

Komplettlösung ZU

Die Sage von Nietoom



Eine umheimliche Reise

Magic Line

1. Auflage 1995

Copyright 1995 by **Magic Line**

Magic Line sind:

Michael Müller: Lay Out

Markus Müller: Lösung, Lösungsgraphik

Besonderer Dank an Richie

Graphiken: PD-Serie J 140

Kontaktadresse: Magic Line

Wilhemshavenerstr. 58

10551 Berlin

Tel./Fax: (030) 395 85 15

Alle in diesem Heft enthaltenen Karten, Texte und Listen wurden nach bestem Wissen und Gewissen erstellt. Dennoch sind Fehler nicht ganz auszuschliessen.

Die Firma **Magic Line** übernimmt weder die Garantie, noch die juristische Verantwortung oder sonstige Haftung für Folgen, die aus der Benutzung dieses Heftes entstehen könnten.

Alle Rechte vorbehalten.

Ausdruck, Kopie oder andere Verfahren nur mit schriftlicher Genehmigung von **Magic Line**

Hure Aufgabe bei diesem Spiel ist es, die Spuren einer alten Sage zu verfolgen und herauszufinden ob sich an dieser ein Fünkchen Wahrheit finden lässt.

Der kranke Großvater erzählt seinem Enkel im Sterben von einem Tor in eine fremde Dimension, das er gesucht, doch nicht gefunden hat.

Es liegt nun an Euch, ein altes Haus, dessen Umgebung und ein riesiges Labyrinth nach Anhaltspunkten auf das Tor zu durchkämmen. Wird die Suche erfolgreich sein ?

Viel Spaß

INHALTSVERZEICHNIS

Lösungstips	4
Der Beginn	5
Das erste Zeichen	5
Das zweite Zeichen	7
Das Labyrinth	8
Das dritte Zeichen	9
Das Ende	12
Die Karte	13

Lösungstips

Hier ein paar Tips, die Euch den Spielverlauf ein wenig erleichtern sollen.

Wichtig bei diesem Spiel ist, daß Ihr Euch alle Sachen ansehen und lesen müßt. So könnt Ihr z. B. aus einigen Truhen erst etwas herausnehmen, wenn Ihr den Inhalt zuvor gesehen habt.

Seht Euch auch alle Gegenstände genauer an, um eventuelle Einzelheiten zu erfahren.

Sprecht öfters mit den Leuten auf die Ihr trifft, da Ihr auch so an manche Informationen gelangt.

Durchsucht alle Räume nach Gegenständen und nehmt alles mit, was Ihr findet. Obwohl Ihr nicht alles braucht, um das Spiel zu lösen.

Manche Dinge müßt Ihr miteinander verbinden, um eine Wirkung zu erzielen.

Zu Beginn des Spieles bekommt Ihr einen Brief und eine Schriftrolle, die den identischen Inhalt haben. Ihr könnt so alle Zeichen und Buchstaben vergleichen und so eine Art Übersetzung anfertigen, mit der Ihr spätere Nachrichten, die in Geheimschrift abgefasst sind, ebenfalls übersetzen könnt.

In dieser Lösung ist nur der direkte Lösung beschrieben. Es gibt noch den einen oder anderen Gag, den Ihr jedoch selbst ausprobieren könnt.

Ihr kommt im Laufe des Spieles in ein Labyrinth, das sehr groß ist. Hier müßt Ihr in den dunklen Räumen ein Streichholz anzünden, um etwas sehen zu können. Anhand der Karte müßtet Ihr jedoch einigermaßen klar kommen.

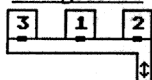


Komplettlösung zum Computerspiel

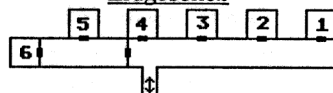
Der Beginn

Ihr beginnt im Schlafzimmer (1) im Obergeschoß. Dort nehmt als erstes die **Kerze** mit, die auf dem linken Regal steht. Danach versucht Ihr das Nachtschränkchen rechts zu öffnen, worauf der **Knauf** auf den Teppich plumpst - ebenfalls aufnehmen. Um den Raum verlassen zu können klickt die Tür hinter Euch an (gehe zur Tür) - Ihr landet auf dem Flur im Obergeschoß. Geht hier gleich mal die Treppe nach unten und Ihr landet in der Diele des Erdgeschosses. Es geht hier durch die Tür (erst öffnen, dann hineingehen) links neben der großen Standuhr (4) ins Arbeitszimmer.

Obergeschoß



Erdgeschoß



- 1) Schlafzimmer
- 2) Badezimmer
- 3) Dunkler Raum

- 1) Küche
- 2) Abstellraum
- 3) Keller

- 4) Arbeitszim.
- 5) Haustür
- 6) Kaminzim.

In der rechten Schublade unter dem großen Regal (erst den Schubkasten öffnen) findet Ihr ein paar **Streichhölzer**. Um die Schublade öffnen zu können, müßt Ihr jedoch erst das Märchenbuch vom Boden aufnehmen. Das **Schwert**, das an der hinteren Wand hängt, solltet Ihr ebenfalls mitnehmen, denn es verleiht dem Träger magische Kräfte. Außerdem solltet Ihr noch den **Feuerhaken**, der an der rechten Wand lehnt einstecken. Schließlich findet Ihr in der unteren rechten Schublade des Schreibtisches (erst öffnen) noch eine **Buchseite**.

Das erste Zeichen

Es gilt nun drei Zeichen zu finden, mit denen Ihr am Schluß eine magische Tür öffnen könnt. Geht also wieder in das Obergeschoß und in den dunklen Raum (3). Benutzt hier im Inventar die Streichhölzer mit der Kerze, worauf es ein wenig heller wird. Auf dem Bett findet Ihr ein Kopfkissen, das sich bewegen lässt. Darunter liegt ein kleines **Säckchen** das Ihr nehmt und öffnet - darin findet Ihr einen **Schlüssel**. Nun geht es wieder nach unten und von der Diele aus nach rechts in den Vorraum. Hier geht es





durch die rechte Tür in das Kaminzimmer, wo Ihr auf dem rechten Tisch einen **Nussknacker** findet. Weiter geht es in die Küche bei 1. Unter der Spüle findet Ihr zwei Holzklappen, die sich öffnen lassen. Es offenbart sich ein Rohr, das sich mit dem Nussknacker öffnen lässt (benutze Nussknacker mit Rohr). Aus diesem verstopften Rohr fällt ein kleines braunes Teil (Rostklumpen) heraus - nehmt dieses Ding auf (liegt unter dem nun offenen Rohrstück). Seht Euch dieses Teil im Inventar an und Ihr erkennt eine verrostete **Metallplakette** - diese gilt es nun irgendwie, von dem Rost zu befreien.

Es geht dazu in den Abstellraum (4), den Ihr betreten müßt, ohne vorher die Tür zu öffnen. Ihr findet dort einen **Eimer**, den Ihr einsteckt. Weiter geht es in den Keller (3) und von dort durch die linke Tür. Im Weinregal ganz rechts findet Ihr im 3. Fach von oben ganz rechts ein kleines **Fläschchen**, nachdem Ihr Euch das Fach angesehen und das Fläschchen erkannt habt. Es geht zurück in die Küche, wo Ihr das Geschirr aus der Spüle herausräumt (nimm Geschirr) und dann den Eimer in das leergeäumte Waschbecken stellt. Öffnet nun den Wasserhahn an der Spüle und der Eimer füllt sich mit Wasser. Ist der Eimer voll, füllt den Inhalt des Fläschchens in den Wassereimer - bei der Flüssigkeit handelt es sich um Säure.

Öffnet nun die Tür, die sich ganz rechts in der Küche befindet - dahinter steht auf einem Regal ein Behälter mit **Leim**. Benutzt den Leim im Inventar mit dem Knauf und geht zurück ins Schlafzimmer (im Obergeschoß). Hier könnt Ihr den präparierten Knauf wieder in den Nachtschrank stecken und diesen endlich öffnen. Ihr findet darin einen **Faden**, den Ihr im Inventar mit dem Rostklumpen benutzen müßt. Es geht in die Küche zurück, wo Ihr den Rostklumpen am Faden in den Eimer mit der Säure packt. Ihr erhaltet so eine saubere Metallplakette, die Ihr Euch ansieht - es befindet sich eine Art Kombination darauf.

Weiter geht es ins Arbeitszimmer, wo Ihr in dem linken großen Regal einen Tresor erkennt - seht Euch diesen an. Steckt das Schlüsselchen in die Kiste und bewegt dieses. Gebt nun den Code ein: 15974438, bewegt den Schlüssel und nehmt die **Schriftrollen** heraus, die in dem Fach liegen - diese lassen sich im Inventar öffnen und lesen. Verlasst nun das Arbeitszimmer und geht zur





Haustür, wo gleich darauf jemand anklopft - öffnet die Haustür und Ihr begegnet dem Briefträger. Sprecht diesen ein weiteres Mal an und Ihr erhaltet einen Brief, den Ihr öffnen und lesen könnt - Ihr erhaltet so das erste geheime Zeichen. Mit Hilfe des Briefes könnt Ihr die Schriftrolle entziffern, da der Inhalt des Briefes mit dem der Schriftrolle identisch ist.

Das zweite Zeichen

Es geht nun zu der großen Standuhr in der Diele, deren Zeiger Ihr mit `bewege Zeiger` auf acht Uhr einstellen müßt - Ihr könnt dann den Uhrenkasten unten öffnen und findet darin den ersten Teil, einer Steintafel - nehmen und ansehen. Es ist nun an der Zeit, für einen kleinen Spaziergang. Bevor Ihr jedoch das Haus durch die Haustür verlasst, solltet Ihr noch den Besen mitnehmen, der neben der Standuhr steht und den Mantel, der auf dem Kleiderständer neben der Haustür hängt.

Habt Ihr das Haus verlassen geht es nach links und zur Weggabelung in der Mitte des Bildes - folgt dort dem Pfad in den Wald hinein. Hier findet Ihr auf der linken Seite eine lichte Stelle - Unterholz. Dieses Unterholz lässt sich bewegen und offenbart Euch einen Schädel, den Ihr mitnehmen solltet. Weiter geht es den Pfad entlang zur Ruine und in diese hinein. Ihr trefft hier auf einen seltsamen Mann, den Ihr öfter ansprechen müßt - Ihr kommt so an wichtige Informationen. Hat der Mann nichts mehr zu sagen verlasst die Ruine und Ihr findet auf der Lichtung vor der Ruine einen Wagen, den Ihr nehmen müßt. Nachdem der Wagen steht steckt den Besen hinein und steckt den Schädel auf den Besen. Damit der Schädel richtig hält, müßt Ihr diesen auf dem Besen nochmal bewegen. Zu guter letzt kommt der Mantel auf den Besen. Versetzt dem Wagen nun eine Tritt (bewege Wagen), worauf sich dieser auf den Weg in die Ruine macht. Der komische Mann bekommt einen Riesenschreck und verlässt Hals über Kopf den Schauplatz. Geht also in die Ruine zurück und nehmt Euch den Zettel auf, der links auf dem Boden liegt. Seht Euch den Zettel an und Ihr öffnet automatisch ein Geheimversteck, in dem sich das zweite Stück der Steintafel befindet - nehmen. Benutzt nun im Inventar die beiden Steintafeln miteinander und Ihr erhaltet ein Stück. Ihr findet durch Übersetzung der Steintafel das Wort `nietoom`. Davor befindet sich ein Zeichen,





das Ihr zum Öffnen der magischen Tür braucht - Ihr habt nun also schon zwei Zeichen. Bevor Ihr den Platz verlasst nehmt noch den Mantel auf, der rechts auf dem Boden liegt - darunter findet Ihr ein **Musikbuch**, das später noch sehr wichtig wird.

Das Labyrinth

Ihr könnt zurück ins Haus, wo Ihr dem Keller einen Besuch abstatten solltet. Hier findet Ihr auf dem rechten Dreckhaufen ein Stück **Holz** - nehmen. Geht hier noch durch die rechte Tür und Ihr findet in dem Gerümpel ein zweites Stück **Holz**. Weiter gehts in das Obergeschoß und dort in das Bedezimmer, wo Ihr vom Boden die **Zeitung** aufnehmt. Im Erdgeschoß geht dann in das Kaminzimmer, wo Ihr Feuer anmachen müßt. Benutzt dazu zweimal Holz und die Zeitung mit dem Kamin und zündet dann alles mit einem Streichholz an. Es entriegelt sich ein Schloß von dem großen Schrank rechts - Ihr könnt diesen jetzt öffnen. Die Falltür in dem Schrank lässt sich mit Hilfe der Teller öffnen, die sich über dem Kamin befinden, stellt diese so ein: 1. und 3. Teller oben, 2. und 4. Teller unten (von links nach rechts/die Teller bewegen).

Es geht nochmal in die Abstellkammer (ohne Tür öffnen betreten), wo Ihr Euch die **Leiter** herausholt. Zurück im Kaminzimmer betretet den großen Schrank und benutzt die Leiter mit dem Schacht - geht die Leiter hinunter. Ihr kommt, wenn Ihr dem Gang folgt, an eine Wand mit ziemlich vielen Hebeln. Diese Hebel lassen sich mit Hilfe des Musikbuches einstellen: lest das Musikbuch und schaut Euch die Noten an. Alle Noten, die nach oben zeigen bedeuten, daß der jeweilige Hebel nach oben zeigen muß. Alle Noten, die nach unten zeigen bedeuten, daß der jeweilige Hebel nach unten bewegt werden muß; hier die Reihenfolge von links nach rechts (h bedeutet: hoch, r bedeutet: runter): h,h,h,h,r,r,h,h,h,h,h,h,h,h,r,r. Die Wand öffnet sich, nachdem Ihr den großen oberen Hebel bewegt habt und Ihr könnt diese durchqueren (alles was sich rechts von dieser Wand befindet ist unwichtig). Nachdem Ihr in dem Raum hinter der Wand seit, bemerkt Ihr einen Teleporter mit drei verschiedenen Eingängen. Geht einfach in die jeweilige Scheibe und Ihr landet an einem Punkt des Labyrinths. Die rechte Scheibe bringt Euch zu dem Teleporter mit dem Loch, die linke Scheibe zu dem Teleporter mit der Brücke.





Die erste Aufgabe hier ist, drei Bretter zu finden, die sich innerhalb des Labyrinths befinden. Seht Ihr einmal in dem Labyrinth nichts, oder bemerkt Ihr leuchtende Augen, müßt Ihr ein Streichholz anzünden, um ein wenig Licht in die Sache zu bringen. Sollten Euch die Streichhölzer ausgehen, findet Ihr in der Küche oben auf dem Regal neben dem Ofen eine weitere Packung.

In einigen Räumen des Labyrinths befinden sich Fallen, die Ihr entweder umgehen oder nicht betreten solltet. Macht Euch also auf, die drei Bretter zu finden - lasst Euch dazu zu dem Teleporter bei der Brücke bringen. Habt Ihr die drei Bretter (seht auf die Karte und benutzt in den Räumen mit den Brettern ein Streichholz, da Ihr das Brett erst dann aufnehmen könnt) geht zurück in den Teleporter und weiter zu dem Teleporter bei dem Loch im Boden. Hier müßt Ihr nacheinander alle drei Bretter mit dem Loch benutzen, um dies überqueren zu können. Hinter dem Loch ist ein Gang mit zwei Schaltern an der Wand, die nach oben zeigen. Ihr müßt nun einen Hebel nach unten bewegen (niemals beide Hebel bewegen, da sonst das Spiel nicht gelöst werden kann) und in den Abschnitt des Labyrinths, der mit Kopfbilder gekennzeichnet ist. Zündet dort ein Streichholz an, seht das Drachenbild und geht zurück zu dem Gang mit den beiden Hebeln. Stellt nun den einen Hebel wieder nach oben und bewegt den anderen Hebel nach unten. Es geht dann nochmal zu dem Kopfbildraum, wo Ihr ein Streichholz anzündet und Euch das zweite Drachenbild ansieht. Danach geht es nochmal zu dem Gang mit den beiden Hebeln und weiter in den Raum mit dem Artefakt. Hier benutzt nun das Schwert mit dem Loch im unteren Teil des Raumes und ein Artefakt erscheint, das Ihr herausnehmen könnt.

Nun geht es wieder in den anderen Teil des Labyrinths, wo Ihr in den Raum mit der Statue müßt und dort den Feuerhaken mit der Statue benutzt - es fällt ein Metallring zu Boden, den Ihr gleich mitnehmt.

Das dritte Zeichen

Nun geht es zurück in das Haus, ins Kaminzimmer. Nehmt aus dem Schacht die Leiter wieder an Euch und geht ins Obergeschoß. Dort benutzt die Leiter mit der Dachluke in der Decke vor dem Schlafzimmer. Nun müßt Ihr nochmal in das Badezim-





mer und die Papprolle von der rechten Wand abnehmen. Darunter kommt ein Nagel zum Vorschein, den Ihr mit dem Nussknacker herausziehen könnt. Mit eben diesem Nagel lässt sich die Dachluke öffnen. Bevor Ihr den Speicher betretet solltet Ihr allerdings noch schnell das Wandschränkchen aus dem Abstellraum holen. Mit dem Wandschrank im Gepäck geht es über die Leiter auf den Speicher. Dort öffnet den großen Schrank rechts und Ihr findet darin einen Haartrockner. Schaut nun durch das Loch im Speicher und Ihr erkennt den Fußboden auf den Ihr das Wandschränkchen werft (benutze Schrank mit Fußboden). Verlasst den Speicher, geht in das Erdgeschoß, wo Ihr auf dem Boden zwischen den Trümmern einen Hammer findet.

Es geht weiter in den Keller und von dort in den rechten Raum, wo Ihr Risse in der Wand seht. Benutzt dort zweimal den Hammer mit den Rissen und es entsteht ein großes Loch. Geht aus dem Raum raus und durchsucht im Keller den Geröllhaufen - Ihr findet auf der rechten Seite eine Keramiksicherung. Mit dieser geht es in die Küche, wo Ihr auf dem rechten Tisch eine Dose findet - aufnehmen und öffnen. Seht Euch die offene Dose an und Ihr bemerkt darin eine Alu-Folie, die Ihr gleich mit der Sicherung verbindet. Zurück im Keller schraubt die präparierte Sicherung in die leere Fassung im Sicherungskasten. Einen weiteren Abstecher in die Küche machen und den Fön mit der Steckdose an der linken Wand benutzen. Öffnet den Kühlschrank und benutzt den auf dem Boden liegenden Fön mit dem Öl im Kühlschrank. Ist das Eis abgetaut, könnt Ihr Euch das Öl greifen.

Weiter in das Arbeitszimmer und dort das blaue Buch von der Fensterbank nehmen - öffnet dieses und Ihr findet einen Schlüssel. Mit diesem geht es auf den Speicher, wo Ihr erst das Öl, dann den Schlüssel mit der großen Holztruhe benutzt. Sie öffnet sich und gibt ein Buch und einen weiteren Schlüssel preis. Mit diesem Schlüssel lässt sich die große Truhe vor dem Fenster im Arbeitszimmer öffnen. Seht Euch die offene Truhe an und Ihr findet darin einen Draht, den Ihr mitnehmt. Nochmal in die Küche gehen und links vom Schrank das Messer aufnehmen - mit diesem den Draht bearbeiten - zwei Stücken Draht. Seht Euch nun im Inventar die Buchseite an (Herstellung eines Transformators) und benutzt den Draht mit dem Metallring - Transformator. Über



dem Ofen in der Küche seht Ihr ein kleines Gitter, das Ihr öffnen solltet. Bei dem Versuch zerbricht eine Vase, in deren Scherben Ihr einen **Schraubenzieher** findet - nehmen.

Bevor es in den Keller geht macht noch einen Abstecher in den Abstellraum und nehmt Euch das **Kabel** mit. Vom Keller aus geht es in den linken Raum. Mit dem Schraubenzieher lässt sich der Deckel des großen Aggregates öffnen, es offenbaren sich drei Steckdosen, von denen Ihr irgendeine benutzt, um das Kabel hineinzustecken (benutze Kabel mit Steckdose). Nun das andere Ende des Kabels zur Tür hinaus legen (benutze Kabel mit Tür). Im Raum mit der Kellertreppe das Kabel von der linken in die rechte Tür verlegen (benutze Kabel mit Tür (rechts)). Im rechten Kellerraum schließlich müßt Ihr das Kabelende mit dem Messer abisolieren und dann den Transformator mit dem Kabelende verbinden. Benutzt den Transformator mit der Tür in der Wand und setzt dann das Artefakt in die Vertiefung in der Wand.

Zurück in den linken Kellerraum und das Aggregat anschalten (benutze Schalter an dem oberen Rand des Aggregates). Es geht wieder in den rechten Kellerraum, wo sich nun durch den Strom, die Tür in der Wand öffnet. Ihr durchquert die Tür und landet in einem Raum mit einem Grab. Die Inschriften könnt Ihr übersetzen - wichtig ist aber nur die mittlere Inschrift, die Euch das dritte Zeichen verrät. Ihr findet hier auf dem Boden 2 Teile, die Ihr aufhebt - eine **Platte** und eine **Eisenstange**. Mit Hilfe der Eisenstange könnt Ihr den **Transmitter** aus der linken Nische herausbrechen. Raus aus dem Raum, in den linken Kellerraum und das Aggregat wieder ausschalten. Es schließt sich die Tür im rechten Kellerraum und Ihr könnt Euch das Artefakt aus der Vertiefung zurückholen.

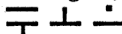
Es geht wieder nach oben und in das Kaminzimmer, wo Ihr rechts neben dem Kamin ein großes Schild bemerkt - seht Euch dieses an und Ihr bemerkt in dessen Mitte einen großen **Kristall**, den Ihr mit Hilfe des Schraubenziehers herausbekommt - dieser Kristall wird sogleich in den Transmitter eingesetzt. Nun einen Abstecher ins Obergeschoß und das Treppengeländer untersuchen. An der Treppe, die nach oben führt lässt sich der 4. **Stab** von unten herausnehmen.



Das Ende

Holt Euch die Leiter und geht ins Kaminzimmer. Dort in den Schrank und die Leiter in den Schacht einsetzen - herunterklettern. Unten angekommen geht zu dem Teleporter, der zum Loch führt und weiter zu dem Raum mit dem Artefakt, wo Ihr dieses wieder in die Vertiefung in der Wand einsetzt. Diese schließt sich und Ihr könnt Euch vom Boden das Schwert zurückholen.

Weiter geht es im anderen Teil des Labyrinthes, wo Ihr in den Raum mit dem Rad (Hebel) müßt. Benutzt hier den Geländerstab mit dem Rad - Hebel - und bewegt dann den Hebel. Ihr geht nun weiter in den Raum mit dem Gitter, das nun offen ist - durch. Im dahinterliegenden Raum befinden sich zwei Drachenköpfe, die Ihr bewegen müßt. Die Köpfe werden automatisch richtig eingestellt, wenn Ihr zuvor im Labyrinth die beiden Kopfbilder gesehen habt. Die Plattform in der Mitte des Raumes ist nun eingeschaltet und Ihr könnt diese betreten - Ihr landet eine Etage höher, wo sich ein Loch in der Wand öffnet. In dieses steckt Ihr den kompletten Transmitter (benutze Transmitter mit Loch in der Wand).

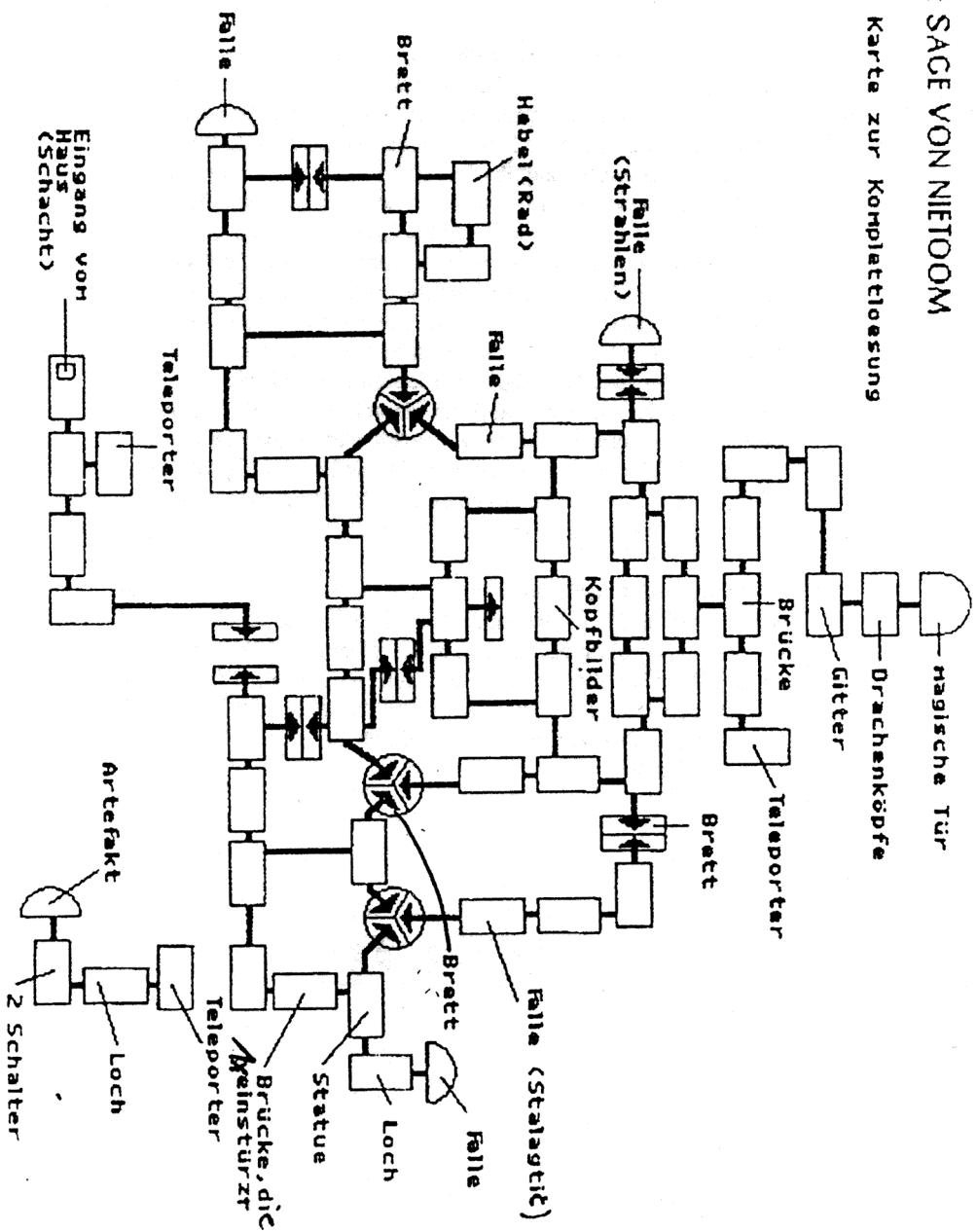
Ihr fahrt wieder nach unten und eine Öffnung in der Wand erscheint, durch die Ihr hindurchgeht. Ihr geht nun durch alle Türen, bis Ihr an die große magische Tür gelangt - seht Euch diese an und Ihr müßt die richtigen drei Zeichen einstellen (bewegen), sie befinden sich alle in dem oberen Zeichenabschnitt:  Habt Ihr alle Zeichen richtig, geht durch die Tür und das Spiel wäre überstanden.

ENDE



DIE SAGE VON NIETOOM

Die Karte zur Komplettlösung





Inhaber: M. Müller

Liste der erhältlichen Lösungen:

vom 10.9.1994

Abandoned Places 1 oder 2	Return of the Phantom
Alone in the Dark 1 oder 2	Return to Zork
Amazon	Rex Nebular
Amberstar	Ringworld
Ambermoon	Sam and Max
Betrayal at Krondor	Schatz im Silbersee
Blue Force	Shadowcaster
Buck Rogers 2	Shadow of the Comet
Challenge of the 5 Realms	Sherlock Holmes (Lost files...)
Companions of Xanth	Shining in the Darkness (MD)
Cruise for a Corpse	Simon the Sorcerer
Curse of Enchantia	Space Quest 4 oder 5
Darkseed	Spirit of Adventure
Darksun	Star Trek 1 oder 2
Daughter of Serpents	Treasures of the sav. Frontier
Day of the Tentakel	Ultima 7 (incl. Forge of Virtue)
Dungeon Master	Ultima 7 2. Teil
Eco Quest 1 oder 2	Ultima Underworld 2
Elvira 1 oder 2	Veil of Darkness
Eternam	Warriors of the eternal Sun (MD)
Eye of the Beholder 1, 2 oder 3	Waxworks
Freddy Pharkas	Ween
Gabriel Knight	Wizardry 6 oder 7
Goblins 2 oder 3	
Heimdall	
Hook	
Inca 2	
Indiana Jones 3 oder 4	
Innocent until caught	
Ishar 1 oder 2	
Kathedrale, die	
King's Quest 5 oder 6	
Lands of Lore	
Laura Bow 2 (Dagger of Amon Ra)	
Legacy	
Legend 1 oder 2	
Legend of Kyrandia 1 oder 2 (H.O.F.)	
Legends of Valour	
Leisure Suit Larry 6	
Loom	
Lords of Doom	
Lost in Time 1 oder 2	
Lure of the Temptress	
Might and Magic 3, 4 oder 5	
Monkey Island 1 oder 2	
Obitus	
Peppers Adventure in Time	
Plan 9 from outer Space	
Police Quest 3 oder 4	
Prophecy of the Shadow	
Quest for Glory 3 oder 4	

Neuheiten:

Beneath steel Sky
Dragonsphere
Elder Scrolls: Arena
Myst
Ravenloft
Ultima 8
Wizard (Hexx)

Al Quadim

Inherit the Earth (Erben der Erde)

Heimdall 2

Ishar 3

Redhell

Ringworld 2

Superheroleague of Hoboken

Fragen Sie Ihren Händler nach den Neuerscheinungen, da sich die Liste ständig erweitert !



(c) Magic Line 1992