

Verbotene Magie Drachenkriege

Start ist auf dem Planeten Oceana, der um seine Basissonne Sirius kreist. Oceana ist ein Planet, der zu 85 Prozent aus lebensspendendem kühlen Naß besteht und mit Zehntausenden kleinen Inseln an der Oberfläche bedeckt ist. Eine Inselgruppe mit dem exotischem Namen »Dilmun« ist Ausgangspunkt bei »Dragon Wars«.

ein kleines Waffenlager und gelang schließlich zum Slaveestate. (Hier wäre ich auch nach meiner Flucht aus der Sklaverei gelandet.) Unter knarrenden Bohlen finde ich dort mit Hilfe von »Strength« einige Ausrüstungsgegenstände und löse MOGs Geheimnis und das Rätsel der Statuen mit Hilfe eines Spiegels.

Die überflüssigen Gegenstände verkaufe ich wieder in Purgatory, um neue Freiplätze zu bekommen. Denn es ist wichtig, einmal geöffnete Fundorte jeweils zu leeren, da nach Verlassen der Stadt die geöffneten Kisten oder Fundorte von streunenden Lämmern geplündert werden. Das wäre besonders schade um die wundersamen

wieder an meinen Ausgangspunkt zurückkehre. Überall dort, wo meine Schritte hohl klingen, befindet sich in der Nähe eine Geheimtür. Ein guter Grund, gegen Wände zu treten. So finde ich wieder einige Zaubersprüche, »Stone Arms«, die ich unbedingt mitnehmen und aufbewahren muß und eine staubige Flasche mit »Dragon Stones«, die bei einem neuerlichen Besuch in den Tarsuins wieder dort sein wird. Meine Dragon-Stones-Reservebank! Welche Freude!

Zuletzt finde ich einen Schacht, der mir mit Hilfe von »Climb« einen Weg in die MaganunderWorld öffnet, in jene Welt, die sich unter einem großen Teil der oberirdischen Regionen ausbreitet. Hier gibt es

viele geheime oder direkte Verbindungen. Eine davon führt auch über die »Apsu Waters« nach Purgatory. Der Ausgang befindet sich sechs Schritte weiter östlich auf einer Brücke, und ich beschließe, diesen Weg zurückzugehen. Vorher hole ich mir aber noch den »Slider«, diese herrliche Waffe, die sich – schwer erreichbar – zwischen lodernnden Feuern versteckt (10 Süd, 8 West, 2 Süd vom Eingang zu den Tarsuins). Wenn ich angegriffen werde, laufe ich, so schnell ich kann. Danach sind die Angreifer regelmäßig verschwunden. Auf dem Rückweg verpasse ich zwar die Brücke, stolpere aber am Ufer des Sees über eine Quelle, die mir meine Spellpoints wieder auflädt. Schließlich finde ich den Ausgang und verlasse zunächst einmal diese unheimliche



2 Tödliche Gegner in der Arena – die Gladiatoren

Wache anstandslos passieren. Im Slavecamp finde ich viele interessante Dinge und Zaubersprüche. Beim Wizzard benutze ich »High Magic« und die Kiste bearbeite ich solange mit »Lockpick«, bis sie sich öffnet. Eine Mahlzeit am Lagerfeuer gibt mir sämtliche körperlichen und geistigen Energien zurück, und schließlich finde ich Louie, der sich uns auf Position 4 anschließt. Theb bekommt den »Rubby Daggar«, die überflüssigen Gegenstände trage ich nach Purgatory zurück und verkaufe sie auf dem Schwarzmarkt.

Wieder auf dem bekannten Weg aus Purgatory heraus, wende ich mich nach Osten, um die Gegend zu erforschen. Ich stolpere über

»Dragon Stones«, die unsere Magier zur Regeneration der Spellpoints benutzen.

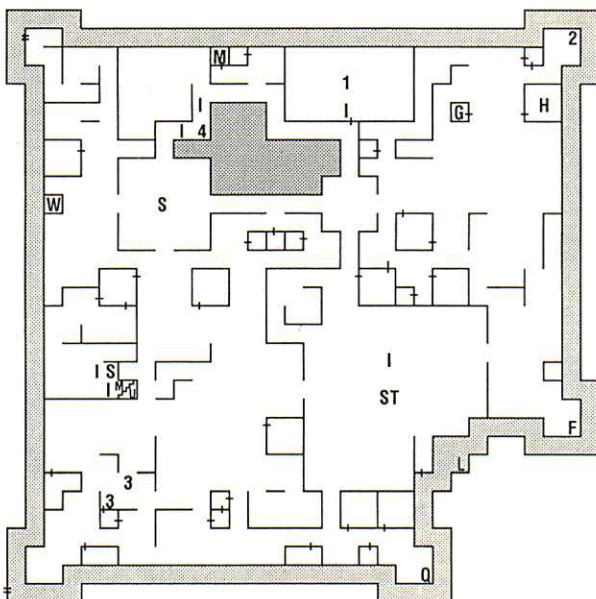
Antike Ruinen reizen zum Durchstöbern

In den Ancientruins finde ich Waffen, Zaubersprüche und Hinweise auf eine Party, die schon einmal dort gewesen ist. Mit Hilfe von »Tracker« finde ich verschüttete Stufen, die mit »Strength« freigeschaufelt werden können. Sie führen mich zu den Tarsuins. Die »Magic Lamp« spendet Licht, und der »Guidance-Spell« weist mir die Richtung. Der Dungeon ist nach allen Seiten offen, so daß ich, ohne umzukehren, nach einiger Zeit



3 Humbaba, der Böse, im Nordostturm des Purgatory

PURGATORY



- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| Q - QUELLE (REGENERATION) | 1 - BEWAFFNUNG |
| G - GASTHAUS (ULRIK) | 2 - HUMBAHA (BELOHNUNG BEI 3) |
| H - HEILER | 3 - BELOHNUNG 1000 GOLD |
| M - MARKT (AN-UND VERKAUF) | 4 - MINEN (TOTALVERLUST GOLD) |
| L - RISS IN MAUER (CLIMB) | I - INFORMATION |
| † - EIN/AUSGANG MIT KLIKK | ST - START |
| S - STATUE | ↗ - TREPPE |
| W - WIZARD | F - FLUCHTMÖGLICHKEIT (HIDE) |

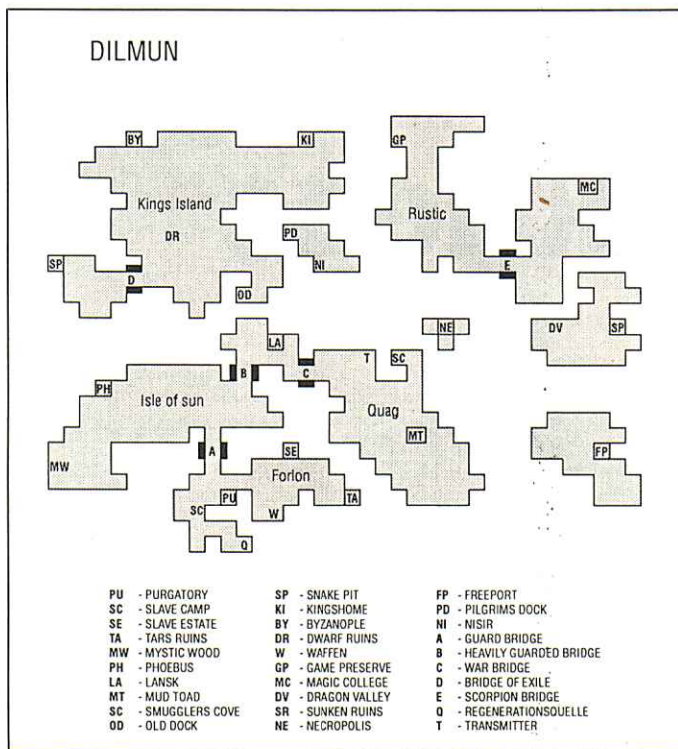
4 Die mörderische Stadt ist voller Rätsel

Welt, um in Purgatory nun endgültig jeden Winkel zu durchstöbern. Danach hat die Stadt ihre Schrecken verloren. Wie sich die Zeiten doch ändern! Von jetzt an verlasse und betrete ich Purgatory gegen den Willen der Wachen durch das Haupttor.

Auf der Guardbridge zeige ich meine »Citizen Papers«, darf problemlos passieren und sammle im Vorbeigehen noch einige neue Informationen und Ausrüstungsgegenstände auf.

Die Insel der Sonne

In Erwartung neuer Abenteuer betrete ich die »Isle of Sun«. Zunächst bewege ich mich westwärts, immer am Wasser entlang und erreiche schließlich in der südlichen Ecke den Mystic Wood. Dieser Wald ist mir unheimlich. Angreifen gehe ich geflissentlich aus dem Wege. In der nordöstlichen Ecke stoße ich auf einen Tempel, in dessen Mitte sich eine Statue von Enkidu befindet. Nachdem ich ein in der Nähe liegendes »Beast Horn« benutzt habe, erscheint urplötzlich Enkidu in all seiner Größe und Stärke und fordert einen der Truppe zum Ringkampf. Ich schicke (aus gutem Grund) solange Ulrik vor, bis ihn Enkidu akzeptiert. Nach mehreren Versuchen gewinnt Ulrik schließlich und bekommt als Belohnung die magischen Kräfte der »Druid Magic« geschenkt. Ich verlasse den Tempel in südlicher Richtung und finde am Oststrand noch zwei Verstecke mit



5 Städte, Inseln, Waffen und Brücken – das Land Dilmun

kurz durchs Tor und bewege mich dann nördlich. Nach einiger Zeit erreiche ich eine Taverne. Der Barkeeper erzählt mir einige interessante Neuigkeiten, die ich mir wieder notiere. Schließlich wünscht eine brave Seele namens Valar, sich uns anzuschließen. Wir sind ein-

werde ich fürchterlich niedergeknüpelt und im Phoebus Dungeon eingesperrt. Nachdem ich mich von dem ersten Schrecken erholt habe, versuche ich trotz eines stark reduzierten Selbstbewußtseins aus meinem Gefängnis auszubringen. Zunächst ohne Erfolg, aber dank eines gewissen Berengaria gelingt es schließlich doch. Dann überschlagen sich die Ereignisse. Mit Hilfe von »Hide« komme ich an der Wache vorbei (Bild 6), finde und verprügele Mystalvision, bekomme dafür das so überaus wichtige »Major Healing«, rüste mich auch anderweitig auf und lasse es zähneknirschend zu, daß der Dungeon-Drache mit einem Gefangenen gefüttert wird; anderenfalls würde Phoebus explodieren und von der Landkarte verschwinden. Da würde dann etwas fehlen. Ich wende mich mit Grausen und finde im Nordwesten die Möglichkeit zur Rückkehr (endgültig), nachdem ich mir den Weg mit einer Schaufel oder »climb« geebnet habe.

Zurück in Phoebus gehe ich in die von Berengaria als Treffpunkt angegebene Kneipe, um mich bei ihm zu bedanken. Hier höre ich jedoch, daß er fliehen mußte und erfahre als neuen Treffpunkt die Taverne in Yellow Mud Toad. Ich breche sofort auf, den Exerzierplatz spare ich mir weiterhin aus.

Um nach Mud Toad zu gelangen, muß ich über die Heavily Guarded Bridge. Nach einigen Kämpfen, »Lockpick« und »Disarm Trap« besitzt Ulrik u. a. die »Axe of Kalah«, die entsprechend der Axe-Skill-Punkte auch auf weitere Ent-

fernung trifft (Bild 7). Eine Schatzkiste wird bei späterer Rückkehr wieder neu gefüllt an ihrem Platz stehen und mir zukünftig die ausgezeichneten »Grey Arrows« liefern. An der War Bridge verlangt man den »Governors Pass«, den ich mir – nach in jeder Beziehung viel Lauferei (Run) und bürokratischem Aufwand – in Lansk besorge. Mit Hilfe des Passes überquere ich die Brücke ohne Probleme. Als ich die Insel »Quag« betreten will, bekommt Muskles beim Anblick des Waldes eine Gänsehaut. So wende ich mich nach Norden und laufe an der Küste entlang. Bei der Gelegenheit entdecke ich eine Teleporterstation zum Mystic Wood. Eine willkommene Abkürzung für den Rückweg. Zunächst aber wende ich mich nach Südosten und erreiche schließlich Yellow Mud Toad.

Hier begebe ich mich unverzüglich zur Taverne im Nordosten und treffe dort tatsächlich meinen Retter Berengaria. Er übermitteln mir einige gute Zaubersprüche und bringt den Wirt dazu, seine interessantesten Neuigkeiten zu verraten.



6 Grauensvoll, der Anblick des Erdenmann

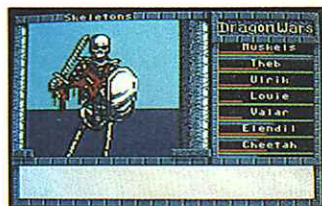
Zaubersprüchen und Ausrüstungsgegenständen. Einer inneren Stimme folgend, verlasse ich den Wald fluchtartig und wandere nach Norden.

Hier finde und betrete ich Phoebus, die einzige Stadt auf der »Isle of Sun« (Bild 5). Aus dem Gekrächze des blechernen Empfangschefs glaube ich herauszuhören, daß ich auf keinen Fall den Exerzierplatz im Südosten betreten solle, weil man hier zum Militärdienst gezwungen wird. Da ich hierzu keine Lust verspüre, schaue ich dort nur

verstanden, Valar besetzt Position 7 und bereitet uns gleich eine Überraschung: ein Zauberer der »Sun Magic«. Wer hätte das gedacht?

Im Gefängnis

Nachdem ich gegenüber der Kneipe und auch am Ostrand der Stadt meine Ausrüstung weiterhin verbessern konnte, werde ich übermütig und marschiere geradezu zu dem im Norden gelegenen Tempel des Mystalvision. Dort



7 Harte Fights haben meine Kämpfer zu meistern



8 Gar fürchterlich, das Zweihandschwert

Zum Abschied verspricht er mir, demnächst mit weiteren Zaubersprüchen hierhin zurückzukehren, allerdings müsse ich mein Kommen vorher in der Taverne in Phoebus anmelden.

Gut gelaunt klettere ich kurz darauf voller Neugier über eine wackelige Mauer. Nach längerer Wanderung, an deren Ende ein harter Kampf zu bestehen ist, wird Muskles mit einem fantastischen Zweihandschwert belohnt, für das er allerdings zwei »Mountain Skills« benötigt (Bild 8).

Nachdem ich später in der Mitte der Stadt am Sockel einer zerstörten Statue meine »Stone arms« angebracht habe, stopfe ich mit »Create Wall« ein ständig sprudelndes Schlammloch. Im Tempel belohnen mich die Priester dafür mit den »Golden Boots«, von deren Existenz ich bereits aus den Erzäh-

lungen des Wirtes wußte. Zufrieden verlasse ich Mud Toad und probiere erstmalig die Transmitterstation zum Mystic Wood.

Dort angekommen, probiere ich gleich meine neuen »Boots« aus und springe an der schmalsten Stelle hinüber auf die kleine Insel im See. Dort benutze ich den »Slider« und erhalte prompt ein »Enkidu-Totem«, welches ich mitnehme. Im Süden merke ich mir die Inschrift auf dem Gedenkstein für einen gewissen »Master Zaton«, im Nordosten finde ich »Mushrooms«, von denen ich einen mitnehme, und an der Nordostwand des Enkidu-Tempels, wo die Schreie der verlorenen Seelen zu hören sind, finde ich einen verborgenen Eingang in die Magan Underworld, in die ich mit Hilfe von »climb« hinabsteige.

Hier begeben sich mich zunächst einmal zur Regenerationsquelle und finde anschließend etwas weiter östlich in einem Haus eine verborgene Verbindung zu Lansk Undercity. Hier verkaufe ich einige überflüssige Gegenstände, mache einen großen Bogen um den dort im Zentrum lebenden Drachen und kaufe mir an der Ostseite im eigentlich geschlossenen »Magic Shop«, den ich mit Hilfe von »Kick« durch das Nebenhause betrete, »Cure All«. Danach kaufe ich mir am Fahrkartenschalter nebenan ein »Kingsticket«, welches mir an der Mole im Norden die Überfahrt nach Kingsland ermöglicht. Als ich hier an der Statue einer Gottheit (Diety of the Homecomputer) rüttelte, eröffnet man mir, daß eine Stärke von 24 notwendig sei, um den unter der Statue verborgenen Schatz zu heben. Am Kai liegt ein Schiff, dessen Deck von seltsam gekleideten Pilgern bevölkert wird. Weil ich nicht wie sie gekleidet bin, werde ich verjagt. In Dilmun wende ich mich zunächst nach Westen und gelange nach kurzer Zeit an eine Brücke, die von einer Horde »Goblins« bewacht wird.

Der Weg ohne Wiederkehr

Schlechtgelaunt marschiere ich durch sie hindurch und überquere die Bridge of Exils. Am Ende der Brücke schließt sich hinter mir eine Türe, die sich danach nicht mehr öffnen läßt. Ein Weg ohne Wiederkehr? Zunächst zögerlich, doch dann mit frischem Mut, wende ich mich in die einzig verbleibende Richtung und erreiche auch bald die Stadt Snake Pit (Nomen est omen?). Dort finde ich den »Stone

die königliche Schatzkammer zu plündern und die Königskrone (Geheimtür Ostwand-Mitte) mitzunehmen. Als wirklicher Schatz entpuppt sich der »Catlin Bow«, der im Zusammenspiel mit dem immer gefüllten »Magic Quiver« dem sonst so stillen Elendil einen anerkennenden Jauchzer entlockt. Schließlich finde ich eine Treppe, die an die Oberfläche führt. Hier kommt es unvermittelt zum ersten Zusammentreffen mit dem Erzbösewicht Namtar. Sein Auftritt ist wirklich beeindruckend. Er entläßt

Rückkehr nach Phoebeus

Bereit zu neuen Abenteuern kehre ich nach Phoebeus zurück, besuche kurz die Taverne, um mich mit Berengaria in Mud Toad zu verabreden und lasse mich dann auf dem Exerzierplatz als Freiwilliger für die Armee anwerben. Von dort werde ich zum Siege Camp verfrachtet, wo ich noch Waffen und Rüstungen finde, bevor ich mit dem Segen der Priester an die Front nach Byzanople geschickt werde. Dort angekommen, marschiere ich geradewegs zur Mauer und finde dort einen Einstieg in den Byzanople Dungeon. Hier werde ich nach kurzer Zeit von den Verteidigern, die von einer betörend schönen jungen Frau angeführt werden, entdeckt. Ich erinnere mich an die Porträts in Kingshome und erkenne Prinzessin Mirolla auf Anhieb. Bei soviel Anmut lasse ich mich selbstverständlich, ohne Widerstand zu leisten, gefangen nehmen. Sie führt mich zu Prinz Jordan, ihrem Bruder, der mir anbietet, entweder als lebendiger Edelmütiger für ihn zu kämpfen oder als erbärmlicher Toter irgendwo verscharrt zu werden. Für dieses charmante Angebot brauche ich kaum Bedenkzeit und wechsle, zur Zufriedenheit aller, die Fronten. Ich kann mich wieder frei bewegen und finde nach kurzer Zeit eine Schatzkammer, die ich mit Vergnügen leere. Die »Magische Axt«, die in einem Nebengebäude von finsternen Untoten bewacht



9 Goblins – miese Kreaturen, die die Transmitterstation nach Mystic Wood bewachen

Head«, den »Königlichen Siegelring« und Waffen (kick). Nachdem ich einem mutigen Jungen den Siegelring gezeigt habe, segelt mich ein alter Mann nach Kingshome. Kaum gelandet, werde ich von einer Horde kreischender Goblins gefangen genommen und im Kingshome Dungeon eingesperrt. Dort bleibe ich nicht lange in meiner Zelle, denn Theb, der sich inzwischen dreier Lockpick-Spells zugelegt hat, knackt sämtliche Schlösser ohne Schwierigkeiten. Ich bin nicht mehr aufzuhalten. Selbst herumstreunende Wachen können mich nicht daran hindern,

uns großzügig aus seiner Gewalt, nachdem er uns ein böses Ende vorausgesagt hat. Da bleibt nur die Hoffnung, daß seine prophetischen Kräfte nicht so ausgeprägt sind wie seine zweifellos vorhandenen magischen Fähigkeiten.

Mehr oder weniger ausgesperrt (zurück kann ich nur mit dem »Sofsten Stone«-Spell) drehe ich eine Runde durch Kingshome. In der Gallerie betrachte ich die Porträts der drei Königskinder. In der hintersten Ecke der Kleiderkammer liegen einige »Pilgrims Carbs«, von denen ich eines mitnehme. Von den restlichen Schätzen behalte ich nur die Spells, das Magic Chain und die Boots. Danach verlasse ich Kingshome ohne große Probleme, nachdem ich den Wachen meinen Siegelring gezeigt habe.

Gegen den Willen mehrerer Goblin-Horden, deren Niederlage mir erfreulich viele Punkte einbringt, benutze ich die direkt südlich gelegene Transmitter-Station zum Mystic Wood (Bild 9). Über die Magan Underworld laufe ich nach Lansk, um mich meiner überflüssigen Schätze zu entledigen. Ich verkaufe die Juwelen, die Krone und einige überflüssige Waffen, behalte aber Druids Mace, Holy Mace, Black Helm, Wand, kurz: alle die Gegenstände, die im Zusammenspiel mit »use« magische Kräfte besitzen. Eines Tages werde ich diese nützlichen Hilfen sogar mit »Charger« wieder aufladen können!

»Dragon Wars« ist ein Spiel für Einsteiger, aber auch für Fortgeschrittene ist dieses Adventure eine Herausforderung. Die Handlung ist eine gelungene Mischung aus Fantasy und Kampf, wobei viele Details oft für kniffligen Rätselspaß sorgen, der mit einer gehörigen Portion Humor und Selbstironie gewürzt ist.

Die C64-Version ist technisch gut gelungen, und die Grafik fällt gut ins Auge.

wird, brauche ich nicht und lasse sie, wo sie ist.

Die Schlacht beginnt! Ihr Ausgang steht lange auf des Messers Schneide. Endlich gelingt es, dank unseres heroischen Einsatzes, die gegnerischen Elitetruppen entscheidend zu schlagen und ...Byzanople hat sieben neue Helden (sieben? Wo bleibe ICH?!). Doch jetzt wird erst einmal gefeiert.

Tja, das war nun der erste Teil meiner Story. In der nächsten Ausgabe geht es Namtar endgültig an den Kragen, habe ich mir zumindest so gedacht. Hoffentlich liest Namtar auch diese Zeilen und fängt schon mal an zu zittern.

(jh/lb)

Mitmachen beim 64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf und die Lösungen einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und Euren Gesamteindruck beschreiben. Und damit niemand sich die Mühe umsonst macht, findet Ihr rechts eine Liste der bisher veröffentlichten Longplays. Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

4/89: Uridium II
5/89: Last Ninja II (Teil 1)
6/89: Ghosts'n Goblins
7/89: Katakis
8/89: Last Ninja II (Teil 2)
9/89: Wizball
10/89: Grand Monster Slam
11/89: Zak McKracken (Teil 1)
12/89: Spherical
1/90: Zak McKracken (Teil 2)
2/90: Oil Imperium
3/90: Ultima I
4/90: Ultima III
5/90: Ultima V
5/90: Elite
8/90: X-Out
11/90: Maniac Mansion
12/90: Turriscan
1/91: R-Type
2/91: Dragon Wars

Verbotene Magie und Drachenkämpfe

Im ersten Teil unseres Abenteuers, im Land Dilmun auf dem Planeten Oceana, haben wir in den einzelnen Landstrichen die verschiedensten Aufgaben gelöst und befinden uns jetzt in Byzanople, um den dort errungenen Sieg zu feiern.

von Pancho Kiel

Nach einigen Tagen ausgelassenen Feierns breche ich wieder auf. Am Old Dock bekomme der erstarkte Muskles die Möglichkeit, jene Statue zu verrücken und einige Dinge (equip C 128) mitzunehmen. Ich beschließe, die 500 Goldstücke für die Rückfahrt zu sparen und kehre per Transmitter nach Mystic Wood zurück. Von hier reise ich sofort weiter nach »Quag«, um den »Stone Head« nach Mud Toad zu bringen und weitere Sprüche von Berengaria in Empfang zu nehmen. Danach wandere ich weiter durch Dilmun nach Norden bis hin zum Smugglers Cove. Eine Truppe Seeräuber läßt hier nach »Bureaucracy« und 50 Goldstücken mit sich reden. Es sieht so aus, als könnten wir ohne größere Probleme ins Geschäft kommen. Als ich jedoch, einer inneren Stimme gehorchend, gegen ihren ausdrücklichen Willen das Haus durch die westliche Türe verlasse, werde ich unvermutet in einen mörderischen Kampf verwickelt, den ich schließlich mit Hilfe von »Blow Horn«, »Magic Ring« und »Druids Mace« gewinne. Als Belohnung erhalte ich die »Jade Eyes« und ein Schiff. Einfach Glück gehabt!

Hätte ich die südliche Türe gewählt, wäre ich nach Necropolis verfrachtet worden, hätte von dort nach Aushebung eines giftigen Spinnennestes zurückkehren und irgendwann doch kämpfen müssen. So aber bin ich stolzer Besitzer eines eigenen Schiffes. Voller Neugier beschließe ich, meine neuen Möglichkeiten auszuprobieren. Mehr aus Versehen wähle ich Freeport als nächstes Ziel. Hier fin-

de ich die »Stone Hands« und viele interessante Gegenstände und Spells, u.a. auch »Softened Stone«. Hüten muß ich mich vor einem Trupp Abenteurern, und auf keinen Fall darf ich das Schwert auf der Insel mitnehmen, weil es sich dabei – wie ich aus den Tavernengesprächen weiß – um eine böse Falle handelt.

Keulenschwingender Halifax

Schließlich verabschieden wir uns noch von Louie und besetzen den freigewordenen Platz mit dem keulenschwingenden Halifax, der in der Taverne auf uns gewartet hatte. Um den phantastischen »Spellstaff« tragen zu können, braucht Halifax allerdings noch »Low Magic«.

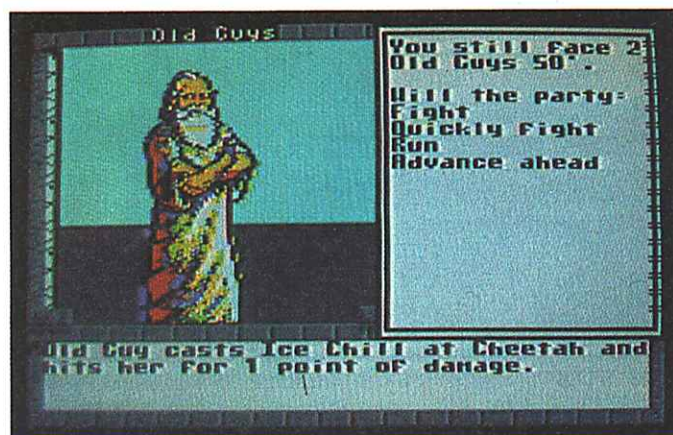
Von Freeport fahre ich sofort weiter nach Necropolis. Hier finde ich zunächst den »Stone Trunk« und dann, in einem Raum an der Westseite, den Abstieg in einen speziellen Bereich der Magan Underworld, wo Tote wieder zum Leben erweckt werden können. Wieder zurück, bewege ich mich, um möglichst wenig kämpfen zu müssen, immer an der Mauer entlang Richtung Osten. Nachdem ich einen Mauervorsprung umrunden habe, kann ich mit »Kick« eine Geheimtüre öffnen, sehr zum Unwillen eines »Rock Demon«. Diesen überliste ich mit einer neuen Kampftaktik, indem ich mich ihm ohne Kampf bis auf zehn Schritt nähere. Das verblüfft ihn so sehr, daß er Fersengeld gibt. Nun marschiere ich ohne weitere Zwischenfälle einen langen, gewundenen Gang entlang, an dessen Ende ich schließlich auf Nergal treffe.



Mushrooms und derbe Scherze

Der scheint zunächst nicht allerbesten Laune zu sein, denn obwohl ich ihm in Form eines »Mushroom« seine Lieblingsspeise überreiche, erlaubt er sich einen ziemlich derben Scherz. Zum versöhnlichen Ende überreicht er mir dann schließlich einen Silberschlüssel. Ich verzichte darauf, ein »Dragon Stones« verschlingendes Spinnennest auszurauchern, in dessen

Mitte sich ein Transmitter befindet, der mich zu den Piraten zurückgebracht hätte, wenn ich seinerzeit die südliche Türe gegangen wäre. Statt dessen segle ich mit meinem Schiff zum Smugglers Cove zurück und beschließe, zu Fuß zum Mystic Wood zurückzukehren. Bei der Gelegenheit möchte ich prüfen, ob ich den »Governors Pass« und die »Cityzen Papers« immer noch mitschleppen muß. Es zeigt sich, nicht zuletzt auch wegen Elendils »Catlin Bow«, daß ich die Papiere wegwerfen kann. Zukünftig



Der alte Weise – ob er mir helfen kann?



Die Begegnung mit dem Abenteurer in Lansk City

tig kassiere ich auf den Brücken selber in Form von Punkten. Erfreulich, daß ich auf der »Heavily guarded Bridge« jedesmal eine neue Schatzkiste finde.

Ich gehe in die Magan Underworld und lade an der Regenerationsquelle alles Mögliche mit »Charger« auf (probieren!). Danach erforsche ich die gesamte Umgebung. Nördlich der Feuer fin-

Goblin-Horden auf »Kings Island« und daran, daß Halifax noch einige Pünktchen braucht, um endlich sein »High Magic« lernen zu können. Nach einigem Probieren und Üben sind alle diesbezüglichen Wünsche und Gelüste erfüllt. Die arg mitgenommenen »Goblins« können sich wieder über bessere Zeiten freuen.

Schließlich begeben sich wieder zu meinem Schiff und segeln nach »Rustic«. Im Royal Game Preserve hänge ich dauernd in irgendwelchen Netzen und Fallen, aus denen ich mich aber mit eigener »Strength« befreien kann.

Siegelring und Wappenschild

Später zeige ich einem Jäger den königlichen Siegelring, der mir daraufhin gerührt seinen »Magic Bow« überreicht. Einige Banditen hinterlassen mir nach kurzem Kampf die dazugehörigen Pfeile. Auf der Scorpion Bridge benutze ich das Enkidu-Totem, worauf mich die beiden furchteinflößenden Wächter passieren lassen. Sollte das Totem zwischenzeitlich verlorengegangen sein, müssen schlagkräftigere Argumente den Durchgang erzwingen. Auf der Brücke finde ich im Westen Gold und ein Wappenschild.

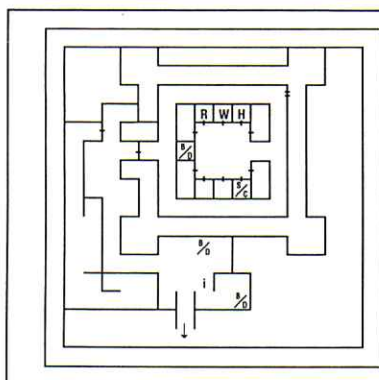
Kurz darauf erreiche ich ein seltsames Gebäude, das Magic College. Trotz mehrmaligem Umrunden kann ich keinen Eingang finden.

»Soften Stone« und marschiere durch den sechsten Raum hindurch, ohne zu kämpfen. Danach habe ich alle Prüfungen mit Bravour bestanden und ein alter Zauberer bietet mir als Belohnung die Auswahl zwischen drei Gegenständen, von denen ich die »Soul Bowl« nehme. Seine Reaktion zeigt mir, daß ich richtig gewählt habe. Er schenkt Halifax viele gute »High Magic«-Sprüche und bittet mich zum Abschied, den guten Zaton zu grüßen.

Zatons Seele ohne Ruhe

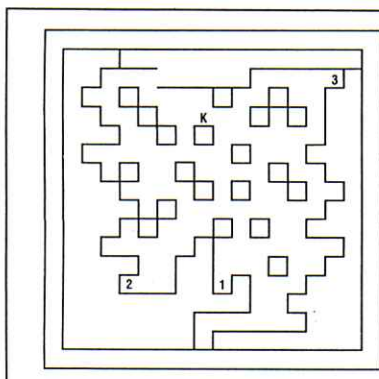
Ich erinnere mich an Zaton Stein im südlichen Mystic Wood und mache mich sofort auf den Weg. Es zeigt sich, daß Zaton Seele seit langer Zeit auf die »Soul Bowl« gewartet hat, ohne die sie keine Ruhe finden konnte. Als Lohn und Dank erhalten wir weitere Zaubersprüche.

Gut gelaunt tauche ich in die Underworld, um an der Regenerationsquelle mit Hilfe von Charger die so hilfreichen Items bis zur Höchstgrenze aufzuladen. Danach hole ich mir in Tars noch einmal die Flasche mit den fünf Dragon Stones und reise, mit grimmigsten Vorsätzen versehen, zum Dragon Valley. Nach Betreten des Tales folge ich stur der linken Felswand. Wenn ich kämpfen muß, schalte ich jeweils möglichst schnell die Cockatrice aus mit Hilfe



R - Rüstung
W - Waffen
H - Heiler
I - Information
/- Treppe

Die Stadt Byzanople



1 - Dragon Tooth
2 - Dragon Tears, Holy Lance, Dragon Shield, Dragon Eyes (15)
3 - Vorn's Guard, Cowardice, Sala's Swift
K - Drachenkönigin (use Dragon Gem)

Das Drachental: Dragon Valley

von »Rage of Mithras« bzw. »Dragon Horn« und manchmal auch mit »Cowardice«. So komme ich ganz gut über die Runden und finde nach kurzer Zeit in einer Felsschlucht ein Drachenskelett nebst einigen Zähnen. Zu meiner Freude stelle ich fest, daß es sich dabei um herrliche Waffen (Schwerter) handelt, die den Feind bis zu 60 Meter attackieren können. Schweren Herzens trenne ich mich vom »Slicer« und der »Axe of Kalah«, behalte aber das »Freedom Sword« und den »Catlin Bow«. Die »Spellstaves« gebe ich an die Magier weiter, die zukünftig mit ihrer Zauberkraft auskommen müssen.

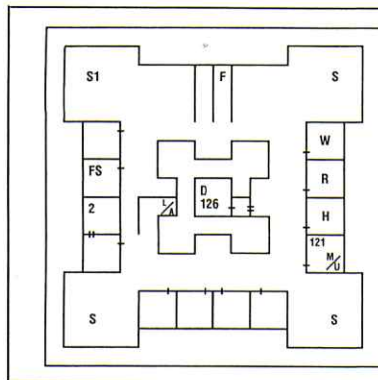
In der äußersten Südwestecke finde ich weitere Ausrüstungsgegenstände und »Dragon Eyes«, eine stärkere Form der »Dragon Stones«. Um alles mitnehmen zu kön-

nen, trenne ich mich vom Silver Key, Enkidu Totem, Soul Bowl, Signet Ring, Spectakles, Water Potion und Ankh, behalte aber Pilgrims Carb und Dragon Gem. Dann marschiere ich nach Norden. Während ich unzählige Kämpfe bestehe, höre ich ständig das Gruppeln eines riesigen Drachens. Und urplötzlich stehe ich vor der Drachenkönigin. Eine gigantische Erscheinung! Nicht einmal einen Atemzug lang kann ich mir vorstellen, mit ihr einen Kampf ausfechten zu wollen. Sie ist sehr aufgebricht und behauptet, durch meine Schuld seien einige ihrer Kinder getötet worden. Deshalb wolle sie mich nun an die übrigen verfüttern. In meiner Not zeige ich ihr den »Dragon Gem« und kann mit Erleichterung feststellen, daß ihre schlechte Laune sich unverzüglich verflüchtigt.

Ein Drachenfreund in höchster Not

Sie ernannt mich zum Freund der Drachen und fordert mich auf, im Moment allerhöchster Not den »Dragon Gem« erneut zu benutzen, damit sie mir schnellstens zu Hilfe eilen könne.

Nach diesem Wechselbad der Gefühle ziehe ich erleichtert von dannen und verlasse das Tal der Drachenkönigin. Vorher jedoch sammle ich in der äußersten Nordostecke noch einige Zaubersprüche ein, die dort in einer schwer zu öffnenden Kiste für mich bereitliegen. Danach lade ich in der Underworld noch einmal sämtliche Items auf.



F - Fährte
FS - Fahrkartenschalter
W - Waffen
R - Rüstungen
H - Heiler
D - Drache
S - Statue
/- Treppe
1 - Clowsword, Dragon Stones (12)
2 - Spells: Create Wall, Cure all, Wood Spirit

Die Lansk Undercity

Schließlich entdecke ich Fußspuren, die an einer Stelle der Mauer abrupt enden. Ich richte mich zur Mauer auf und setze die Spectacles ein. Volltreffer! Eine Tür erscheint und eine Stimme bittet mich einzutreten, fordert mich aber gleichzeitig auf, meine nächsten Schritte mit Sorgfalt und Vorsicht zu vollziehen. In der Folge werde ich nun einigen schwierigen Prüfungen unterzogen. Im ersten Raum reagiere ich mit »Ice Wand« oder »Ice Chill«, im zweiten mit »Reveal Glamour« und »Mage Fire«. Im dritten Zimmer benutze ich »Cloak Arcane«, im vierten muß ich körperlich kämpfen, wobei sämtliche magischen Eigenschaften wirkungslos bleiben. Schließlich benutze ich »Disarm Traps« oder



Scheinbar unrettbar gefangen, begegne ich diesem kannibalistisch angehauchten »Menschenfreund«

»Wenn alles getan ist, besteige den Berg von Salvation und finde Namtar«, hatte mir die raunende Stimme in der Höhle zugeflüstert. Jetzt scheint mir die Zeit gekommen, dieser Empfehlung nachzukommen. Mein Pilgrim Carb weckt Erinnerungen in mir an Old Dock und jenes Schiff, welches seinerzeit gerade auf große Pilgerfahrt gehen wollte. Mein Gefühl sagt mir, daß diese Pilger mir den Weg weisen werden. Ich werde es herausfinden.

In Old Dock treffe ich wieder Dutzende von Pilgern, die auf die nächste Überfahrt warten. Ich ziehe mir das Pilgrim Carb an und und segle unerkannt mit nach Nisir. Schon von weitem sehe ich den Berg, der hoch in den Himmel aufragt. Direkt nach der Landung im Pilgrims Dock werde ich von einer starken Wachmannschaft angesprochen. Ich versuche wegzulaufen, werde aber prompt ins Gefängnis gesteckt. Ohne Schwierigkeiten gelingt es mir auszubre-

me fordert uns auf, den Tyrannen Namtar zu vernichten. Als wir uns von unserer Überraschung erholt haben, stellen wir zu unserer Freude fest, daß die ersten vier Skills um drei Punkte erhöht worden sind und das Freedom Sword auch als Inferno benutzt werden kann.

Tief beeindruckt verlasse ich diesen Ort und beginne, mich auf dem Berg umzuschauen. Auf einem Parallelweg wandere ich wieder nach Süden, beschwingt und leider zu schnellen Schrittes, denn plötzlich stürze ich in einen Abgrund. Eine Schrift verkündet den sicheren Tod. Nachdem sich der erste Schrecken gelegt hat, bemerke ich, daß ich in die Underworld hinabgepurzelt bin, ohne größeren Schaden zu nehmen. Direkt nebenan befindet sich der Ausgang nach Salvation, den ich seinerzeit bei meinen Erkundungen bereits gefunden hatte. So fällt mir der Rückweg nicht schwer, allerdings befinde ich mich nun an einer anderen Stelle des Berges.

gungen in die Depths of Nisir. Zu meinem Erstaunen befinde ich mich dann in einem kleinen, absolut leeren Raum, von dem eine Treppe, würde ich sie benutzen, in die Underworld führt.

Schließlich durchbreche ich an der westlichsten Stelle mit Hilfe von Soften Stone schnell hintereinander zwei Wände. Auf diese Weise überwinde ich eine »Zone der Verzweiflung«, die mir mein Licht nimmt und meine Kraft raubt. Jetzt befinde ich mich in einem durchlaufenden unterirdischen System. Wirbelwinde, Transmitter, Abgründe, die nur mit einem »Air Element« überwunden werden können, Monster und Wachen machen mir zunächst zu schaffen. Schnell gewöhne ich mich daran, bei größeren Truppenverbänden den Rückzug anzutreten und erst zu kämpfen, wenn dies auch ohne »Dragon Eyes« möglich ist. Irgendwo in den Truppenunterkünften im Osten fällt dabei auch Buck Ironhead meinem Wüten zum Opfer.

In der nördlichen Ost-West-Schiene finde ich zwei nach Norden führende Türen, von denen ich die östliche benutze. Nachdem ich mich in den westlichen Nebenraum begeben habe, wende ich mich nach Norden und durchbreche die Wand mit Soften Stone. Glühende Hitze überfällt mich, doch wiederum hilft Soften Stone. Inmitten der Glut, zwischen zwei kühlen Räumen, finde ich Mystalvision. Ich lasse ihm keine Chance. Sterbend teleportiert er mich in eine unbekannte Gegend.

Hier breche ich auf die bewährte Art nach Westen aus und überwinde dabei wiederum eine »Zone der Verzweiflung« mit den schon bekannten Unbilden. Einige wenige Schritte nach Norden und ich stehe vor einer verschlossenen Tür in Richtung Westen, die unser Spezialist leicht öffnet. Ich folge einem langen Gang, durchwandere drei schaurige Räumlichkeiten und eine große Halle, die ich schließlich in Richtung Westen verlasse. Vor mir liegt eine weitere Halle, in deren Mitte sich ein quadratischer Teleporterraum befindet. Nachdem ich »Disarm Traps« aktiviert habe, verschaffe ich mir dort mit Soften Stone Zutritt. Kurz darauf befinde ich mich in einem schmalen Gang. Im Norden des Ganges bietet mir eine Treppe in die Underworld die Möglichkeit, dem zu entgehen, was sich mir im Süden darbietet und mein Blut in den Adern gerinnen läßt: Namtars Millionen-Armee! Der Gedanke an Kampf ist lächerlich! Es sei denn...?

Ich erinnere mich an das Versprechen der Drachenkönigin und benutze meinen »Drachen Gem«. Die Drachenkönigin erscheint, lädt uns auf ihren Rücken und fliegt feuerspeidend über dieses Millionen-Heer hinweg, von dem schließlich nichts mehr übrig bleibt

außer einem einsam und verloren zurückgebliebenen Namtar. Als die Drachenkönigin ihn erblickt, landet sie und hüllt ihn ebenfalls in eine Feuerwand ein. Namtar verglüht, sein Fleisch schmilzt zu einem schwarzen Klumpen. Eine unwirkliche Stille breitet sich aus und ich stehe wie erstarrt. Die Drachenkönigin schaut uns lange an. Schließlich fliegt sie davon.

Flug auf dem Rücken der Drachenkönigin

Während sich Erleichterung und unendliche Zufriedenheit in mir ausbreiten, höre ich hinter mir ein Geräusch. Aus wirbelnder Asche erhebt sich Namtar. Also bleibt es doch mir überlassen, Rache zu nehmen für alle die bösen Dinge, die uns seit Purgatory widerfahren sind. Ein mörderischer Kampf beginnt. Nachdem ich ihn dreimal besiegt habe, liegt sein Körper endlich entseelt vor mir im Staub. Als ich mich niederbeuge und ihn auf den Rücken drehen will, finde ich mich unversehens in der Underworld wieder. Namtar lebt immer noch und hat diesmal neue Horden mitgebracht. Soll der Kampf denn niemals enden?

Wiederum bleibe ich Sieger! Die raunenden Stimmen in der »Höhle« hatten davon gesprochen, Namtar in das Höllenloch zurückzubefördern. Ich schultere Namtar's Körper und trage ihn zu der Brücke, an der mir seinerzeit meine Lebensenergie von feenhaften Wesen entzogen worden ist. Nachdem ich die Brücke überquert habe, erwacht Namtar schon wieder, dieses Mal jedoch voller Angst und Schrecken. Jetzt bin ich mir sicher! Heute wird sich sein Schicksal erfüllen. Ein letztes Mal besiege ich ihn, stürze seinen Körper hinab in die tiefsten Tiefen dieser Welt und...?

Sollte ich Namtar nicht schlagen können, starte ich das Spiel erneut mit derselben Mannschaft. Die Ausrüstungsgegenstände sind dann zwar verloren, die magischen Fähigkeiten und Zaubersprüche bleiben jedoch erhalten. Ich beuge mich sofort in die Underworld zu der Stelle, an der mir die fünf Zusatzpunkte verliehen werden. Diesen Vorgang wiederhole ich so lange, bis ich mich stark genug fühle für eine erfolgreiche Abrechnung mit Namtar. Zwischenzeitliche Ringkämpfe bei Enkidu und Mehrfachbesuche im Magic College rüsten die gesamte Truppe mit der entsprechenden Magie aus. Danach sollte sich Namtar warm anziehen!

Nun müßten alle wagemutigen Abenteuerer gerüstet sein, um in den eigenen vier Wänden den Kampf gegen den schrecklichen Namtar aufzunehmen und Dilmun zu befreien. (lb)

Mitmachen beim 64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug geherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

5/89: Last Ninja II (Teil 1)
6/89: Ghosts'n Goblins
7/89: Katakis
8/89: Last Ninja II (Teil 2)
9/89: Wizball
10/89: Grand Monster Slam
11/89: Zak McKracken (Teil 1)
12/89: Spherical
1/90: Zak McKracken (Teil 2)
2/90: Oil Imperium
3/90: Ultima (Teil 1)
4/90: Ultima (Teil 2)
5/90: Ultima (Teil 3)
6/90: Elite
8/90: X-Out
11/90: Maniac Mansion
12/90: Turrican
1/91: R.Type
2/90: Dragon Wars (Teil 1)
3/90: Dragon Wars (Teil 2)
4/90: Pirates (in Vorb.)

chen. Als ich zufällig noch einmal in meine Zelle hineingerate und gegen die westliche Wand trete, öffnet sich eine Geheimtür und eine starke Kraft befördert mich unversehens an den Fuß des Berges »Salvation«. Ich laufe über die Insel zum Pilgrims Dock zurück. Nachdem ich hier alles untersucht habe und keine wesentlichen neuen Erkenntnisse gewinnen konnte, ergebe ich mich in mein Schicksal und besteige den Berg Salvation. Zunächst wandere ich nach Osten, dann nach Süden, dann wieder nach Osten und gelange schließlich, nachdem ich ein Tor durchschritten habe, zu einem Felsen-schrein. In seiner Mitte erhebt sich das Bild des »Universal God«. Wie unter Zwang trete ich näher und recke mein Freedom Sword hoch in den Himmel. Uplötzlich werden alle in übernatürliche Energie eingehüllt, ein Blitz trifft die Schwertspitze und eine donnernden Stim-

Auch hier gibt es Abgründe, die ich aber zukünftig tunlichst umgehe. An der Westseite des Berges finde ich in einer Nische noch einige Ausrüstungsgegenstände und dreißig »Dragon Eyes«. Jetzt bin ich endgültig für Namtar gerüstet.

Neben einer verschlossenen Türe benutze ich »IQ« und »Climb« und gelange dann an einen Abgrund, den ich mit Hilfe der »Golden Boots« überwinde. Ein schwarzer Turm reckt sich drohend in den Himmel, als wollte er dem Betrachter die Macht veranschaulichen, die sich in ihm verbirgt. Dies muß Namtars Turm sein! Vorsichtig schleiche ich durch eines der beiden Tore, etwas ängstlich der Dinge harrend, die mich erwarten. Da nichts geschieht, werde ich mutiger und fange an, diese seltsame Halle zu untersuchen. Dann passiert es. Ein riesiger Schlund öffnet sich und katapultiert mich in endlos scheinenden Verschlin-