

Lösungshilfe

Die Dunkle Dimension

© 1987 - 2002 by SilentShadow



SilentShadow@gmx.de



<http://www.Die-Dunkle-Dimension.de>

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	Seite 01
II. Spielhintergrund	Seite 02
III. Allgemeine Ratschläge	Seite 03
IV. Tipps für den Kampf	Seite 05
V. Personenverzeichnis	Seite 07
VI. Übersichtstabellen	Seite 10
VII. Spezielle Fragen	Seite 13
VIII. Allgemeine Antworten	Seite 16
IX. Spezielle Antworten	Seite 21
X. Karten der Städte und Gebäude	Seite 24

I. Einleitung

Diese Lösungstipps sollen Dir bei der Lösung des Fantasy-Rollenspiels "Die Dunkle Dimension" für den Commodore 64 helfen. Sie sind kein direktes Lösungsschema, das Dich "an's Händchen nimmt" und Dich in Form einer Schnellbesichtigungstour durch das Spiel zur optimalen Lösung führt. Es sind lediglich Hinweise, die Dir über Klippen hinweghelfen sollen, an denen Du möglicherweise festhängst und nicht weiterkommst. Das Spiel als Ganzes zu lösen, bleibt weiterhin Deine Aufgabe. Damit bleibt das Spiel auch noch interessant für Dich. Es wäre doch langweilig, alles sofort zu wissen.

Allerdings ergibt sich dennoch die Gesamtlösung aus diesen Tipps - nur eben nicht als direkter Weg. Ich habe alle wichtigen Punkte, die nicht auch schon ausführlich in der Anleitung stehen, hier behandelt.

Diese Lösungshilfe gliedert sich in zehn Teile. Im zweiten Teil wird noch einmal ausführlich der Spielhintergrund geschildert und die Ziele für Dich als Spieler gesteckt. Der dritte Teil beinhaltet allgemeine Ratschläge, wie Du Dich verhalten solltest, und wie Du am Anfang überleben und weiterkommen kannst. Der vierte Teil behandelt taktische Tipps für den Kampf. Der fünfte Teil ist ein tabellarisches Verzeichnis aller im Spiel vorkommenden Personen. Alle Werte zu Waffen, Rüstungen und Kreaturen findest Du im sechsten Teil.

Im siebten bis neunten Teil ist die eigentliche Lösung verborgen. Er besteht aus sechzig Fragen in Teil Sieben, die Du Dir als Spieler stellen könntest. Die allgemein gehaltenen Antworten zu diesen Fragen in Teil Acht und die genauen Antworten in Teil Neun führen Dich nach und nach zur Lösung.

II. Spielhintergrund

Dies ist der Spielhintergrund, den Du erst während des Spieles herausfinden mußt:

Diese Welt war einst friedlich, sonnig und schön. Von außen konnte nichts Böses eindringen, denn die Quelle ihrer Kraft bewahrte ihr Gleichgewicht. Diese Quelle war ein großer, magischer Kristall, der, getragen von Feuer und Luft über dem brodelnden Lavasee des großen Vulkans schwebte, und dessen ungeheuer starke Energie alles Fremde aus der Dimension fernhielt.

Der Zaubermeister des schwarzen Zirkels wollte eines Tages ein Experiment durchführen und einen Dämon beschwören, um an magische Geheimnisse heranzukommen. Er fand Irgendwie den Namen eines Dämons heraus, schrieb ihn auf eine Tontafel und benutzte diese für seine unheilvolle Beschwörung. Leider wußte er nicht, daß der von ihm angerufene Dämon ein sehr mächtiger Fürst der Schwarzbütler war, und er unterschätzte seine Kraft.

Nachdem die Beschwörung eine mentale Brücke zu dem Dämon errichtet hatte, benutzte dieser, der selbst vom Kristall noch zurückgehalten wurde, die Tontafel mit seinem Namen als Empfänger in dieser Welt und schlug mit all seiner Macht zu, worauf die Tafel zerbrach. Die dabei freiwerdende Energie verbrannte den Zauberer noch zu Asche, wenn auch nur beiläufig, denn sie war gegen ein anderes Ziel gerichtet: gegen den Kristall des Lichts!

Der Angriff war derart heftig und konzentriert, daß ein Splitter vom Kristall abgesprengt und durch die Dimensionen geschleudert wurde. Der Kristall erlosch, und der Erzdämon drang in diese Dimension ein. Seinen Stützpunkt, eine gewaltige Festung, in der Form eines Totenschädels, errichtete er auf der Lava um den Kristall herum, da er wußte, daß von diesem die einzige eventuelle Gefahr für ihn ausging.

Da der Erzdämon das Sonnenlicht haßte, benutzte er den erloschenen Kristall als Katalysator für seine finstere Macht und sorgte dafür, daß eine dichte Wolkendecke entstand, die das Land in Finsternis hüllte; daher der Name "Die Dunkle Dimension".

Sodann überschwemmte er die Welt mit seinen Kreaturen der Nacht und übernahm auch die Macht über die einheimischen Tiere, um die Menschen zu vernichten.

Der Kristallsplitter, den Du gefunden hast (siehe Kapitel "1. Einleitung" der Spielanleitung) ist natürlich rein zufällig auf der Erde gelandet. Er ist der Schlüssel zur Lösung. Nur mit ihm und dem Namen des Dämons kann dieser vertrieben werden.

Den Erzdämon kann man nicht besiegen, aber man kann den Kristall heilen, der daraufhin das Gleichgewicht der Dimension wiederherstellt, den Dämon in seine finsternen Abgründe zurückschleudert, die Sonne wieder scheinen läßt, die Schergen der Finsternis vom Erdboden vertilgt und Dich - als Fremden wieder zur Erde bringt.

Die Heilung muß genau umgekehrt wie die Zerstörung erfolgen. Dazu muß der Name des Bösen, welcher der Auslöser war, richtig angewendet und der Splitter wieder in die Kerbe des Kristalls gestoßen werden. Dies ist der einzige Weg für Dich, nach Hause zurückzukehren und das Spiel zu gewinnen. Im Splitter ist noch ein Restfunke der Kristallmagie enthalten. Dieser "wußte", daß gegen den Dämon aus einer anderen Welt auch nur ein Fremder aus einer anderen Welt eine Chance hat und beförderte Dich in Die Dunkle Dimension.

Dies ist das Spielziel, doch vor seiner Erreichung hat der Programmierer den Schweiß gesetzt. Es gibt vor allem drei Probleme:

1. Du hast den Splitter auf Deiner Reise durch die Dimensionen fallen lassen, und er könnte überall in dieser Welt sein.
2. Du kennst den Namen des Bösen nicht, und außer Dir kennt ihn - mit Ausnahme des Dämons selbst - ebenfalls niemand; zumindest nicht vollständig, denn jeder, der diesen Namen aufschreibt oder ausspricht, wird auf der Stelle zu Asche verbrannt.
3. Deine derzeitige Schwäche und Deine mangelnden Fähigkeiten (ich spreche jetzt von der Spielfigur!) erlauben es Dir noch nicht, die ersten beiden Probleme zu lösen, geschweige denn etwa zum Dämon vorzudringen.

Es ist also zunächst Dein vordringliches Ziel, am Leben zu bleiben und Deine Ausrüstung und Eigenschaften zu verbessern. Dann kannst Du darangehen, Informationen zu sammeln und mit der Lösung der ersten beiden Probleme beginnen. Du solltest vielleicht erst einmal auf eigene Faust losziehen. Natürlich darfst Du auch schon das Kapitel "Allgemeine Ratschläge" lesen, welches Dir zu Beginn helfen kann.

III. Allgemeine Ratschläge

Achte bei der Erstellung einer Spielfigur darauf, daß sie einen möglichst hohen Geschicklichkeitswert besitzt. Wähle den Schwierigkeitsgrad "Leicht" und gib ein, daß Du besser angreifen als Dich verteidigen kannst.

Wenn das Spiel beginnt, verlasse sofort den See in Richtung Osten. Lege Dich auf keinen Fall mit der Seeschlange an, denn Du hast noch keine vernünftigen Waffen und Rüstungen. Gehe ein Stück weit vom Ufer weg, denn am Ufer erwischt das Monster Dich noch. Solltest Du doch von dem Untier angegriffen werden, so flüchte. Es würden Dir zwar Erfahrungspunkte abgezogen werden, aber Du hast ja sowieso noch keine lohnenden Punkte.

Halte Dich für die nächste Zeit in der Nähe des kleinen Hauses auf und -kämpfe gegen die zunächst noch schwachen Gegner, um etwas Gold zu verdienen. Immer, wenn Deine Lebensenergie sich bedrohlich dem Ende neigt, gehst Du in das Haus, und läßt Dich vom Druiden heilen. Er tut dies umsonst. Führe ruhig ausschweifende Gespräche mit ihm, er weiß sehr viel.

Speichere das Spiel nach guten Kämpfen oder nach Heilungen vom Druiden sicherheitshalber ab. In brenzligen Situationen solltest Du zunächst ruhig flüchten. Es ist am Anfang wichtiger, Gold zu erbeuten als Erfahrungspunkte zu sammeln. Denn ohne eine gute Bewaffnung hat es wenig Sinn auf Punktejagd zu gehen. Wer sich zu schnell befördern läßt, wird ziemlich schnell von den stärkeren Monstern höherer Stufen ins Jenseits befördert und kann sich das Todesdemo ansehen.

Hast Du so ein- bis zweihundert Goldstücke zusammen, gehst Du nach Trisdie (Richtung NNW vom Druiden aus) oder nach Ackbah (Richtung SW) - aber nicht quer durch den Wald! Dort kannst Du Dich bewaffnen. Als Standardausrüstung, werden eine Schleuder (Fernwaffe), ein Handbeil oder ein Schwert, ein kleiner Schild und ein Waffenrock oder eine Lederrüstung empfohlen, soweit das Gold reicht. Wenn Du mehr Gold hast, kannst Du Dir natürlich eine bessere Ausrüstung leisten.

Achte aber darauf, ob Du eine bessere Waffe oder Rüstung auch schon benutzen kannst; ob Du also geschickt genug bist, eine neu erworbene Waffe auch zu führen und stark genug, eine neue Rüstung zu tragen (siehe das Kapitel der Spielanleitung "6. Die Ausrüstung").

Es wäre doch peinlich, wenn Du Dein bewährtes Schwert verkauft hast, um Dir einen Morgenstern leisten zu können, nur um anschließend festzustellen, daß dieser zu schwer für Dich ist, und Du deshalb mit bloßen Händen kämpfen muß.

Frage den Händler, für wieviel er Deine alten Waffen in Zahlung nimmt. Vergiß auch nicht, immer genug zu Essen zu kaufen.

Hast Du genug Erfahrungspunkte gesammelt (mindestens 100 auf Stufe 1 oder 300 auf Stufe 2) und besitzt eine passable Ausrüstung, gehst Du von Trisdic aus direkt zum Schloß (Richtung SSW, wobei Du aber den Fluß westlich umgehen muß). Laß Dich vom König befördern und gehe zu Ator im Nordostturm. Er kann Deine Kampfwerte trainieren. Es hat sich als günstig erwiesen, seinen Angriffs-Wert schneller zu steigern, als den Verteidigungs-Wert (etwa im Verhältnis zweimal Angriff, dann einmal Verteidigung). Danach gehst Du wieder zum Druiden, dessen Heilkraft Du jetzt wohl dringend benötigst wirst.

Das ganze wiederholst Du ein paarmal, bis Du relativ gut ausgerüstet bist. Steige aber nicht zu schnell in den Stufen auf, sondern töte ruhig ein paar Tiere oder fliehe, denn wer schnell aufsteigt, trifft schnell auf die fürchterlichsten Ungeheuer und ist auch schnell tot, da er noch nicht das Gold für eine entsprechende Ausrüstung beisammen hat.

Es ist empfehlenswert, sich ein Reittier zuzulegen, am besten ein Einhorn aus Gaht (hoher Geschicklichkeitswert erforderlich) oder ein (etwas langsames) Pferd in Ackbah, mit dem Du unangenehmen Gegnern davongaloppieren kannst. Erkunde dann etwas die Gegend, aber meide Sümpfe und in den untersten Stufen zunächst auch die Wälder und Brücken (Überfälle höherwertiger Monster drohen hier). Vergiß nicht, bei den entsprechenden Leuten nach den Beförderungen auf eine neue Stufe auch Deine Eigenschaften verbessern zu lassen.

Wenn Du 1.000 Goldstücke erspart hast, kaufe Dir in Worthal ein Schiff. Mit einem Schiff kannst Du gezielter auf Monsterjagd gehen, da Du sich unerwünscht nähernde Gegner mit dem Schiffskatapult vertreiben kannst. Auch der Besuch der vielen Inseln kann sich lohnen. Nun solltest Du auch darangehen, die beiden Zirkel der Zauberer zu besuchen und einige Zaubersprüche zu erlernen. Besorge Dir anschließend die notwendigen Zutaten.

Das treibst Du eine Weile so weiter und spielst Dich langsam hoch. Nun solltest Du bereits genauestens mit allen erreichbaren Leuten gesprochen haben, alle wichtigen Zaubersprüche beherrschen, die besten und die heimtückischsten Waffen haben und die magischen Waffen und die magische Rüstung sowie alle möglichen Ausrüstungsgegenstände, die irgendwie nützlich sein könnten, besitzen. Dann kannst Du darangehen, den eigentlichen Lösungsweg zu verfolgen und den großen Aufgaben entgegenzutreten. Ab hier muß Du selbst herausfinden, was Du tun muß. Wenn Du aber nicht weiterkommst, so schaue im Kapitel "Spezielle Fragen" nach.

IV. Tipps für den Kampf

Dieses Kapitel soll Dir ein paar Ratschläge für den Kampfkampf geben. Mehr Spaß macht es natürlich, die beste Strategie durch Kampferfahrung selbst herauszufinden. Vielleicht kann ich Dir aber hiermit noch ergänzende Anregungen geben, die Dir helfen werden, Lebensenergie zu sparen.

Zunächst ist es ratsam, die sich vom anderen Ende des Kampfareals nähernden Gegner mit einem Beschuß durch Fernwaffen oder fernwirkenden Zaubersprüchen zu empfangen.

Wirst Du von Monstern angegriffen, so setze die wirkungsvollste Fernwaffe, die Du besitzt und bedienen kannst, gegen sie ein oder wähle die stärksten Zauber, deren Erfolg gerade noch die dafür notwendigen Kosten rechtfertigt. Du kannst die Ungeheuer natürlich auch mit dem Blasrohr oder dem Zauberspruch "Gift und Galle" infizieren und Dich, während das Gift seine Wirkung entfaltet, bereits dem nächsten Gegner zuwenden. Sind viele Untote oder Trolle unter den Angreifern, so benutze den Zauberspruch "Totenbann". Dies verschafft Dir etwas Luft.

Nähern sich jedoch Tiere, so wähle eine Fernwaffe, die gerade wirkungsvoll genug ist, um sie in die Flucht zu schlagen, sie aber nicht tötet. Gift gegen Tiere einzusetzen ist zwar moralisch bedenklich, spieltechnisch aber möglich, weil Tiere keine Punkte geben. Sind höherentwickelte (warmblütige) Tiere am Kampf beteiligt, so empfiehlt es sich, diese mit dem Zauberspruch "Furchtfluch" zu verscheuchen.

Fernwaffen haben bekanntlich den Nachteil, daß sie nachgeladen werden müssen. Man kann also nur in jedem zweiten Kampfschritt einen Stein, Pfeil oder Bolzen verschießen. Dafür ist es allerdings nicht erforderlich, immer den Befehl zum Nachladen zu geben. Machst Du statt dessen etwas anderes, z.B. Dich bewegen oder zaubern, so wird die Waffe auch während dieses Kampfschrittes so "nebenbei" nachgeladen.

Dies empfiehlt die Taktik, sich nach einem Schuß einen Schritt weit vom Gegner zu entfernen, ohne diesen aus der Schußlinie zu verlieren und dann wieder selbst zu schießen. Setzt Du die magische Axt ein, stellen sich diese Probleme nicht, da sie in jedem Kampfschritt geworfen werden kann.

Man kann auch das Gelände ausnutzen, indem man Gegner beschießt, sobald sie hinter Hindernissen hervorkommen. Besitzt Du den Elbenbogen, solltest Du Dich so hinstellen, daß die Gegner, die sich hinter Hindernissen befinden, diese nicht umgehen können, und sie dann durch das Hindernis hindurch beschießen. Statt des Elbenbogens kannst Du diese Taktik auch anwenden, wenn Du den Zauberspruch "Flammenspur" beherrscht. Dieser Zauber eignet sich ebenfalls hervorragend dafür, mehrere Gegner, die in einer Reihe hintereinander stehen, auf einmal mit der Wucht eines Donnerkeils zu treffen.

Ist ein Gegner nur noch ein Feld weit von Dir entfernt, solltest Du zu einer Nahkampfwaffe wechseln, da diese nicht nur wirkungsvoller als Fernwaffen sind, sondern überdies noch in jedem Kampfschritt eingesetzt werden können. Es ist wichtig, daß Du Dich während des Kampfes nicht von vielen Gegnern umstellen läßt. Jeder Gegner, der sich in Angriffsposition befindet, kann Dich attackieren, aber Du kannst pro Kampfschritt immer nur einen Angriff führen.

Außerdem solltest Du immer nur auf einen Gegner solange einschlagen, bis dieser flieht oder tot ist. Es nutzt nichts, mehrere Gegner nacheinander nur zu verletzen, denn ein verwundeter Feind kämpft genauso vehement weiter wie ein gesunder. Du solltest also zielstrebig einen Gegner nach dem anderen ausschalten, um die Anzahl der Dich attackierenden Feinde rasch zu verringern.

Bei vielen starken Gegnern lohnt sich unter Umständen sogar der Einsatz des Zauberspruches "Magische Bombe", um alle Gegner zu töten oder zumindest schwer zu verletzen. Dieser Einsatz kostet zwar auch Dich 20 Lebenspunkte, aber wenn abzusehen ist, daß Dich ein normaler Kampf noch teurer zu stehen käme, solltest Du dieses extreme Mittel ruhig anwenden.

Das beste Kampfareal ist ein Schiff. Du kannst zunächst Gegner, gegen die Du nicht kämpfen möchtest, mit dem Katapult vertreiben. Wirst Du von Land her angegriffen, können Deine Gegner nur über die Planken an Bord kommen, die Du leicht verteidigen kannst. Bei einem Angriff von See her oder aus der Luft, kannst Du Dich hinter einem Mast verschanzen und den Elbenbogen einsetzen.

Daß die Benutzung gewisser Waffen und Zaubersprüche vom König verboten wurde, ist unerheblich. Eine Zuwiderhandlung hat keine Konsequenzen für Dich - außerdem sieht es ja niemand...

V. Personenverzeichnis

Dies ist ein Verzeichnis aller im Spiel "Die Dunkle Dimension" vorkommenden Personen. Das Verzeichnis ist nach den Namen oder Bezeichnungen) der Personen alphabetisch geordnet. Zu jeder Person erfolgt eine kurze Angabe darüber, was die Person ist (z.B. Beruf) und in welcher Stadt, bzw. in welchem Gebäude sie zu finden ist.

Name:	Beruf / Hintergrund:	Ort:
ABDULLAH	Rüstungsmacher	Ackbah
AHANK	Druide	Ackbah
ALFIN	Zauberer	Muspel
ALI	Gastwirt und Koch	Ackbah
ANATOL	Einhornzüchter	Gaht
ANTONIUS	Priester	Schloß des Königs
APOTHEKUS	Heiler	Gaht
APPENDICUS	Heller	Worthal
ARCHAROR	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
ARNOLD	Muskelprotz und Bodybuilder	Worthal
ARNOR	Krieger	Mubrak
ASPENSOR	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
ATOR	Krieger und Schwertmeister	Schloß des Königs
AUGHRA	Kräuterweib	Trisdic
BENNT	Druide	Gaht
BÖSE, DAS	siehe "Erzdämon"	Schädelfeste
BORALLUS	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
CALHAN	Croupier	Mubrak
CAMACH	Zauberer	Ackbah
CASIODORUS REX	König des Landes	Schloß des Königs
CASPARIUS	Waffenschmied	Trisdic
CERFAX	Druide	Haus des Druiden
CHREOLA	Kräuterweib	Trisdic
CHROLON	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
COROLLUS	Koch	Schloß des Königs
CYDREN	Inhaber der Peep-Show	Mubrak
DAKTEON	Barde	Schloß des Königs
DIABOLUS	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
DISDYCHUS	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
DOLPH	Gastwirt	Worthal
DOMICK	Spieler	Mubrak
ELRIK	Waffenschmied	Gaht
ELROND	Gastwirt und Koch	Gaht
EPIDON	Säufer	Damraskan
ERIK	Waffenschmied	Worthal
ERZDÄMON	Das absolut Böse	Schädelfeste
ESIK	Druide	Trisdic
EXITUS	Heiler	Damraskan
F'NOR	Burgverwalter	Burg Fulgar
FATMA	Kräuterweib	Ackbah

Name:	Beruf / Hintergrund:	Ort:
FULGAR	Elementarwesen	Burg Fulgar
FULMINICTUS	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
FURCHAR	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
GARTHIM	Weißer Zaubermeister	Tempel des Weißen Zirkels
GARWIN	Rüstungsmacher	Gaht
GRAF KROLOC	siehe "KROLOC, GRAF"	Burg Kroloc
GREG	Spieler	Mubrak
GRIF	Waffenschmied	Damraskan
GUMBERT	Bergmann	Muspel
GUNDOLF	Rüstungsmacher	Trisdic
GUNLI	Magd	Schloß des Königs
GWENDALL	Rüstungsmacher	Muspel
H'LAR	Stallknecht	Burg Fulgar
HAFLAR	Haushofmeister	Schloß des Königs
HARCON	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
HARLEKIN	Hofnarr	Schloß des Königs
HARP	Rüstungsmacher	Mubrak
HEBEN	Kräuterweib	Muspel
HELENA	Frau von Zacharion	Trisdic
HELMUT	Kanzler des Landes	Schloß des Königs
HOOK, KÄPT'N	Seemann	Worthal
HORAX	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
HYPOCHONDRIUS	Heiler	Schloß des Königs
IJALE	Bardin	Gaht
INFARKTUS	Heiler	Ackbah
JAANTH	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
JEANETTE	Prostituierte	Mubrak
JERINT	Spieler	Mubrak
JIOVAN	Denker und Philosoph	Muspel
JOYLA	Kellnerin	Damraskan
KÄPT'N HOOK	siehe "Hook, Käpt'n"	Worthal
KROLOC, GRAF	Vampir	Burg Kroloc
KRUMMFUS,	Heiler	Mubrak
KULINARUS	Koch	Worthal
LAYTHON	Waffenschmied	Mubrak
LIZETH	Kellnerin	Mubrak
MERRIL	Kräuterweib	Mubrak
MIKAH	Druide	Damraskan
MOHAMMED	Prophet von OPEC	Ackbah
MUSTAFA	Waffenschmied	Ackbah
NECRONOMOS	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
OLOF	Rüstungsmacher	Worthal
OPEC	Gott der Wüstenbewohner	fiktiv
ORPHA	Kräuterweib	Damraskan
ORTWIN	Schwarzer Zauberer	Turm des Schwarzen Zirkels
OSMOND	Koch	Muspel

Name:	Beruf / Hintergrund:	Ort:
QUESTOR	Dieb	Gaht
QUORUS	Gastwirt und Koch	Trisdic
RACHIM	Pferdezüchter	Ackbah
RAGNAR	Zimmermann und Werftmeister	Worthal
RALPH	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
RASKELL	Koch	Mubrak
REWAN	Druide	Muspel
RICLAN	Druide	Worthal
SCHATZWÄCHTER	Schloßwache	Schloß des Königs
SCHMENDRIK	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
SCHMIEDE	Waffen- und Rüstungsschmiede	Muspel
SELVER	Gastwirt	Damraskan
SHANIN	Zauberer	Damraskan
SHEILA	Prinzessin, Tochter des Königs	Drachenhort
SHERRAR	Zauberer	Mubrak
SIMULANTUS	Heiler	Trisdic
T'KUL	Feuerteufel	Mubrak
TALENC	Koch	Damraskan
TECCA	Zauberin	Worthal
TELLUS	Druide	Mubrak
TEMUCHIN	Rüstungsmacher	Damraskan
THEA	Königin, Frau von König Casiodorus	Schloß des Königs
THELOM	Zauberer	Gaht
THEODORUS	Zeichner und Geograph	Schloß des Königs
THORMIN	Waffenschmied	Muspel
THYRA	Elfenprinzessin	Gaht
TIERE	unwichtig	verschiedene Orte
TORQUILL	Sheriff des Königs	Schloß des Königs
TRENCA	Trinkerin	Muspel
ÜSELGÜR	Guru	Ackbah
VIRUS	Heiler	Muspel
VULPA	Weißer Zauberer	Tempel des Weißen Zirkels
VULTAN	Henker	Schloß des Königs
WÄCHTER	Stadt- bzw. Burgwachen	überall
WASTL	Tourist	Damraskan
ZACHARION	Säufer, Mann von Helena	Trisdic
ZAISTER	Zauberer	Trisdic
ZAMAK	Bettler	Mubrak

VI. Übersichtstabellen

Es folgen nun Tabellen, in denen die Eigenschaften der Waffen, Rüstungen und Gegner noch einmal übersichtlich zusammengefaßt sind. Waffen und Rüstungen sind nach den Tasten geordnet, mit denen sie während des Spieles angewählt werden können. Die Abkürzungen der Werte in der nun folgenden Waffentabelle haben die folgende Bedeutung:

Tst - Die Taste, die im Spiel zum Anwählen dieser Waffe benutzt wird

TW - Trefferwirkung der Waffe (vgl. Anleitung Kapitel 6)

Ge - Geschicklichkeit, die zur Benutzung erforderlich ist (vgl. Anleitung Kapitel 6)

dPrs - durchschnittlicher Waffenpreis (charismaabhängig; vgl. Anleitung)

Wkl - Waffenklasse (E = Einhandwaffe, Z = Zweihandwaffe, F = Fernwaffe, M = Magische Waffe)

Gift - Gibt an, ob mit der Waffe ein Gegner vergiftet wird.

W A F F E N T A B E L L E						
Bezeichnung:	Tst:	Tw:	Ge:	dPrs:	Wkl:	Gift:
Hände	A	4	-	-	E	nein
Messer	B	5	4	8	E	nein
Dolch	C	6	6	15	E	nein
Kurzsword	D	7	7	25	E	nein
Handbeil	E	8	8	40	E	nein
Sword	F	9	9	100	E	nein
Morgenstern	G	10	10	150	E	nein
Kampfstab	H	7	8	15	Z	nein
Bastardsword	I	10	10	120	Z	nein
Streitaxt	J	11	12	175	Z	nein
Zweihänder	K	12	13	250	Z	nein
Schleuder	L	5	8	25	F	nein
Kurzbogen	M	7	9	80	F	nein
Blasrohr	N	0	12	?	F	ja
Langbogen	O	9	11	200	F	nein
Armbrust	P	10	12	400	F	nein
Magische Axt	Q	10	10	?	M	nein
Elbenbogen	R	10	11	?	M	nein
Zauberschwinge	S	12/16	13	?	M	nein

Die Abkürzungen der Werte in der nun folgenden Rüstungentabelle haben die folgende Bedeutung:

Tst - Die Taste, die Im Spiel zum Anwählen dieser Rüstung benutzt wird

SF - Schutzfaktor der Rüstung (vgl. Anleitung Kapitel 6)

EG - Eigengewicht, bzw. zum Tragen benötigte Kraft (vgl. Anleitung)

dPrs - Durchschnittlicher Rüstungspreis (charismaabhängig; vgl. Anleitung)

R Ü S T U N G E N T A B E L L E				
Bezeichnung:	Tst:	SF:	EG:	dPrs:
Kleidung	A	0	-	-
Waffenrock	B	1	7	40
Lederrüstung	C	2	8	100
Kettenhemd	D	3	10	200
Schuppenpanzer	E	4	12	500
Ritterrüstung	F	5	14	1000
Mag. Rüstung	G	7	16	?
Kleiner Schild	-	+1	-	40
Großer Schild	-	+2	-	100

Die Abkürzungen der Werte in der nun folgenden, alphabetisch geordneten Gegnertabelle haben die folgende Bedeutung:

Pkt - Der Punktwert des Gegners (vgl. Anleitung Kapitel 4 und 5)

St - Stufe des Gegners (vgl. Anleitung Kapitel 4 und 5)

TW - Trefferwirkung eines gegnerischen Angriffs (vgl. Anleitung)

RS - Rüstungsschutz von Kleidung, Fell, Schuppen etc. des Gegners

An - Angriffswert des Gegners (vgl. Anleitung Kapitel 4 und 5)

Ve - Verteidigungswert des Gegners (vgl. Anleitung Kapitel 4 und 5)

A - Art des Gegners: T = Tier, M = Monster

B - Bewegungsart des Gegners: L=Laufen, S=Schwimmen, F=Fliegen

F - Anfälligkeit gegenüber Zauberspruch "Furchtfluch" (vgl. Anleitung)

T - Anfälligkeit gegenüber Zauberspruch "Totenbann" (vgl. Anleitung)

Farbe - Farbe der Darstellung auf dem Bildschirm (vgl. Anleitung)

Kpf - Art des Kampfes, d.h. welche Waffen der Gegner einsetzen kann

(A = Hieb, Biß oder Stich B = Giftbiß oder -stich C = Wurf (Stein, Fels etc.)

D = Magisches Geschoß E = Betäubungsschuß oder -sprüher F = Feuer speien

G = Giftschuß oder -sprüher H = Zauberbann (betäubt) I = Nahrung stehlen

J = Hitze durch Feuer)

Vk - Vorkommen des Gegners: (A = Außenwelt, H = Höhlen, AH = sowohl als auch)

G E G N E R T A B E L L E														
Bezeichnung:	Pkt:	St:	LE:	TW:	RS:	An:	Ve:	A:	B:	F:	T:	Farbe:	Kpf:	Vk:
Auerochse	8	5	20	8	2	11	7	T	L	j	n	braun	A	A
Balrog	18	14	24	25	2	14	10	M	F	n	n	h-grau	AH	AH
Dämon	16	11	18	15	1	14	8	M	F	n	n	d-rot	D	AH
Drache	24	15	40	30	6	16	12	M	F	n	n	h-grün	F	A
Einhorn	10	4	15	10	1	14	10	T	L	j	n	weiß	DH	A
Feuerechse	12	13	30	20	4	7	5	M	F	n	n	h-rot	F	A
Fledermaus	2	-	5	5	0	10	4	T	F	n	n	d-grau	A	H
Ghoul	6	4	13	9	1	10	6	M	L	n	j	d-grün	B	AH
Goblin	3	1	6	7	2	7	6	M	L	n	n	weiß	A	AH

Bezeichnung:	Pkt:	St:	LE:	TW:	RS:	An:	Ve:	A:	B:	F:	T:	Farbe:	Kpf:	Vk:
Golem	8	-	16	10	3	11	8	M	L	n	n	braun	A	H
Höhlenschat	10	9	18	13	3	11	8	M	L	n	n	h-grau	C	AH
Höhlenspinne	13	12	25	10	5	8	7	T	L	n	n	weiß	E	AH
Hydra	20	14	28	22	2	16	6	M	L	n	n	h-grün	EFG	A
Jungdrache	16	9	25	18	5	16	9	M	F	n	n	h-grün	F	A
Kobold	4	-	8	5	1	15	10	M	L	n	n	d-grün	AI	H
Lebende Statue	12	-	18	10	6	8	8	M	L	n	n	weiß	A	H
Kriechen. Auge	8	-	25	8	0	9	0	M	L	n	n	türkis	A	H
Minotaurus	15	-	25	18	3	13	8	M	L	n	n	weiß	A	H
Mumie	10	8	16	13	2	7	7	M	L	n	j	weiß	A	AH
Nesselbaum	12	3	30	5	4	8	0	M	L	n	n	h-grün	EG	A
Oger	10	5	16	12	3	6	5	M	L	n	n	weiß	A	AH
Ork	4	2	10	9	2	9	7	M	L	n	n	weiß	A	AH
Phantom	8	-	16	8	2	12	12	M	L	n	n	weiß?	A	H
Piraten	4	1	8	8	2	12	8	M	S	n	n	weiß	A	A
Polypenpflanze	12	-	30	5	4	8	0	M	-	n	n	d-grün	A	H
Räuber	4	1	8	8	2	12	8	M	L	n	n	weiß	A	AH
Riese	20	15	40	25	2	10	8	M	L	n	n	weiß	C	A
Riesenaaffe	15	12	30	16	3	8	7	T	L	j	n	braun	C	A
Riesenkrake	16	8	30	8	0	8	2	T	S	n	n	h-grau	G	A
Riesenlindwurm	300	-	300	45	7	15	12	M	-	n	n	d-grün	J	A
Riesenpython	6	6	12	9	1	10	6	T	L	n	n	d-grün	B	AH
Riesenratte	5	-	8	8	2	14	6	T	L	n	n	braun	A	H
Sandviper	2	1	5	5	0	12	0	T	L	n	n	gelb	B	AH
Schleim	4	-	20	5	0	7	0	M	L	n	n	d-grün	A	H
Seepferdchen	5	3	12	10	1	8	5	T	S	j	n	braun	D	A
Seeschlange	12	5	25	15	4	12	10	M	S	n	n	h-grün	F	A
Skelett	5	2	12	8	3	7	7	M	L	n	j	weiß	A	AH
Speikobra	8	11	10	10	1	10	0	T	L	n	n	d-grau	G	AH
Torso	7	-	14	10	2	6	6	M	L	n	n	weiß	A	H
Troll	12	6	20	12	3	8	8	M	L	n	?	weiß	C	AH
Vampir	8	6	15	10	1	15	6	M	L	n	j	d-grau	B	AH
Waldschrat	8	4	16	10	3	11	8	M	L	n	n	h-grün	A	A
Waldspinne	10	8	20	7	4	9	6	T	L	n	n	d-grün	G	A
Wassermann	4	1	10	7	1	12	6	M	S	n	n	türkis	C	A
Werwolf	9	7	16	11	2	9	8	M	L	n	j	braun	B	AH
Wildpferd	4	3	12	6	1	9	5	T	L	j	n	h-grau	A	A
Zauberer	16	10	16	15	0	10	5	M	L	n	n	weiß	DH	AH
Zombie	3	1	8	6	0	8	0	M	L	n	j	h-grau	A	AH
Zweihaupt	14	10	25	16	2	7	4	M	L	n	n	weiß	C	AH
Zyklop	16	13	30	22	2	7	4	M	L	n	n	weiß	C	AH

VII. Spezielle Fragen

Ich habe hier viele Fragen zusammengestellt, die sich ein Spieler auf seinem langen und abenteuerlichen Wege stellen könnte. Sie sind auch fortlaufend durchnummeriert, aber die Nummern haben keine sinnvolle Reihenfolge. Die Nummerierung dient lediglich dazu, bei Verweisen auf eine andere Frage, diese leichter zu finden.

Hast Du ein Problem bei der Lösung, so überfliege die aufgeführten Fragen. Stößt Du auf eine Frage, die zu Deinem Problem passen könnte, dann lies die allgemeine Antwort im Kapitel VIII.

Spezielle Antworten sind Im Kapitel IX. aufgeführt. Unter der jeweiligen Nummer sind auch die entsprechenden Antworten aufgeführt. Beachte: Nicht zu jeder Frage gibt es auch eine spezielle Antwort!

Manchmal werden zur Bewältigung des Problems einige notwendige Bedingungen vorausgesetzt. Ist auch nur eine dieser Voraussetzungen nicht erfüllt, solltest Du die Antwort nicht lesen, denn durch "Pfuschen" raubst Du Dir nur selbst die Spannung und somit auch die Freude am Spiel.

Hinter manchen Voraussetzungen stehen Nummern in Klammern. Es sind Verweise auf die Nummern der Fragen, die Dir zum Erfüllen dieser Voraussetzung helfen können.

Liegen alle geforderten Voraussetzungen vor, so darfst Du weiterlesen.

"Allgemeine Antwort" - Hier wird zunächst ein ganz grober Lösungshinweis gegeben, der aber als Hilfestellung oft bereits ausreicht. Erst wenn Du auch hier nicht mehr weiterkommst, darfst Du im Kapitel IX. weiterforschen.

"Spezielle Antwort" - Hier findest Du eine wirklich detaillierte Lösung, die das Problem restlos klären sollte. Manche Antworten lassen sich ihrer Einfachheit halber nicht aufteilen. Hier fehlt dann die "Spezielle Antwort".

Wenn Dir allerdings gar keine Frage weiterhilft, und Du wirklich keine Möglichkeit mehr siehst, darfst Du zum allerletzten Mittel greifen: zur E-Mail an SilentShadow@gmx.de, und ich werde Dir persönlich auf die Sprünge helfen. Die Tipps sind aber so konzipiert, daß ein solcher "Notfall" nur höchst selten eintreten dürfte.

1. Welche Transportmittel brauche ich zur Lösung?
2. Wo bekomme ich das Blasrohr?
3. Wo befindet sich die magische Axt?
4. Womit leuchtet man am besten in dunklen Gewölben?
5. Das Erlernen welcher Zaubersprüche ist zur Lösung Pflicht?
6. Wie bekomme ich den Eichendolch?
7. Soll ich dem König die Position der Stadt Mubrak verraten?
8. Wie komme ich an Garthim, den Meister des Weißen Zirkels, heran?

9. Lohnt sich in Mubrak die Teilnahme am Glücksspiel?
10. Wie komme ich zu Fulgar?
11. Wo liegt die Stadt Mubrak?
12. In Labyrinthen verliere ich die Richtung.
13. Was kann ich gegen die Dunkelheit in Labyrinthen unternehmen?
14. Wie komme ich an eine Kralle des Riesenlindwurms?
15. Soll ich den Auftrag Fulgars ausführen?
16. Wie bekomme ich etwas zur Positionsbestimmung?
17. Wie bekomme ich die magische Axt?
18. Wie komme ich an etwas Flugfähiges?
19. Wo gibt es Zirbelkraut?
20. Wo ist der Elbenbogen?
21. Wo gibt es den Pilz "Gift der Nacht"?
22. Wo ist die Burg des Grafen Kroloc?
23. Woher bekomme ich den Namen des Bösen?
24. Wo ist die Zauberschwinge verborgen?
25. Der Besitz welcher Bewaffnung ist zur Lösung Pflicht?
26. Wie besiege ich den Riesenlindwurm?
27. Wo finde ich die Tontafeln?
28. Wie kann ich den Grafen Kroloc töten?
29. Wo finde ich Alraunewurzeln?
30. Welche Reihenfolge haben die Buchstaben auf den Tafeln?
31. Wie bekomme ich den Kristallsplitter?
32. Wo bekomme ich den Feuerring?
33. Wo gibt es Blutflechte?
34. Wie soll ich mich von Fulgar belohnen lassen?
35. Wo liegt die Insel Uyrp?

36. Was habe ich davon, wenn ich den Auftrag des Königs ausführe?
37. Wo bekomme Ich einen Kompaß her?
38. Kann ich im Kampf besiegte Tiere (Wildpferd oder Einhorn) selbst zähmen und darauf reiten oder ein erbeutetes Piratenschiff benutzen?
39. Wie kann ich Lava sicher überqueren?
40. Wo befindet sich die Glasflöte der Elfe aale?
41. Wie bekomme ich die magische Tür in der Schatzhöhle auf?
42. wie dringe ich zum Erzdämon vor?
43. Wo kann ich mein Charisma erhöhen lassen?
44. Wo bekomme ich Fackeln oder Lampen?
45. Darf und soll ich mit dem Blasrohr kämpfen?
46. Wo gibt es Totenblumen?
47. Wo bekomme ich die magische Rüstung?
48. Wann soll ich in die Schatzhöhle gehen?
49. Welche Bedeutung hat die Glasflöte?
50. Wie besiege ich den Erzdämon?
51. Was will Thelom, der Zauberer in Gaht wissen?
52. Was hat es mit den Tontafeln auf sich?
53. Wo kann ich meine Körperkraft erhöhen lassen?
54. Woher bekomme ich Astralenergie?
55. Wo kann ich meine Geschicklichkeit erhöhen lassen?
56. Gibt es eine Möglichkeit das Gold des Königs zu stehlen?
57. Wo kann ich meine Klugheit verbessern lassen?
58. Wer weiß, wo die einzelnen Scherben der Tontafel sind?
59. Gibt es eine Möglichkeit, nach Mubrak hineinzugelangen, ohne "Eintritt" zu bezahlen?
60. Warum wollen die Elfen in Gaht mir kein Einhorn verkaufen?

VIII. Allgemeine Antworten

1. Du benötigst ein Schiff (muß im Verlauf des Spieles mindestens zweimal gekauft werden) und etwas Flugfähiges. Pferd und Einhorn sind zwar nützlich, aber ihr Erwerb ist zur Lösung nicht erforderlich.
2. In welcher Stadt kann man wohl am ehesten verbotene Dinge bekommen?
3. Die Zwergenschmiede in Muspel wissen mehr darüber.
4. Du kannst entweder mit Fackeln, der magischen Lampe oder dem Zauberspruch "Magisches Licht" die Gänge erhellen.
5. Du mußt nur den Bannbrecher beherrschen. Alle anderen Zauber sind zwar nützlich, aber zur Lösung nicht erforderlich.
6. Sprich mit dem Feurdämon Fulgar.
7. Voraussetzung:
 - a) Du weißt, wo die Stadt liegt. (11)
 - b) Du hast die Koordinaten. (16)

Der König gibt Dir 2.000 Goldstücke, aber Du kommst nicht mehr nach Mubrak hinein.

8. Er hat sich mit einem magischen Energieschirm umgeben.

9. Voraussetzung:
Du bist in Mubrak. (11)

Es lohnt sich, das Spiel des Spielens wegen auszuprobieren.

10. Voraussetzung:
 - a) Du hast mit dem Feuerteufel in Mubrak gesprochen. (11)
 - b) Du hast ein Schiff zur Verfügung. (1)

Seine Burg ist nur schwer zugänglich. Der Weg dorthin ist nur mit dem Schiff zu erreichen.

11. Voraussetzung:
Du hast ein Schiff. (1)

Die Stadt liegt mitten auf einer bewaldeten Insel.

12. Du benötigst einen Kompaß.
13. Du benötigst etwas zum Leuchten, wie z.B. Fackeln oder eine Lampe. Magie kann aber auch helfen.
14. Du mußt ihn im Kampf besiegen.

15. Voraussetzung:
Du hast den Auftrag erhalten.

Ja, unbedingt!

16. Du benötigst einen Sextanten, wie ihn die Seeleute benutzen. Wo findet man Seeleute? Sieh' in die Anleitung!

17. Voraussetzung:
a) Du weißt, wo sie liegt. (3)
b) Du hast ein Schiff. (1)

Berge sie aus dem Wrack der "Windjagd".

18. Voraussetzung:
Du kannst über Lava gehen. (39)

Fulgar hat etwas, das fliegen kann.

19. Sprich mit Alfin, dem Zauberer in Muspel. Er kennt die Bezugsquellen sämtlicher Ingredienzien. Es ist aber auch in der Anleitung erwähnt.

20. Natürlich bei den Elfen, also in Gaht.

21. In welcher Stadt kann man wohl am ehesten verbotene Dinge bekommen?

22. Voraussetzung:
a) Du hast den Auftrag Fulgars erhalten. (10, 15)
b) Du besitzt den Eichendolch. (6)

Seine Burg liegt inmitten der großen Todessümpfe im Südosten.

23. Frage Gunli, die Magd im Schloß des Königs.

24. Wo sind gekrümmte Schwerter üblich?

25. Du benötigst unbedingt die Zauberschwinge und die magische Rüstung. Fernwaffen, vor allem das Blasrohr, und ein Schild sind auch nützlich, zur Lösung allerdings nicht erforderlich.

26. Voraussetzung:
a) Du hast die Zauberschwinge. (24)
b) Du besitzt die magische Rüstung. (47)
c) Du hast etwas Flugfähiges. (18)
d) Du hast eine hohe Stufe erreicht und sehr viel Lebensenergie.

Schau doch mal in der Anleitung unter Riesenlindwurm, Zauberschwinge und magischer Rüstung nach. Außerdem solltest Du mit Arnor in Mubrak sprechen.

27. Voraussetzung:
Du kennst ihre Bedeutung. (52)

In jeder Stadt ist ein Zauberer, der weiß, wo die Tafel ist und Dir sagt, wo Du suchen mußt, wenn Du nach der Tafel fragst. Aber die richtige Reihenfolge der Tafeln ist ihnen unbekannt.

28. Mit dem Eichendolch.

29. Sprich mit Alfin, dem Zauberer in Muspel. Er kennt die Bezugsquellen sämtlicher Ingredienzien.

30. Voraussetzung:
Du kennst die Bedeutung der Tafeln. (52)

Eine Prostituierte kennt jemanden, der es weiß.

31. Voraussetzung:
a) Du hast den Riesenlindwurm besiegt. (26)
b) Du besitzt eine Glasflöte. (40)

Auf dem Grunde der Schatzhöhle (Südzipfel des Kontinents) hängt der Splitter in einer geheimen Kammer an der Decke.

32. Der Feurdämon Fulgar gibt ihn Dir, sobald Du seinen Auftrag ausgeführt hast.

33. Sprich mit Alfin, dem Zauberer in Muspel. Er kennt die Bezugsquellen sämtlicher Ingredienzien.

34. Voraussetzung:
Du hast seinen Auftrag ausgeführt.

Er gibt Dir den Feuerring, mit dessen Hilfe Du Lava überqueren kannst. Sage ihm, das genüge Dir nicht. Daraufhin wird er Dir noch 500 Goldstücke anbieten. Akzeptiere das Gold; verlangst Du noch mehr, ist Fulgar beleidigt und gibt Dir gar kein Gold.

35. Voraussetzung:
a) Du hast mit Helena und Zacharion darüber gesprochen und weißt, was dort ist.
b) Du hast ein Schiff. (1)
c) Du besitzt etwas zur Positionsbestimmung. (16)

Frage jemanden, der sich mit Geografie auskennt, nach der Insel.

36. Es ist zur Lösung notwendig.

37. Voraussetzung:
Du weißt, wo Mubrak liegt. (11)

In Mubrak verkauft jemand seinen Kompaß.

38. Nein, die Tiere unterliegen dem Einfluß des Bösen, und die Piratenschiffe sind zu groß um sie ohne Mannschaft zu segeln.

39. Du benötigst den Feuerring. Sobald Du ihn besitzt, kannst Du unbeschadet über die Lava hinweggehen.

40. Voraussetzung:

Du kennst ihre Bedeutung. (49)

Sprich mit der Kellnerin im Wirtshaus von Mubrak.

41. Voraussetzung:

Du hast den Riesenlindwurm besiegt. (42)

Mit der magischen Rüstung und der Drachenkralle.

42. Voraussetzung:

a) Du beherrscht den Bannbrecher-Zauberspruch. (5)

b) Du hast ein Schiff zur Verfügung (die Feuerechse kann dort nicht landen). (1)

c) Du hast den Kristallsplitter. (31)

d) Du kennst den Namen des Bösen (26)

e) Du hast mit Garthim, dem Meister des weißen Zirkels, über das Böse gesprochen. (8)

Der Erzdämon befindet sich in der Schädelfeste auf der großen Vulkaninsel im Südosten. Mit Zaubersprüchen und einigen Kämpfen kannst Du durch die Festung zu ihm vordringen.

43. Voraussetzung:

Du hast eine neue Stufe erreicht und bist vom König befördert worden.

In der Stadt Ackbah.

44. Wo wird Bergbau betrieben?

45. Ja - allerdings geben durch Gift getötete Gegner wegen der Heimtücke dieser Tötungsart nur halb so viele Erfahrungspunkte. Daß die Anwendung des Blasrohres illegal ist, braucht Dich nicht zu kümmern. Für das Spiel ist es ohne Bedeutung.

46. Sprich mit Alfin, dem Zauberer in Muspel. Er kennt die Bezugsquellen sämtlicher Ingredienzien.

47. Sprich in Damraskan mit dem Touristen (in der Sauna).

48. Nachdem Du den Riesenlindwurm besiegt hast.

49. Sprich mit der Bardin Ijale in Gaht und höre Dir genau ihr Lied an.

50. Voraussetzung:

a) Du bist zum Erzdämon und zum Kristall vorgedrungen. (42)

b) Du hast den Kristallsplitter. (31)

c) Du kennst den Namen des Bösen (26)

d) Du hast mit Garthim, dem Meister des weißen Zirkels, über das Böse gesprochen. (8)

Es hat keinen Sinn, den Erzdämon anzugreifen. Kümmere Dich nicht um ihn, auch wenn er ständig aus seinen Augen Feuerbälle auf Dich abschießt. Du mußt den Kristall heilen, so wie es der Druide Cerfax Dir rät, und dabei den Namen des Bösen rufen - aber so, wie es Dir Garthim gesagt hat.

51. Sprich zuvor mit Camach, dem Zauberer in Ackbah.

52. Voraussetzung:

Du hast mit den Zauberern beider Zirkel über das Böse gesprochen. (22)

Die Tontafel, auf die der Schwarze Zaubermeister damals den Namen des Erzdämons geritzt hatte, ist in sieben Teile zerbrochen. Jeder Teil enthält einen der sieben Buchstaben des furchtbaren Namens. Zufälligerweise gibt es auch genau sieben Städte - dämmert's? Genau, in jeder Stadt ist eines der Tafelbruchstücke versteckt.

53. Voraussetzung:

Du hast eine neue Stufe erreicht und bist vom König befördert worden.

In der Stadt Worthal.

54.. Der Druide Cerfax erhöht nach jeder Stufenbeförderung Dein Maximum an Astralenergie. Verbrauchte Astralenergie regeneriert sich mit der Zeit von selbst.

55. Voraussetzung:

Du hast eine neue Stufe erreicht und bist vom König befördert worden.

In der Stadt Gaht.

56. Nein, es ist zu gut bewacht.

57. Voraussetzung:

Du hast eine neue Stufe erreicht und bist vom König befördert worden.

In der Stadt Muspel.

58. Bitte den Barden Dakteon um Hilfe.

59. Nein.

60. Sie wissen, daß Du noch nicht geschickt genug bist, um ein Einhorn zu reiten. Das kannst Du erst, wenn Dein Geschicklichkeitswert mindestens 13 beträgt.

IX. Spezielle Antworten

2. Gib dem Bettler Zamak in Mubrak ein Almosen, dann verrät er Dir, wie Du das Blasrohr bekommen kannst.
3. Die Axt war auf dem Schiff "Windjagd" als es unterging. Die Position des Wracks kennt Trenca.
4. Fackeln sind die billigste Methode, doch sie verbrauchen sich rasch. Ist Dein Vorrat zu Ende, stehst Du im Dunkeln. Leuchten durch Magie kostet Ingredienzien und Astralenergie, die Du besser für den Kampf aufsparst. Die magische Lampe ist zwar teuer, aber sie verbraucht sich nie und kann immer wieder neu entzündet werden. Ich empfehle Dir die Benutzung der Lampe.
6. Frage den Feuerteufel in Mubrak danach.
7. Zunächst solltest Du es nicht tun, denn es gibt in Mubrak viele Dinge, die Du benötigst und die Du nur dort bekommen kannst. Erfüllst Du aber alle Voraussetzungen der Frage Nr. 42 bis auf Voraussetzung b), und hast nicht genügend Gold für ein Schiff, so kannst Du die Stadt verraten - falls Du es mit Deinem Gewissen vereinbaren kannst.
8. Du kannst den Schirm mit dem Bannbrecher-Spruch aufheben.
9. Finanziell lohnt sich das Glücksspiel auf die Dauer nicht. In der Spielhöhle von Mubrak hat schon so mancher unglückliche Spieler sein letztes Goldstück verloren. Das dort übliche Kartenspiel namens "Teufel" ist von mir entwickelt worden und basiert auf dem "Siebzehn und Vier"-Prinzip. Die Gewinnwahrscheinlichkeit steht aber, wie in allen Spielcasinos, zugunsten der Bank. Du wirst bald merken, daß Du nur durch "ehrliches" Besiegen von Monstern reich werden kannst.
10. Segle entlang der Steilküste des Nordostkaps, bis Du auf eine kleine, hügelige Bucht im Süden des Kaps stößt.. Folge dem Weg durch das Felsenlabyrinth (an den Abzweigungen N,W,S,S,W,N,N,W,N,N,N), bis Du an eine Burg kommst, die in einem Vulkan liegt (nicht in die Lava laufen). Das ist Fulgars Reich.
11. Die Insel liegt vor der Westküste an der Mündung der Mavel. Du erreichst sie auch, wenn Du vom Königsschloß aus an Damraskan vorbei immer nach Osten segelst.
13. In Muspel kannst Du Fackeln und Lampen erwerben. Du kannst auch den Zauberspruch "Magisches Licht" einsetzen...
16. Käpt'n Hook, der sich im Wirtshaus von Worthal aufhält, wird Dir im Verlauf Eures Gespräches einen Sextanten anbieten.
17. Fahre mit dem Schiff auf die Stelle, an der das Wrack liegt und suche.
18. Nutze den Feuerring gleich in Fulgars Burg: gehe in den Stall (Südostturm), und schwinde Dich auf den Rücken von Fulgars Reittier, der weißen Feuerechse. "Leihe" Dir das Reptil aus. Du kannst Dir nun fliegend die ganze Gegend genau ansehen. Angst vor Fulgars Rache brauchst Du nicht zu haben, denn er ist Dir nicht böse, wie er Dir selbst bestätigen wird.
19. Im Kräuterladen von Damraskan.
20. Frage Prinzessin Thyra.

21. Sprich in Mubrak mit Domick, dem Spieler.

22. Die Burg ist ein Labyrinth dunkler Gewölbe. Besorge Dir etwas zum Leuchten und benutze die beiliegende Karte. Stehst Du vor einer Wand mit einer Geheimtür, mußt Du danach suchen (Taste "S").

23. Gunli verweist auf Dakteon, der Dir den Tipp gibt, die Zauberer beider Zirkel nach dem Bösen zu fragen, wenn man ihn um Hilfe bittet.

24. Sprich mit Mohammed in Ackbah.

26. Fliege über das Gebirge östlich der Wüste Öd (Richtung OSO vom Königsschloß aus). Dort gibt es ein von Bergen eingeschlossenes Tal, in dem sich eine Höhle befindet: der Drachenhort. Lande auf den Sand-Feldern im Tal. Speichere jetzt lieber das Spiel ab, denn Du weißt nicht, ob Du die nun folgende Konfrontation überleben wirst. Lege vor Betreten der Höhle die magische Rüstung an, sonst treibt Dich die Hitze des Drachenfeuers wieder hinaus. Halte auch schon die Zauberschwinge bereit, sonst verschwendest Du einen Zug, was tödlich sein kann. Betrete nun die Höhle - und zittere beim Anblick des Ungeheuers! Der Riesenlindwurm attackiert Dich mit Feuer. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 % speit er Flammen, sonst holt er nur Luft. Je mehr Drachenköpfe noch am Leben sind, desto heißer ist die Luft und um so schwerer sind Deine Verbrennungen, egal, ob Du direkt in den Flammen stehst oder nicht. Greife nur seine Köpfe mit der Schwinge an. Stelle Dich direkt unter einen seiner Köpfe. Deine Attacken zielen immer nach oben (Du brauchst keine Richtung eingeben), und drisch mit der Schwinge unentwegt auf diesen ein. Sobald ein Kopf abgeschlagen ist, nimmst Du Dir den nächsten vor. Beeile Dich dabei, denn je länger Du konzentriertem Drachenfeuer ausgesetzt bist, desto geringer sind Deine Überlebenschancen. Mit jedem verlorenen Kopf vermindert sich die Feuerkraft des Riesenlindwurms. Es ist ein langer und harter Kampf. Merkst Du, daß Du es nicht schaffen wirst, so fliehe rechtzeitig. Bedenke, daß das Untier auch während Deiner Flucht noch Feuer speit. Die abgetrennten Köpfe werden bei Deinem nächsten Versuch aber bereits wieder nachgewachsen sein. Kannst Du ihm alle drei Köpfe abschlagen, ist er besiegt. Zaubersprüche absorbiert das Untier. Du befreist dann Prinzessin Sheila (Demo).

28. Wenn Du ihm gegenüberstehst, benutze den Eichendolch ("EICH").

29. Suche mehrmals auf der kleinsten der sumpfigen Toteninseln, westlich der großen Todessümpfe.

30. Sprich mit Jeanette in Mubrak.

31. Gehe durch das Labyrinth bis hinunter in das neunte Gewölbe. Am Ende des langen Ganges ist eine magische Tür verborgen; suche und öffne sie. Betrete den dahinterliegenden Raum, wo Du den Drachenschatz (500 Goldstücke) findest. Der Splitter hängt allerdings unerreichbar an der hohen Decke. Benutze hier die Glasflöte ("GLAS" oder "FLOE"). Der Splitter reagiert auf den Ton und schwebt herab.

33. Im Magica-Laden von Trisdic, Ackbah, Muspel und Mubrak.

35. Frage den Geografen Theodorus im Schloß des Königs nach Uyrp. Er gibt Dir die Koordinaten der Insel.

36. Du erhältst eine Drachenkralle, und der König gewährt Dir 1.000 Goldstücke Belohnung, weil Du seine Tochter gerettet hast.

37. Greg, der Spieler, wird ihn Dir anbieten.

40. Der Bettler Zamak hat sie der Bardin Ijale gestohlen.

41. Trägst Du die magische Rüstung aus Drachenschuppen, so erkennt die Tür in Dir den Lindwurm, und es erscheint ein Schlüsselloch In der Form einer Drachenkralle. Benutze nun die Drachenkralle ("DRAC") um die Tür zu öffnen.

42. Die Insel ist nur mit dem Schiff erreichbar. überquere die Lava und betrete die Schädelfeste. Die Schutzschirme aus Energie bekommst Du mit dem Bannbrecher-Zauber weg. Auf Deinem Weg durch die Festung (welchen Weg Du am Eingang nimmst ist egal, da die Gänge spiegelgleich verlaufen) wirst Du noch ein paarmal angegriffen. Das Böse hat zwei Arten von Wächtern in seiner Burg. Die einen sind unsichtbare Phantome, deren Position Du nicht sehen kannst. Die anderen sind steinerne Golems, die zwar sichtbar aber auch wesentlich stärker sind. Die Festung ist so groß, daß der Bildschirm in der Kampfphase mitscrollt; Du also nicht flüchten kannst. Bei mehr als vier Gegnern empfiehlt" sich die Taktik, seitwärts zu laufen und auf diese Weise einige Monster am Bildschirmrand abzuhängen. Nach einigen Kämpfen erreichst Du die Kammer des Kristalls, in der auch der Dämon lauert. Hoffentlich weißt Du, was Du jetzt tun sollst. Wenn nicht, schau mal in der Frage Nr. 50 nach.

43. Üselgür, der Guru, verbessert Dein Charisma.

44. Im Bergbau-Laden von Muspel.

46. Im Magica-Laden von Gaht.

47. Der Tourist verweist auf den Besoffenen, der Dir erzählt, wer die Rüstung aufbewahrt. Der Besitzer wird Dir drei Fragen stellen. Beantwortest Du sie richtig, gehört die Rüstung Dir. Die Antworten sollte ein erfahrener Kämpfer kennen, aber sie sind auch der Anleitung entnehmbar.

49. Die Flöte besteht aus einem Quarz, der die gleichen Schwingungsfrequenzen hat wie der Kristall. Wird auf der Flöte gespielt, beginnt der Kristall, bzw. der Splitter, zu schwingen und reagiert. Du benötigst die Flöte, um an den Splitter zu kommen.

50. Rechts oben im Kristall ist die Kerbe zu sehen, aus welcher der Splitter brach. Stell Dich rechts oben neben den Kristall, wie es Dir Cerfax geraten hat. Benutze den Kristallsplitter ("KRIS" oder "SPLI"). Rufe nun den Namen des Bösen - aber rückwärts! Damit kehrt sich seine Wirkung um. Der Kristall ist geheilt, seine Macht richtet sich konzentriert gegen das Böse, das in die Finsternis zurückgeschleudert wird. Das Gleichgewicht der Welt ist wieder hergestellt. Du gehörst auch nicht in dieses Gleichgewicht und wirst dahin zurückgeworfen wo Du hingehörst - in Deine Welt. (Naja, vielleicht jedenfalls...) Du hast das Spiel gewonnen. Du kannst das Spiel ja nun noch einmal ohne diese Hilfestellung auf einem höheren Schwierigkeitsgrad versuchen.

53. Arnold in Worthal macht mit Dir Bodybuilding.

55. Questor, der Dieb, trainiert Deine Geschicklichkeit.

57. Jiovan, der Denker, lehrt Dich klüger zu werden.

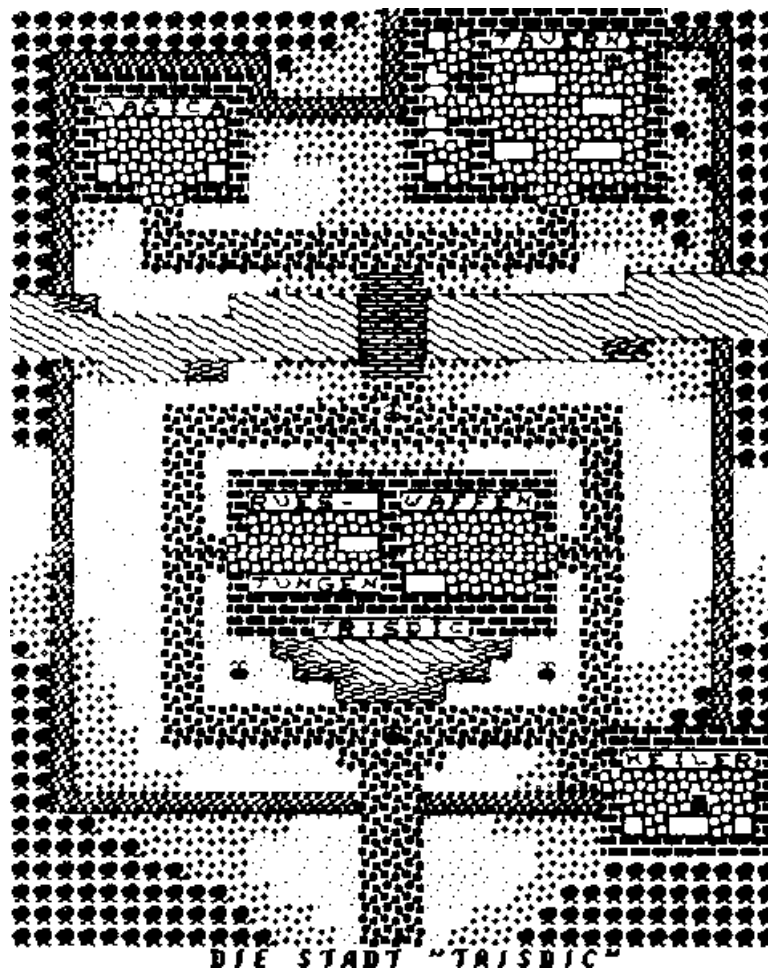
58. in jeder Stadt gibt es einen Zauberer, der die Position "seiner" Tafel in der Stadt kennt.

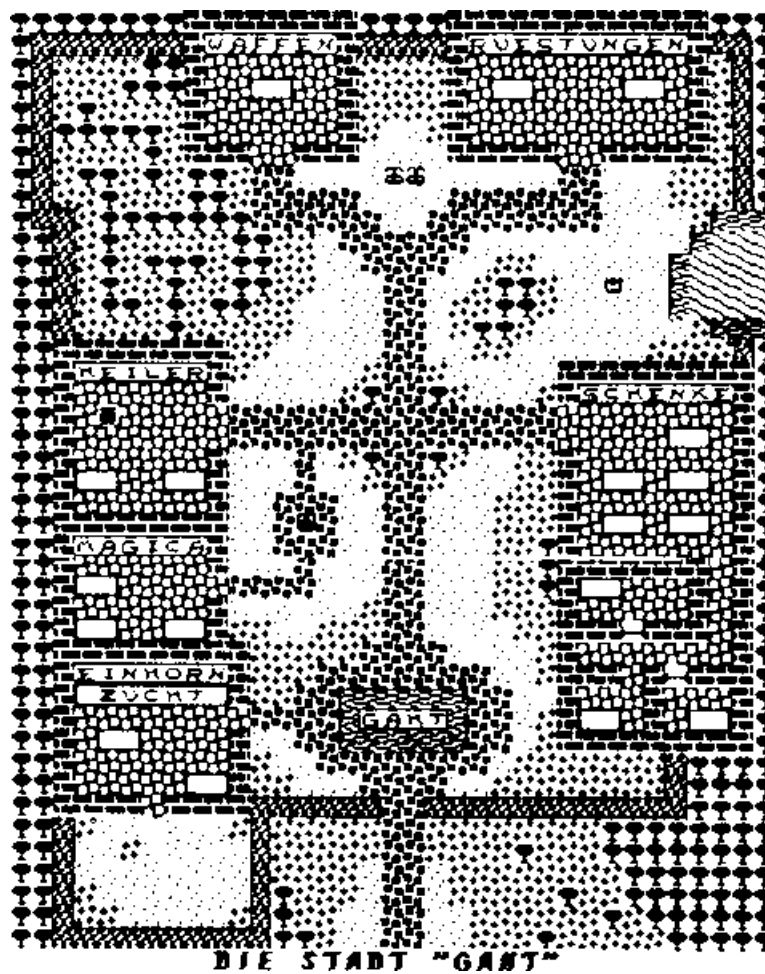
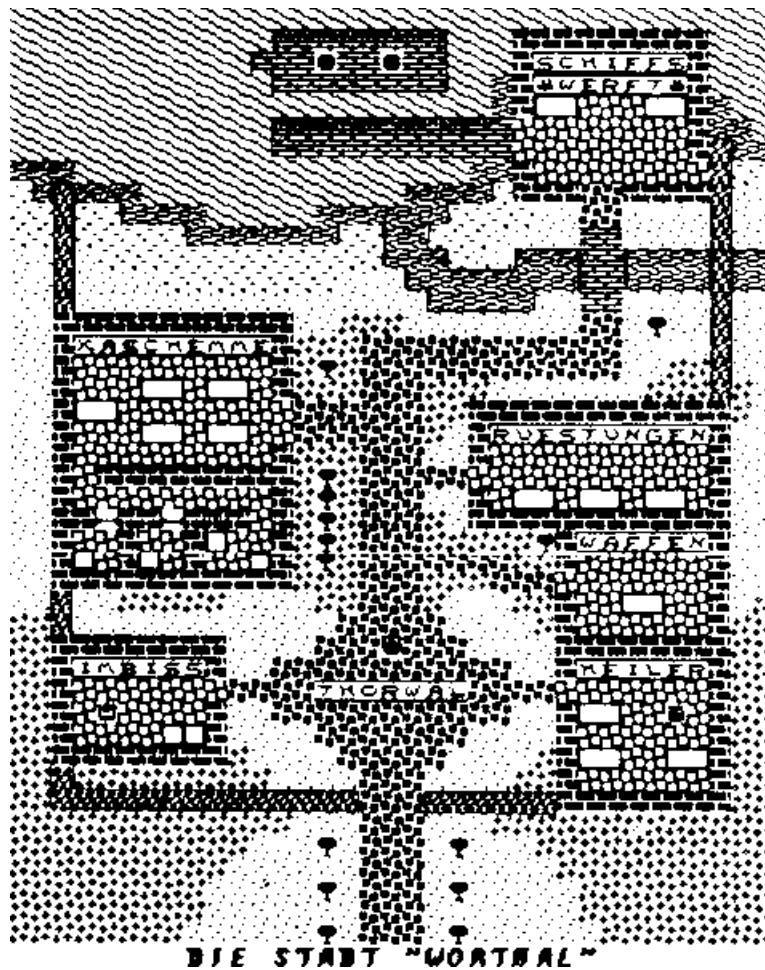
X. Karten der Städte und Gebäude

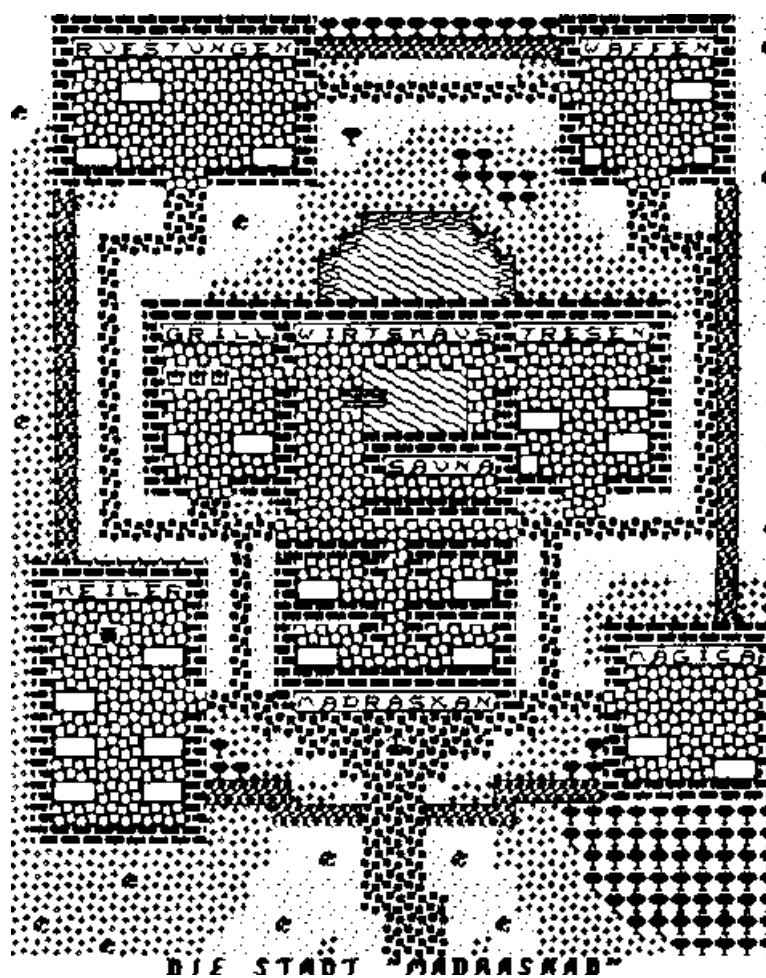
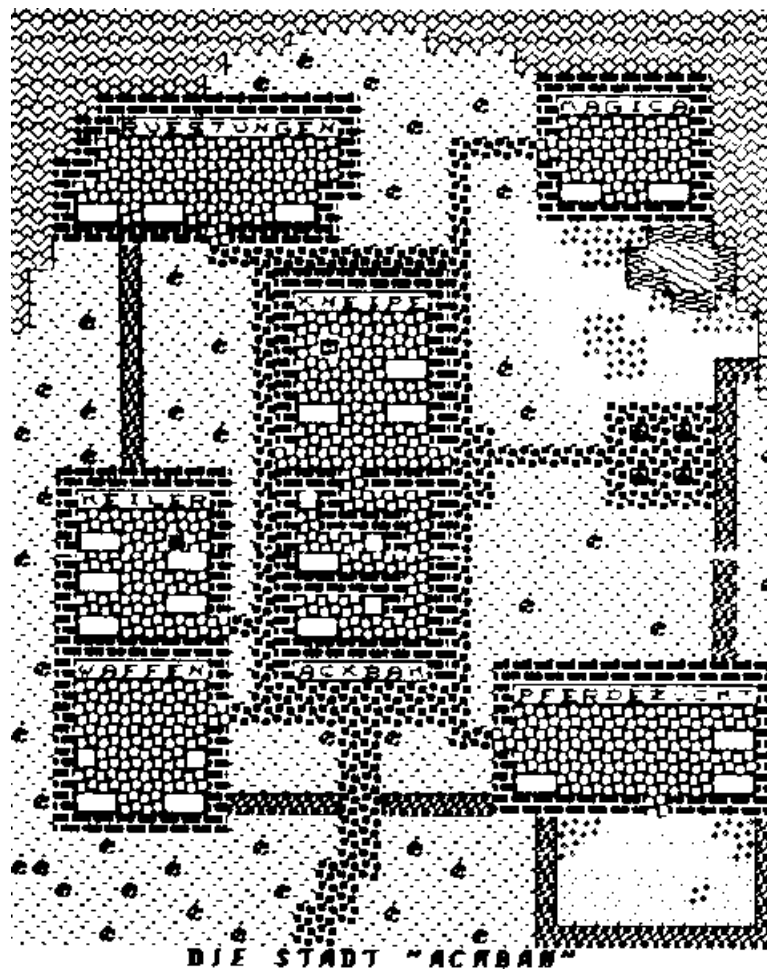
Die Städte

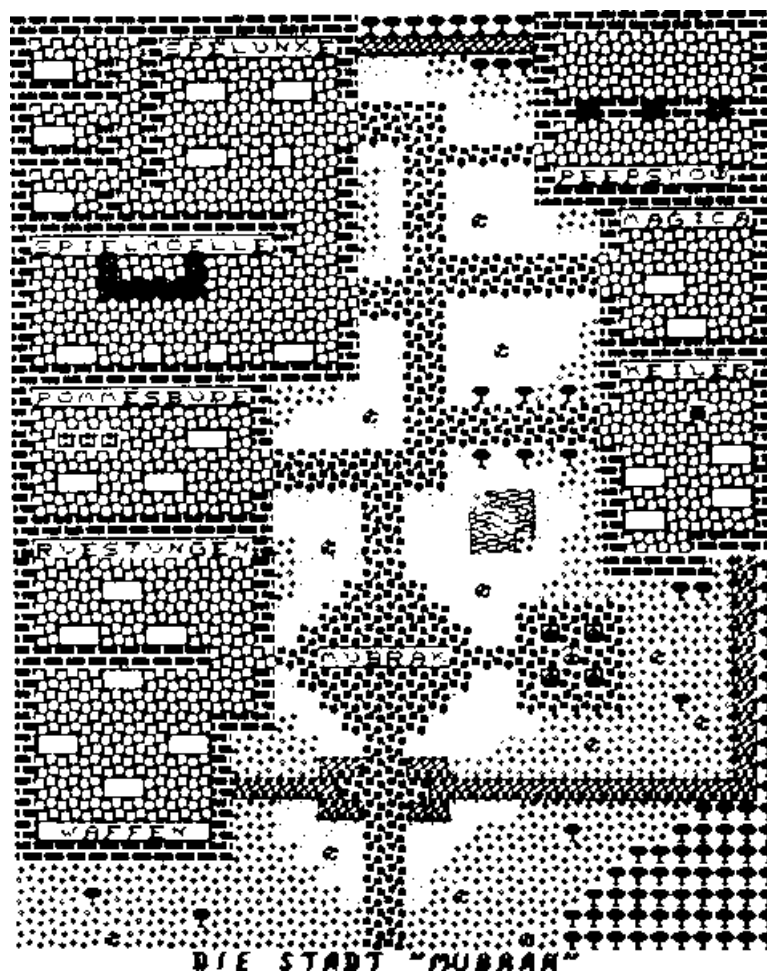
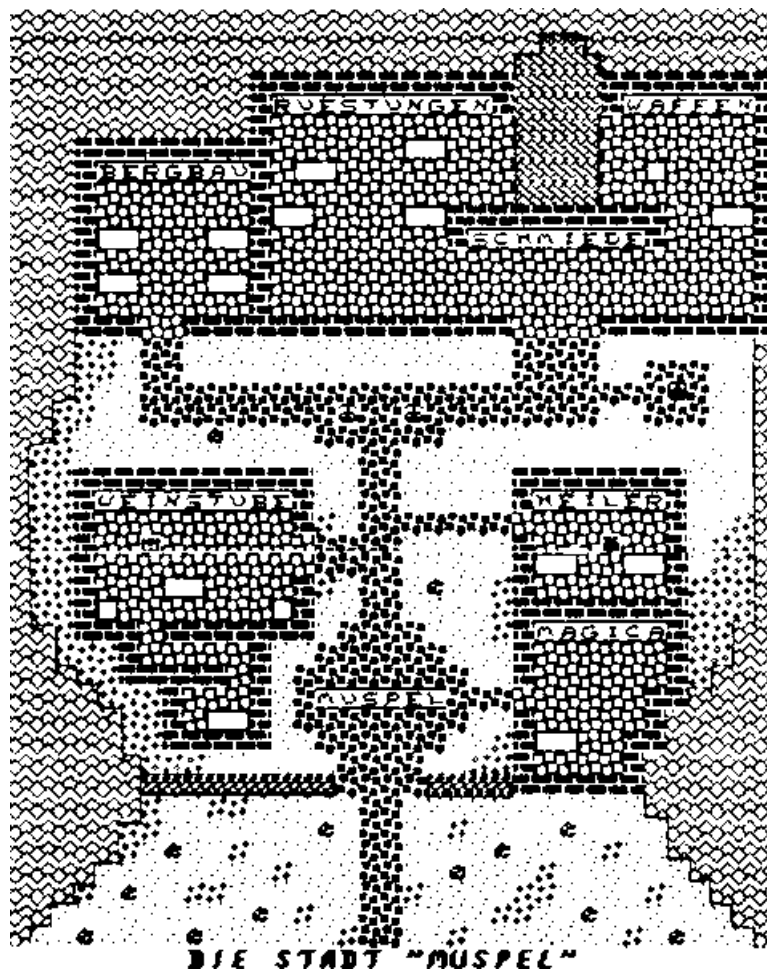
ZEICHENERKLÄRUNG (STADTKARTEN):

TIEFES WASSER	FLACHES WASSER	GRAS/ WIESE	STRAU- CHER	BAÜME/ WALD
BÜSCHE	HÜGEL/ GERÖLL	SAND	TREIB- SAND	GEBIRGE
GLUTFL. LAUA	SUMPF/ MOOR	WEG/ STRASSE	BODEN- FLIESEN	BODEN- FLIESEN
MAUER	WAND	BRÜCKE	TEPPICH	TISCH
KRAFTFELD	TOR	MOBEL		
THRON	SPRINGBRUNNEN	BRUNNEN		
FEUERSTELLE	FELSBRÜCKEN	SAULE		
FEUERSCHALE	KOCHKESSEL	TOILETTE		
GOLD	PENTAGRAMM	ADAM	KREUZ	
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z - SCHRIFFT				

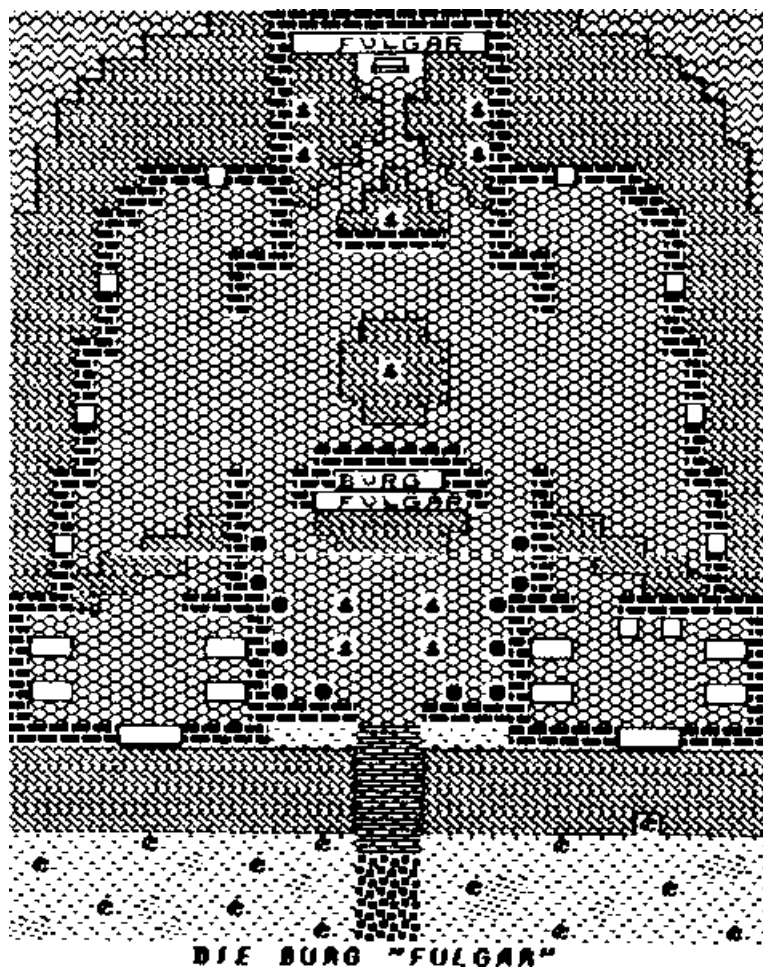
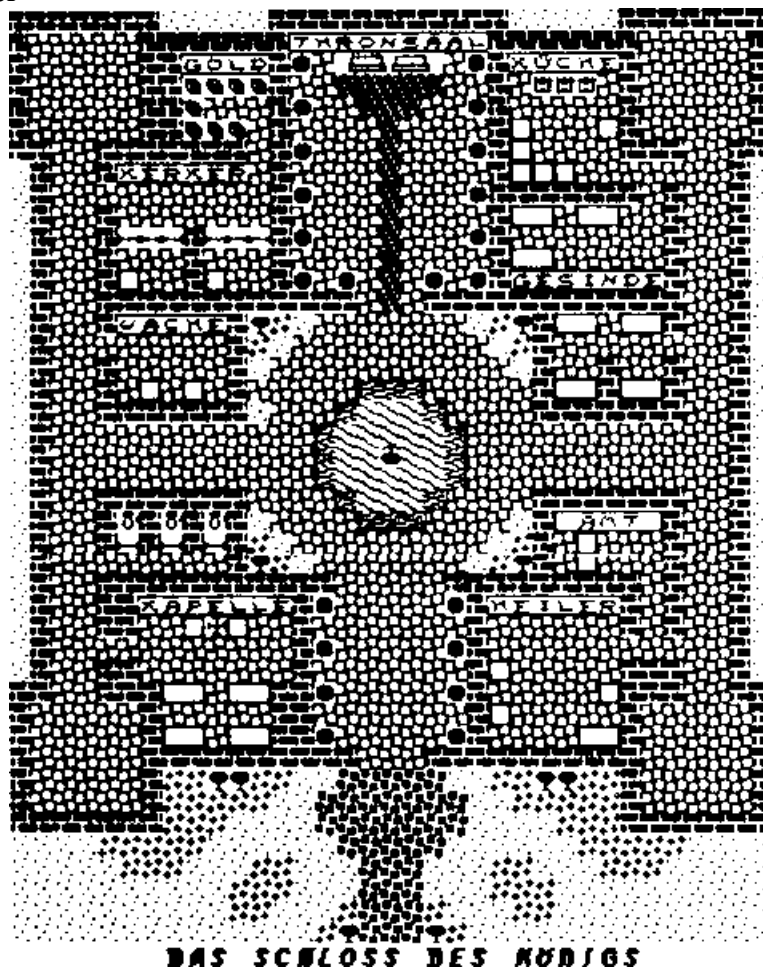




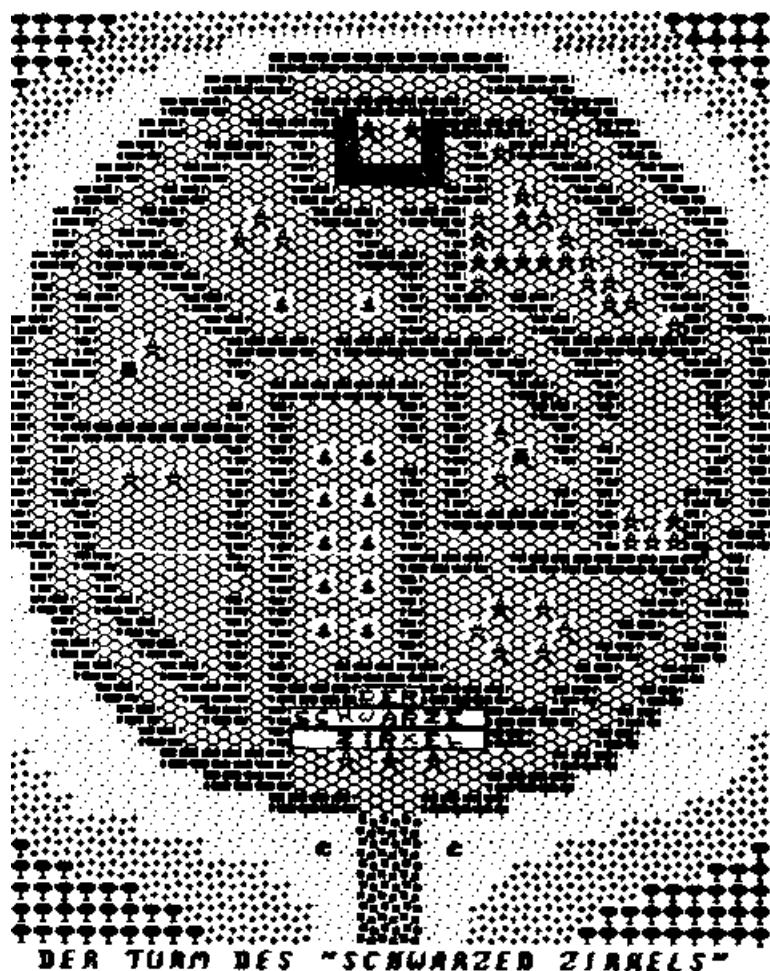
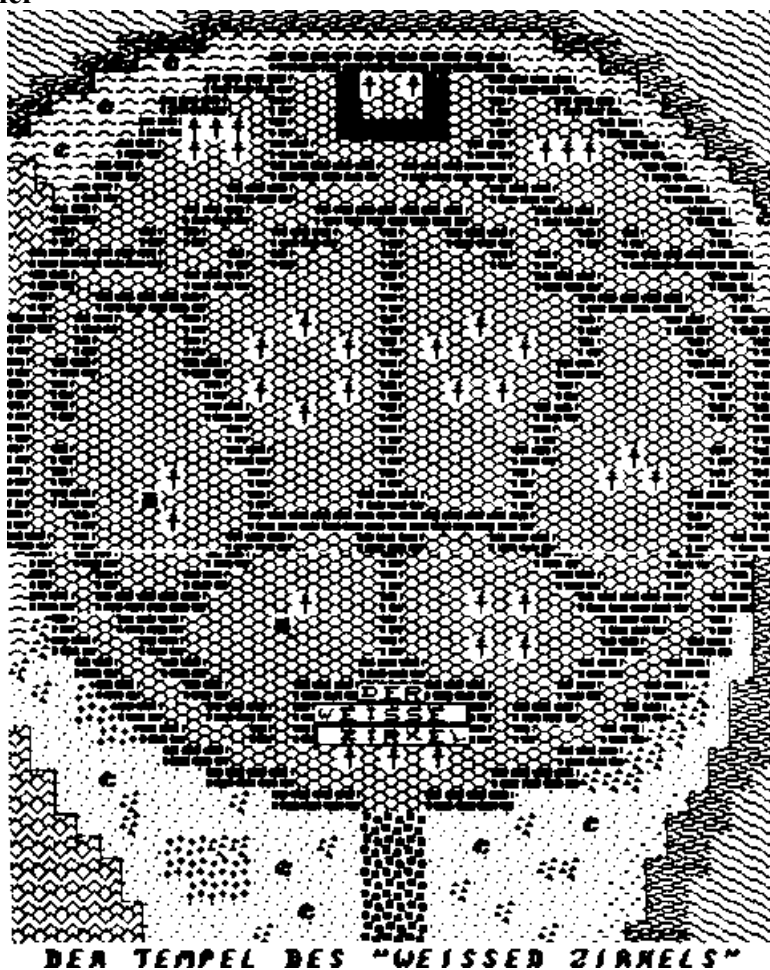




Burgen und Schlösser



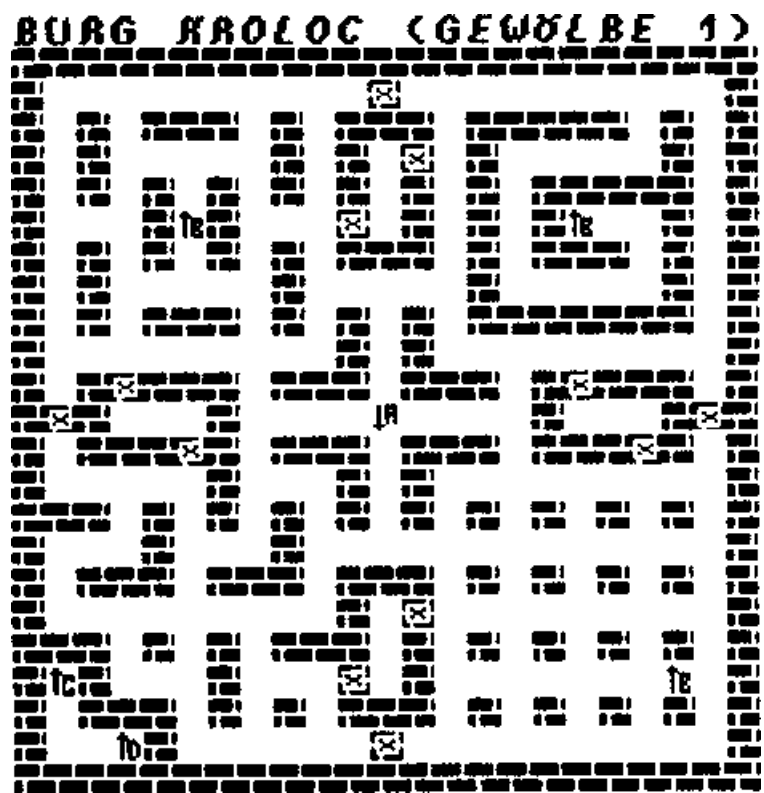
Die Stätten der Magier



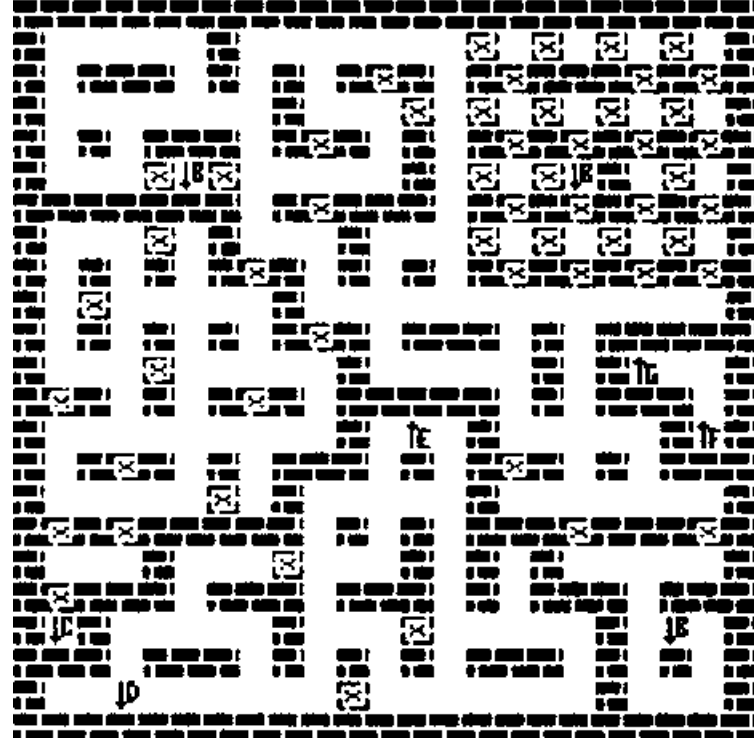
Die Burg des Grafen Kroloc

Leitern sind durch Buchstaben markiert. Einander entsprechende Leitern verschiedener Stockwerke haben den gleichen Kennbuchstaben. Ein "A" markiert den Ausgang. Der kürzeste Weg nach oben führt über die Leitern in der alphabetischen Reihenfolge der Buchstaben. Es gibt mehrere Leitern mit "B", und es ist unerheblich, welche davon man nimmt.

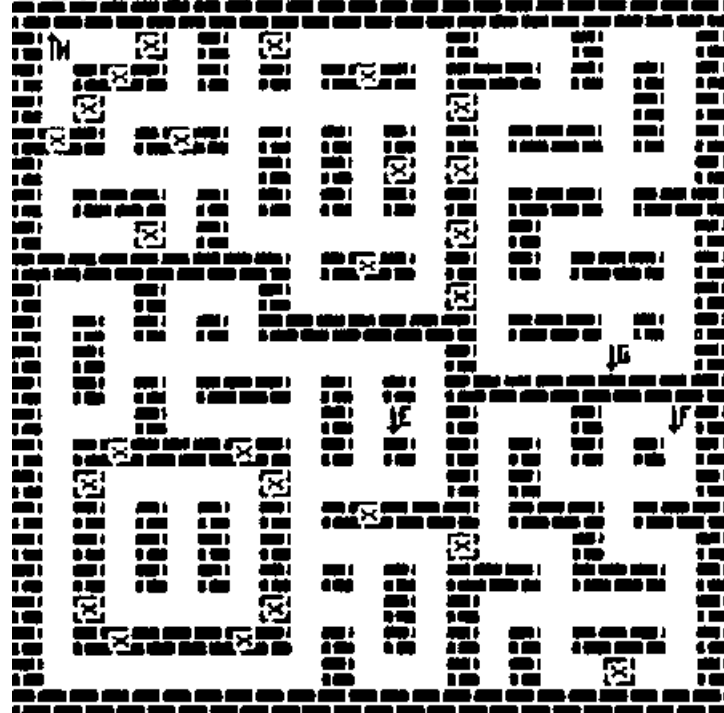
L E G E N D E :
MAUER **GEHEIMGANG**
GRUFT **AUSGANG**
LEITERN: **OBEN** **UNTEN**



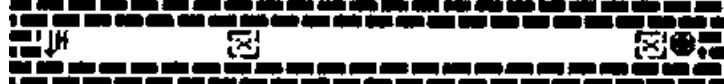
BURG KROLOC (GEWÖLBE 2)



BURG KROLOC (GEWÖLBE 3)



BURG KROLOC (GEWÖLBE 4)



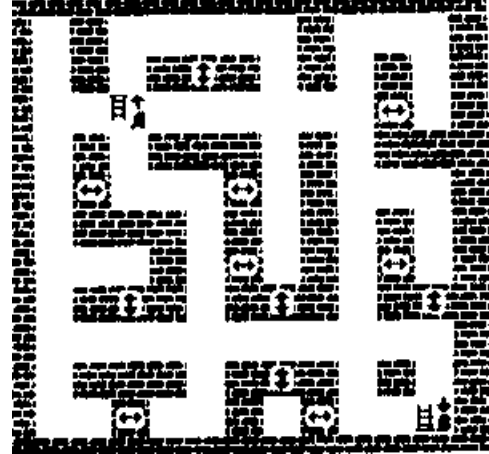
Die Schatzhöhle

Leitern sind durch Buchstaben markiert. Einander entsprechende Leitern verschiedener Stockwerke haben den gleichen Kennbuchstaben. Ein "A" markiert den Ausgang. Leitern zu Irrwegen (Sackgassen) sind mit einem "?" markiert. Der kürzeste Weg nach unten zum Ziel führt über die Leitern in der alphabetischen Reihenfolge der Buchstaben.

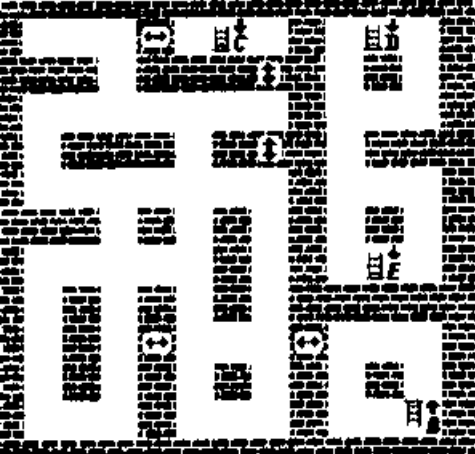
LEGENDE:

MAUER ZIEL NUTEN
GANG GANG
OSTWEST NORDSUD
LEITER LEITER
DACH UNTER DACH OBER

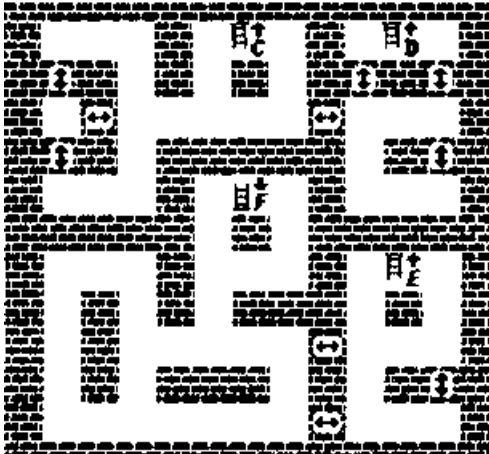
SCHATZHÖHLE (GEWÖLBE 1)



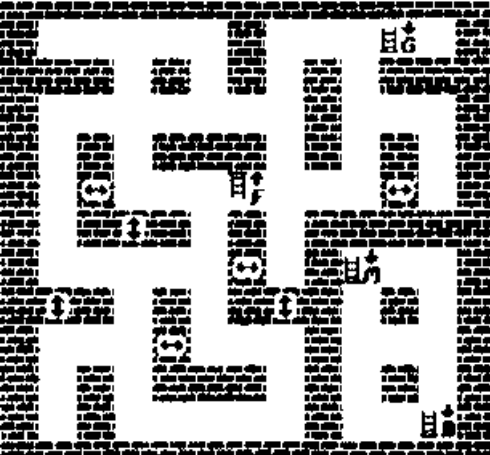
SCHATZHÖHLE (GEWÖLBE 2)



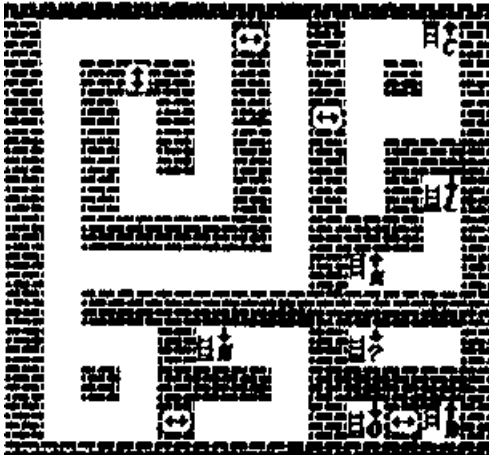
SCHATZHÖHLE (GEWÖLBE 3)



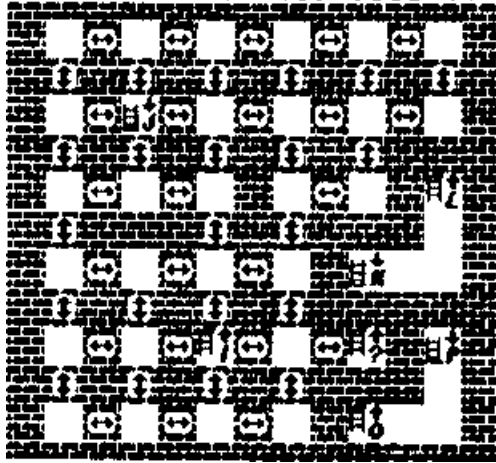
SCHATZHÖHLE (GEWÖLBE 4)



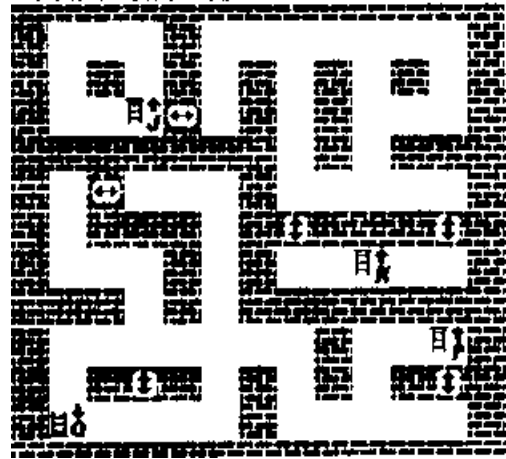
SCHATZHÖHLE (GEWÖLBE 5)



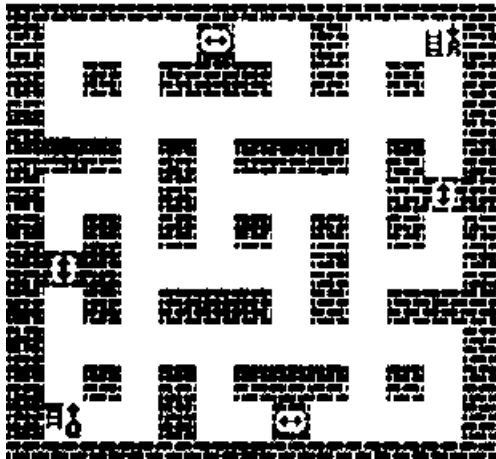
SCHATZKÜHLE (GEWÖLBE 6)



SCHATZKÜHLE (GEWÖLBE 7)



SCHATZKÜHLE (GEWÖLBE 8)



SCHATZKÜHLE (GEWÖLBE 9)

