

Die dunkle Dimension

Mit den Hinweisen in unserer Tabelle 2 und dem DDD-Trainer (s. Top Spiele 2) ist es nur noch ein Klacks, dieses anspruchsvolle Rollenspiel zu lösen. Dazu noch einige Tricks, um Ihnen das Überleben zu erleichtern:

- Auf der Insel Uyrp ist ein Schatz vergraben (1500 Goldstücke).
- Wer zum König geht und ihm die Koordinaten der un-

Die dunkle Dimension (Übersicht)

Koordinaten

Druide Cerfak	E'P" G'F"	ATT, PAR und ERF steigern	
Königsschloß	G'H" F'B"	(4. Tafel)	
Trisdic	F'O" D'N"	Stadt der Seefahrer	(3. Tafel)
Thorwal	D'M" D'A"	Stadt der Elfen	(1. Tafel)
Gaht	C'F" D'K"	Die Heilige Stadt	(5. Tafel)
Ackbah	C'L" H'N"	Auf der Insel	
Madraskan	H'E" E'G"	Madraskan	(6. Tafel)
Muspel	H'I" C'F"	Stadt der Zwerge	(7. Tafel)
Mubrak	B'I" E'J"	Die unabhängige Stadt	(2. Tafel)
Tempel	G'G" B'I"	Weißer Zirkel	
Turm	D'E" E'L"	Schwarzer Zirkel	
Höhle	C'O" J'F"	Schatzhöhle des Drachen	
Drachenhort	?'?" ?'?"	vorher geeignete Waffen besorgen!	
Burg Fulgar	H'L" B'K"	Dungeon	
Burg	GE" I'A"	Spielende	
Schädelkiste	I'F" J'G"	vergl. Trisdic	
Insel UYRP	D'M" J'G"	vergl. Ackbah	
Sicaria Dracomen	D'M" H'G"	vergl. Muspel	
Magische Axt	B'N" E'L"	vergl. Muspel	
Alraune-Kräuter	F'I" F'I"		

Folgende Items findet man im Speicher des C64 (Adressen dezimal):

Kräuter (maximal 99)

Schwefel	49 336
Knoblauch	49 337

Ginseng	49 338	
Blutflechte	49 339	
Zirbelkraut	49 340	s. Madraskan
Totenblume	49 341	s. Gaht
Gift der Nacht	49 342	s. Mubrak
Alraune	49 343	s. F'I" F'I"

Zaubersprüche

Weißer Magie (G'G" B'I")

A: Magisches Licht	49 304
B: Entgiftung	49 305
C: Schutzschild	49 306
D: Wunderheilung	49 307
E: Bannbrecher	49 308
F: Lichtschild	49 309
G: Gewandtheit	49 310
H: Totenbann	49 311

Schwarzer Zirkel (D'E" E'L")

I: Donnerkeil	49 312
J: Gift und Galle	49 313
K: Feuerball	49 314
L: Flammenspur	49 315
M: Furchtfluch	49 316
N: Zeitgefrier	49 317
O: Todesblitz	49 318
P: Magische Bombe	49 319

Waffen

A: Hände	49 247
B: Messer	49 248
C: Dolch	49 249
D: Kurzsword	49 250
E: Handbeil	49 251
F: Schwert	49 252
G: Morgenstern	49 253
H: Kampfstab	49 254
I: Bastardsword	49 255
J: Streitaxt	49 256
K: Zweihänder	49 257
L: Schleuder	49 258
M: Kurzbogen	49 259
N: Blasrohr	49 260
O: Langbogen	49 261
P: Armbrust	49 262

Rüstungen

A: Kleidung	49 266
B: Waffenrock	49 267
C: Lederrüstung	49 268
D: Kettenhemd	49 269
E: Schuppenpanzer	49 270
F: Ritterrüstung	49 271
G: Magische Rüstung	49 272
H: kleines Schild	49 273
I: großes Schild	49 274

Tugenden

SRK (Stärke)	49 224	max. 18	s. Thorwal
GES (Geschicklichkeit)	49 225	max. 18	s. Gaht
KGH (Klugheit)	49 226	max. 18	s. Muspel
CHA (Charisma)	49 227	max. 18	s. Ackbah
ATT (Attacke)	49 228	max. 18	s. Schloß
PAR (Parade)	49 229	max. 17	
ERF (Erfahrung)	49 238/239/240 (241)	max. 999,999 (21)	

Sonstiges

Sextant	49 347	s. Thorwal
Feuerring	49 348	s. Burg Fulgar
Eichendolch	49 349	s. Burg Fulgar
Glasflöte	49 350	s. Mubrak
Splitter	49 351	s. Drachenhort
Kompaß	49 354	s. Mubrak
Lampe	49 355	s. Muspel
Fackeln	49 356	s. Muspel (max. 99)
Drachenkralle	49 358	s. Drachenhort

In Adresse 49 157 steht das aktuelle Transportmittel:

- 1: zu Fuß,
- 2: Pferd (s. Ackbah),
- 3: Einhorn (s. Gaht),
- 4: Schiff (s. Thorwal),
- 5: Feuerechse.

abhängigen Stadt Muhrak verrät, bekommt als Belohnung ebenfalls 1500 Goldstücke.

- In der Kneipe von Ackbah, der heiligen Stadt in der Wüste, erfahren Sie, wo die Zauberschwingen vergraben liegt. Diese Information kostet allerdings so viele Goldstücke, daß wir den Ort verraten wollen: Gehen Sie in die rechts von Ackbah gelegene Wüstenregion, suchen Sie den östlichsten Zipfel auf (Koordinaten D'M" H'G") und drücken Sie die Taste <S>.

- Das Stichwort für die Buchstabentafel in Gaht heißt Ghor.

- In Gaht bekommt man den Elbenbogen und das Einhorn.

- Der Name des Bösen (Lösungswort) lautet TROFNIH. Er setzt sich aus den richtig geordneten Kennbuchstaben der Städte zusammen: Thorwal (O), Gaht (T), Muhrak (R), Trisdic (F), Ackbah (N), Muspel (H) und Madraskan (I).

- Drücken Sie zwischen den vier Wasserbrunnen (»dem Wichtigsten in der Wüste«) die Taste <S>.

- Wenn man zwischen Muhrak und dem Festland, in der Mitte der tiefsten Stelle, erneut die S-Taste drückt, bekommt man die magische Axt.

- Beim Waffenhändler in Muhrak erhalten Sie ein verbotenes Blasrohr.

- Sprechen Sie mit dem Mann hinterm Spieltisch und wagen Sie ein Spielchen.

- Im Schloß sollten Sie sich mit dem Henker unterhalten.

- Der südöstliche Schloßturm wird Ihre Lachmuskeln strapazieren.

- Fragen Sie in der Hütte nach KRISTALL.

- Für 350 Goldstücke überläßt Ihnen der alte Seebär von Thorwal einen Sextanten.

- Die Koordinaten J'A" C'N" sind der Anfang eines Labyrinths, das in einem interessanten Schloß mündet.

- Das Labyrinth zum Lindwurm liegt in Bergen (Koordinaten C'F" D'K").