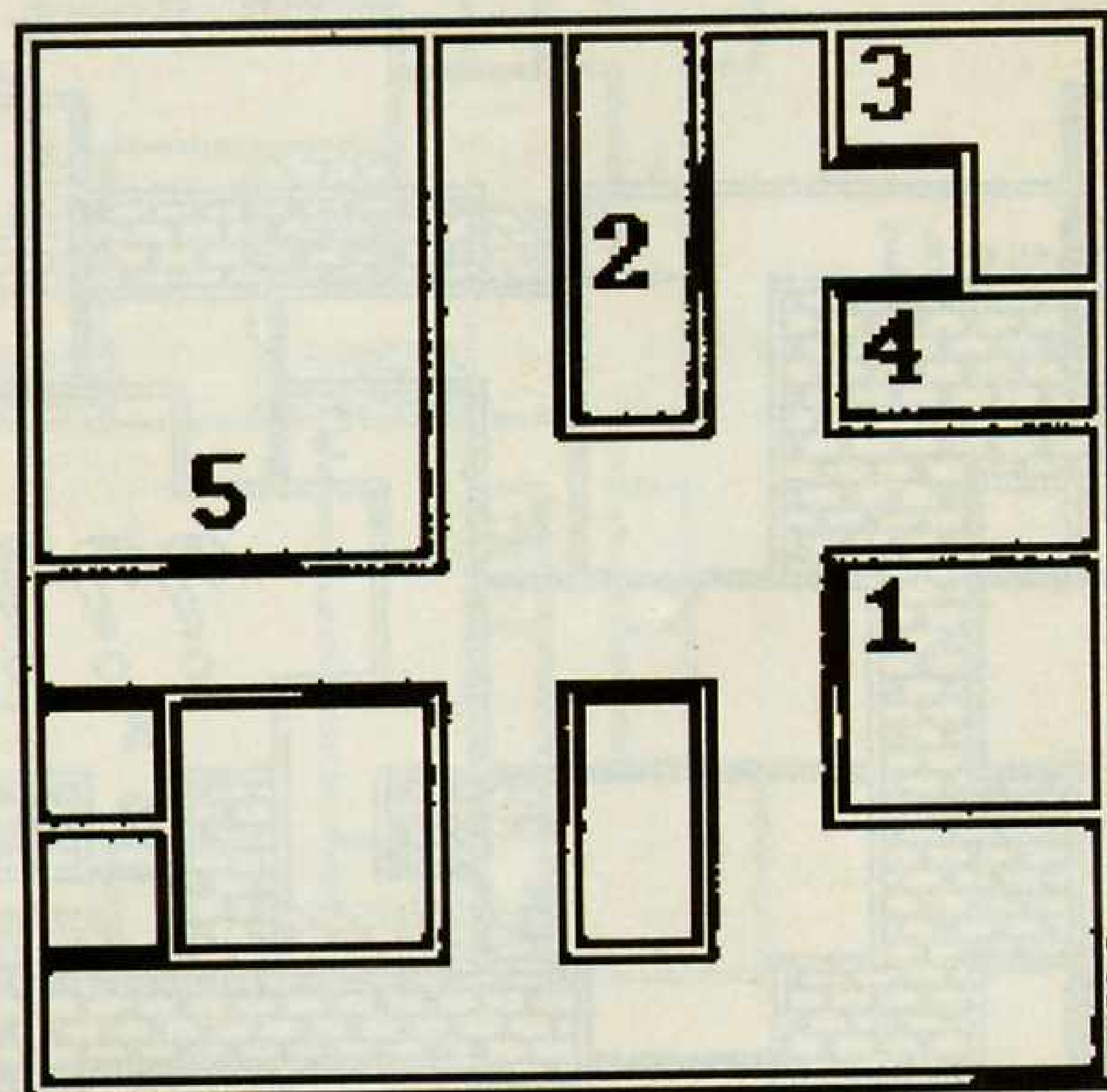
KOMPLETTLÖSUNG

Dargaard 3

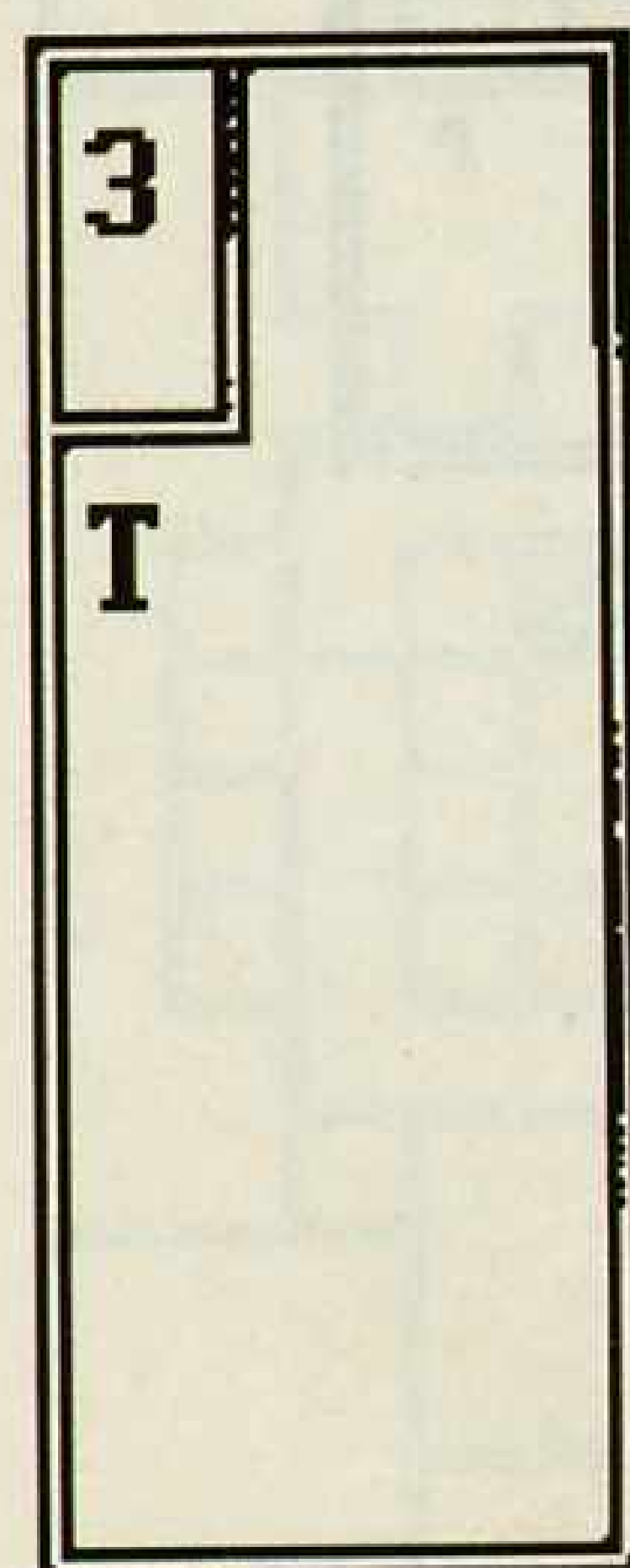


- ← Tür nur einmal Betretbar
- X Kampf
- | Scheintür (HP-Abzug)
- | Geheimtür
- ??? Endkampf, Karte unbekannt

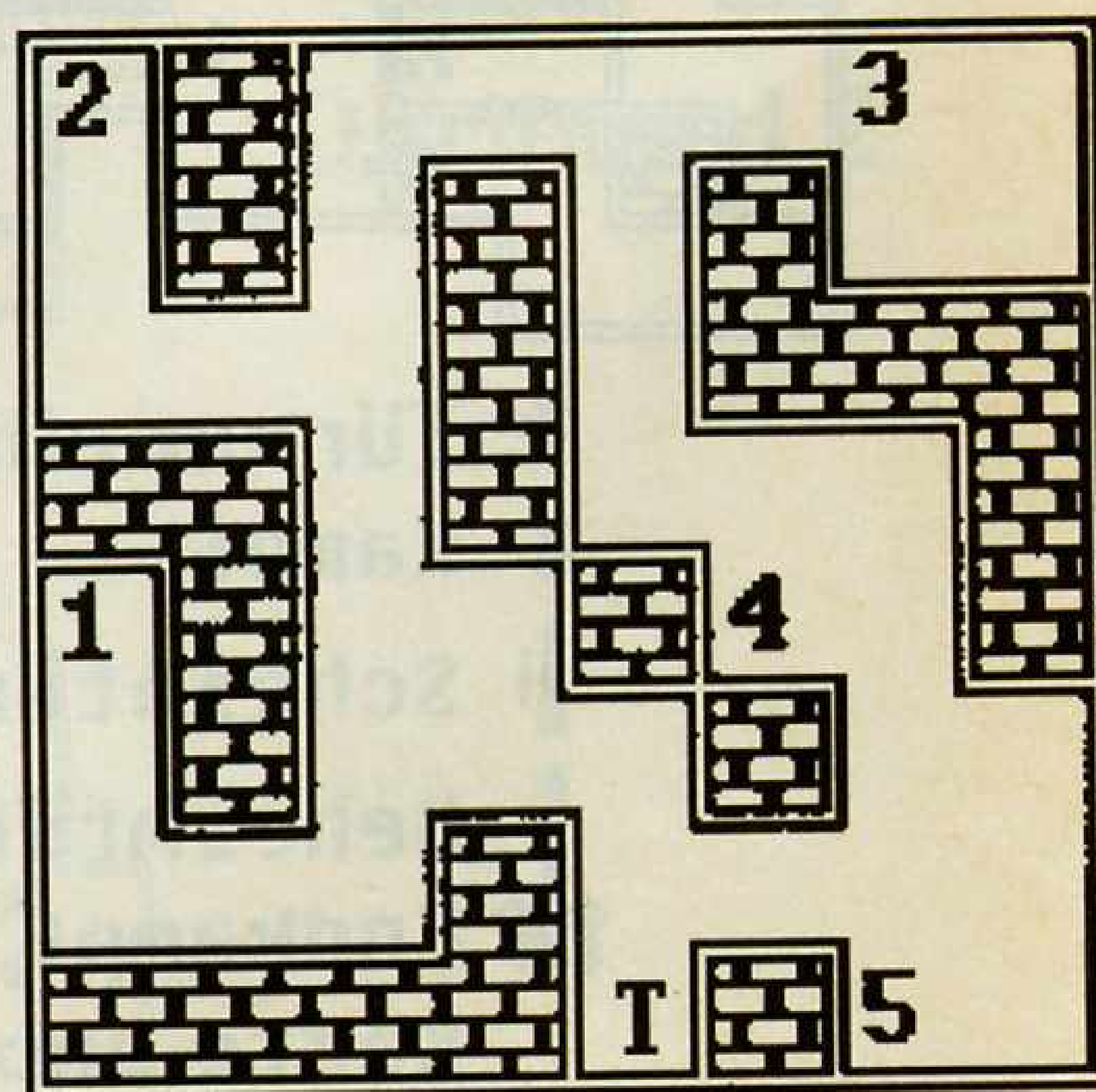
Farm



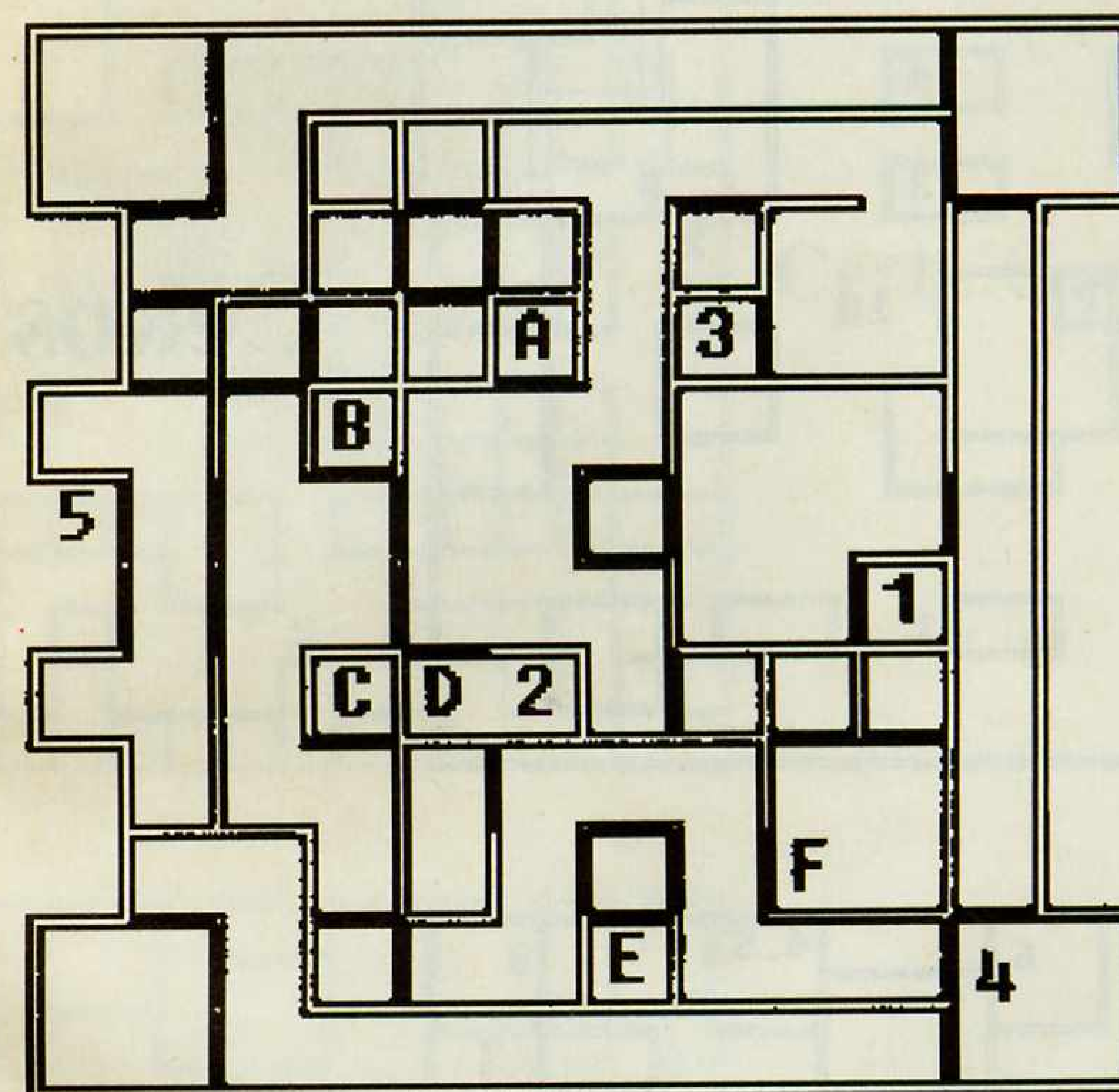
Rotting Ship



Father of Trees

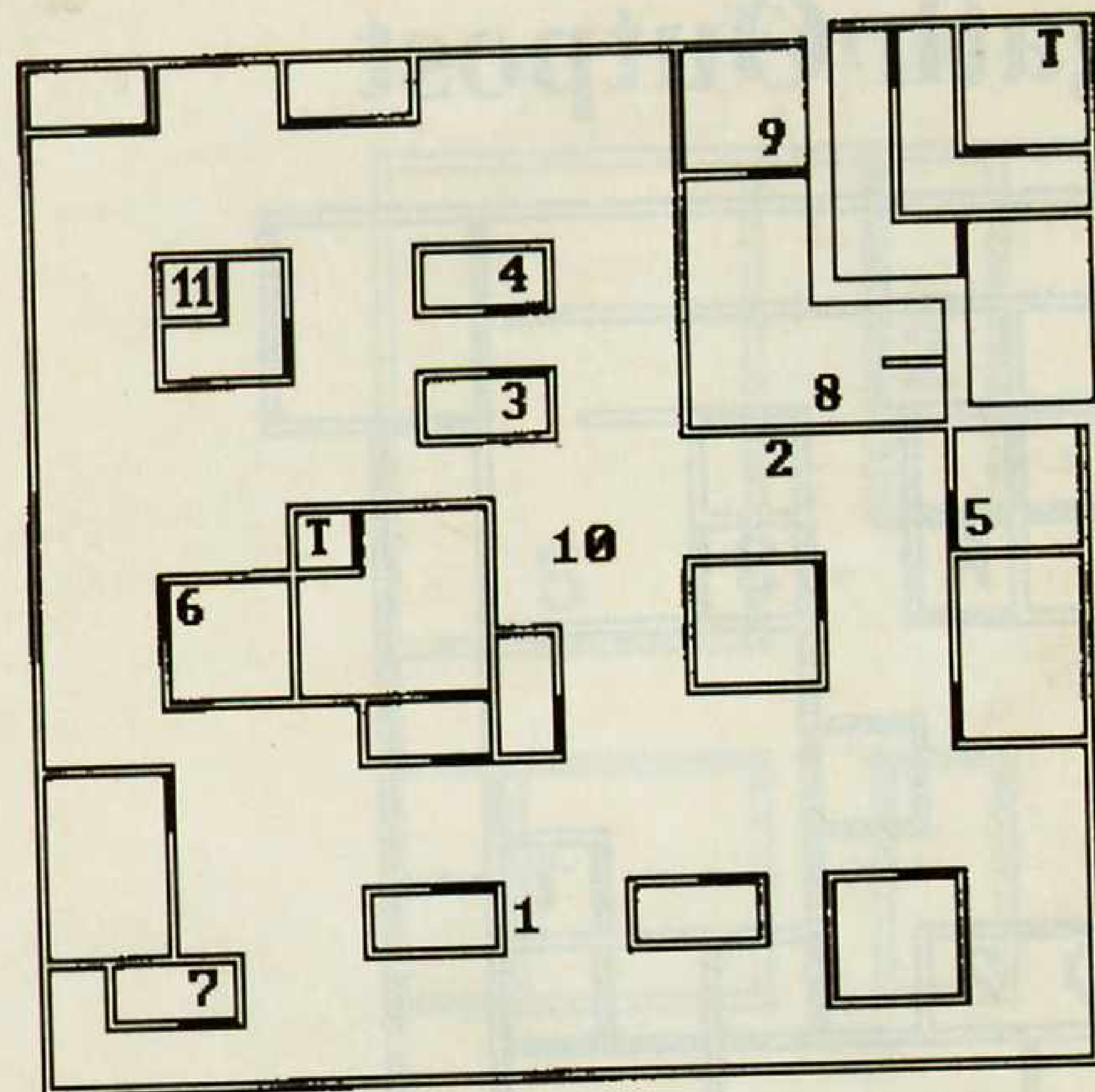


Gargath Outpost

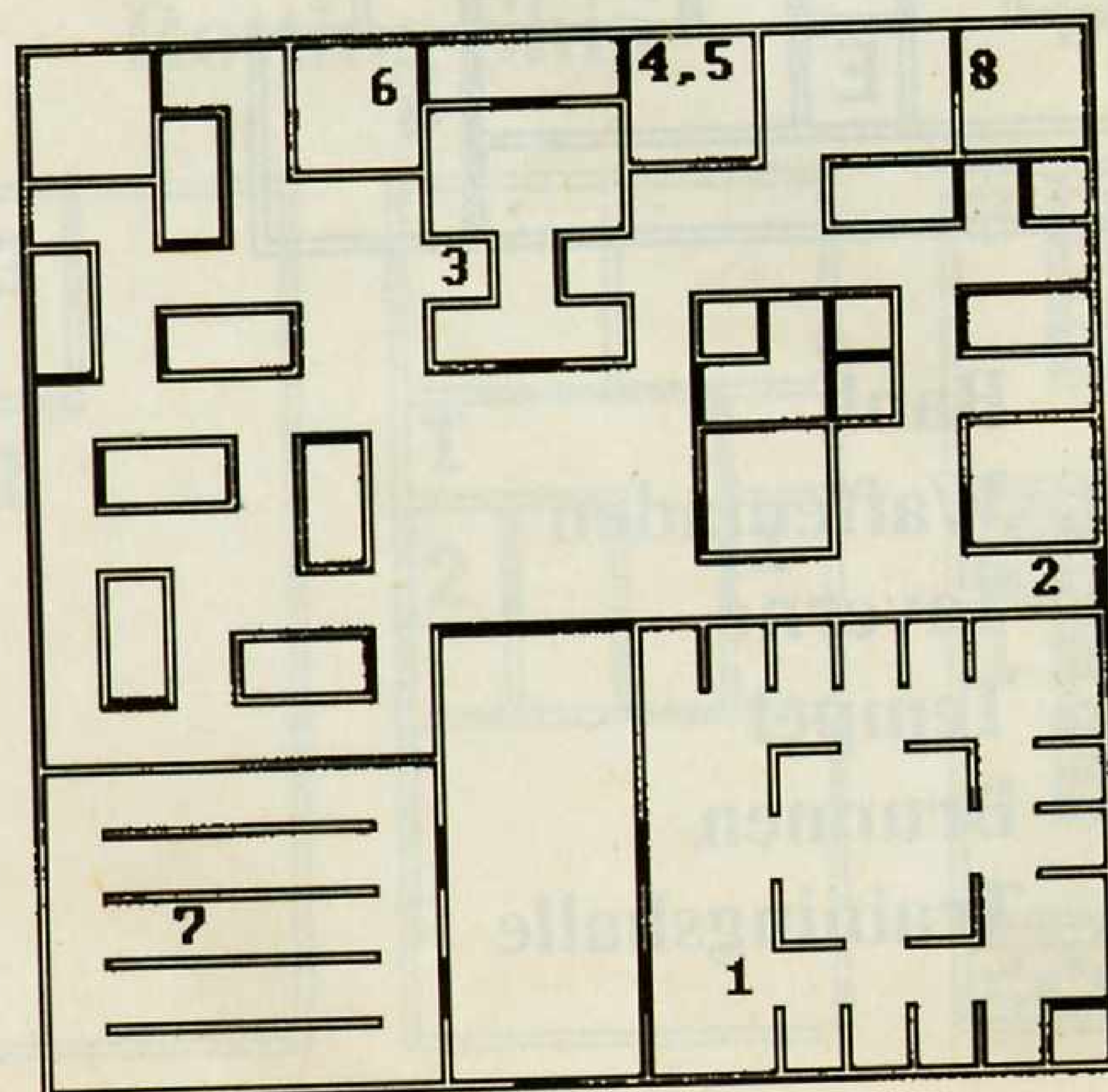


- A Bank
- B Waffenladen
- C Taverne
- D Tempel
- E Brunnen
- F Trainingshalle

KOMPLETTLÖSUNG

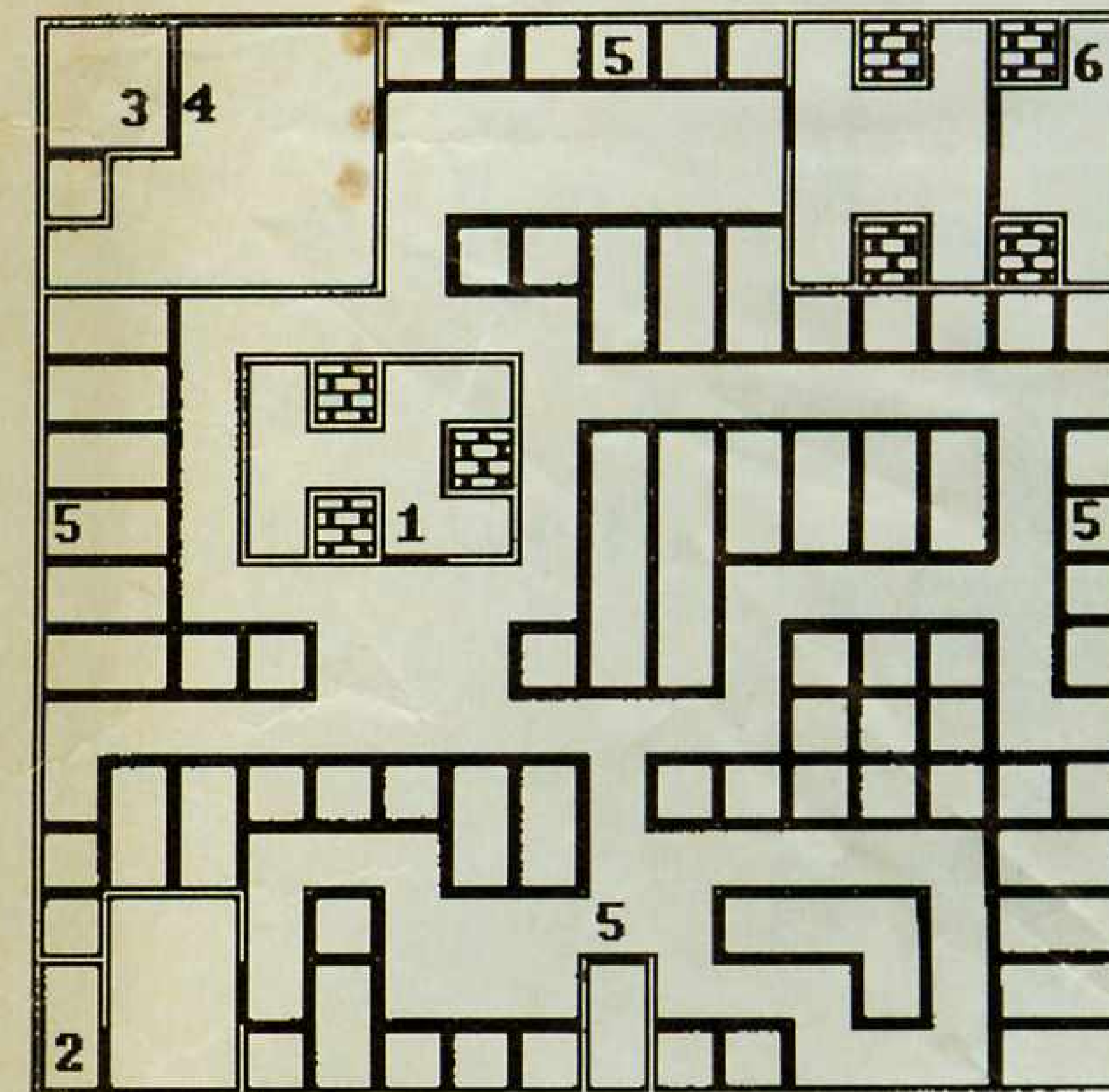


Cekos

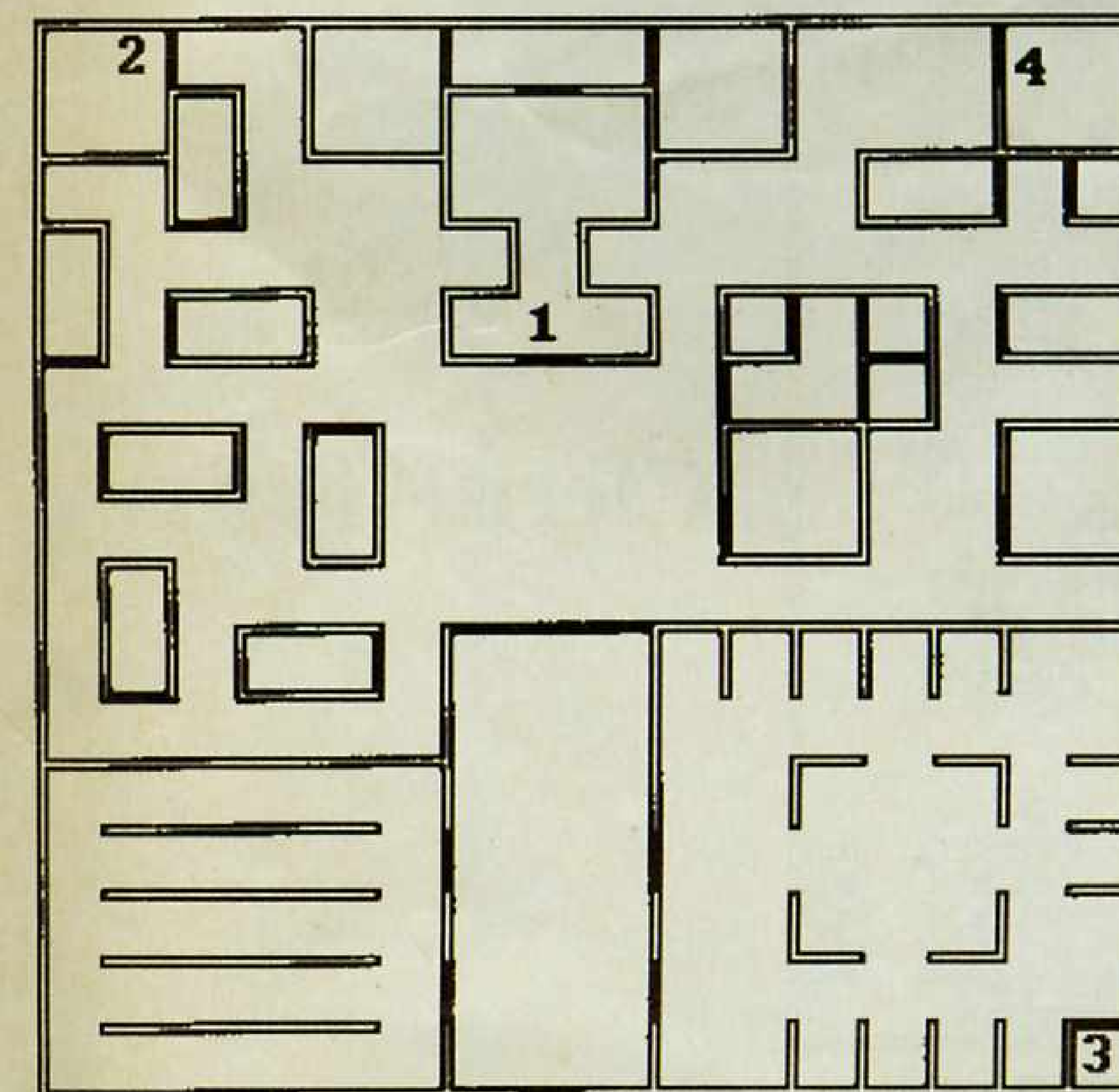


Dulcimer

KOMPLETTLÖSUNG



Cerb. Graveyard



Cerberus