

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – Vormals oft über DM 100,–
Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 4
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,–
Lfr 480,–
HfL 25,–

19,80 DM

Der Seelenturm



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

PC POWER 3/96: 85%

„Eine gute Story,
tolle Grafiken und
hervorragender, von der
CD spielbarer Sound –
was will man mehr?

Sie dürfen sich
schon jetzt auf einige
schlaflose Nächte
gefaßt machen.“

**Uneingeschränkte
deutsche Originalversion**
– mit Digi-Musik,
Sprachausgabe,
animierten Texturen und
vielen weiteren Features!



CompuServe
SOFTWARE AUF DER CD-ROM
INKL. 10 STUNDEN GRATIS-ZUGANG

T • Online
Decoder auf der CD-ROM!



CompuServe kostenlos testen: Titel-CD einlegen - los geht's.

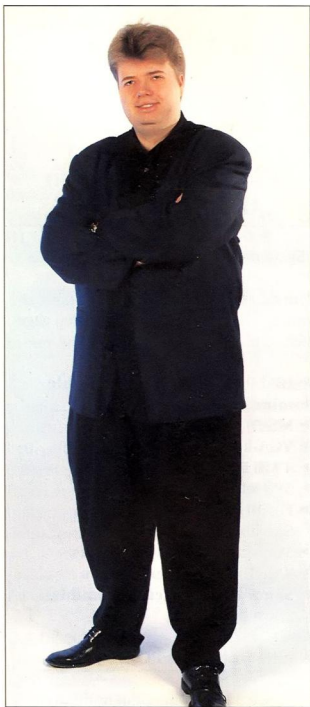


GO!

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Sie bezahlen im 1. Monat keine Mitgliedsgebühr, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUE\WINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an. D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

[http://www.CompuServe[®].de](http://www.CompuServe.de)

DAS DUNGEON RUFT!



Wem Rollenspiele schon immer zu öde und Arcadegames zu stumpfsinnig waren, der findet im „Seelenturm“ genau die richtige Mischung aus beiden Genres. In einem wahren Geniestreich gelang es den Mühlheimer Programmierern, dieses Rollenspiel mit einer gehörigen Portion Action zu würzen und das Ganze in einer stimmungsvollen Atmosphäre auf den Bildschirm zu zaubern.

Schon die Amiga-Version erwies sich als absoluter Knüller. Doch als stolzer PC-Besitzer kommen Sie in den Genuß einer weitreichend verbesserten Version, die durch zusätzliche Sprites, mehr Farben, mehr Details und die Sprachausgabe glänzt. Ein echtes Sahnestück sozusagen. Genießen Sie die Odyssee durch über 100 Karten, in denen hinter jeder Ecke die Gefahr lauert. Greifen Sie wahlweise in die mystische Trickkiste oder bedienen Sie sich im umfangreichen Waffenarsenal, um sich Ihrer eigenen, so kostbaren Haut zu wehren. Zeigen Sie den bösen Mächten, wer der Herr im Dungeon ist!

Na, klingt das gut? - Dann wollen wir sie auch nicht länger aufhalten. Nehmen Sie Ihren Jahresurlaub, plazieren Sie die Kaffeemaschine in Reichweite des Computers und schlüpfen Sie nun in die Rolle des Helden Treeac. Es erwartet Sie eine Welt voller finsterner Dungeons, kniffliger Rätsel und tückischer Fallen, erfüllt von fiesen, häßlichen Kreaturen, deren Schicksal ein für allemal besiegelt werden muß! Vernichten Sie Baalhathrok, damit die Völker dieser Welt wieder in friedlicher Harmonie leben können.

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier und
das gesamte Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Frank Willms,
Katrin Järnecke

Gestaltung und Satz:

Style of the Arts. GmbH
79426 Buggingen
Tel. 07631/17 630

Art Director: Michael H. Sichter
Layout: Helmut Kammerer

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Anzeigenleitung:

Christian Kaese

Belichtung:

SKRIPT, Freiburg

Druck:

Realgraphic, Belfort

Vertrieb:

Trend-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-113
Fax: 07631/360-449

Außendienst:

Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung
Grosso/Bahnhoßbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Rolf Krämer, Bernd Bzdok

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo Preis: 199,90 DM

Abo-Service: 07631/360 338

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTS VERZEICHNIS

SPIELANLEITUNG S.6

➤ Laden und sichern S.6

➤ Tod der Spielfigur S.6

➤ Erdgeschoß S.14

Icons der Menüleiste S.6

Steuerung der Spielfigur S.7

Statusbildschirm S.7

➤ Behälter im Rucksack öffnen S.8

Der Alchemie-Bildschirm S.8

➤ Zauberversionen S.8

➤ Zauberstärke S.14

Zaubersprüche S.9

➤ Anwenden eines Zauberspruches ...S.10

➤ Auswahl der Zaubersprüche S.10

➤ Kämpfen S.10

➤ Aufheben von Gegenständen ...S.10

➤ Puzzles S.10

➤ Springbrunnen, Pumpen, usw. ...S.10

➤ Kämpfen S.10

➤ Schlösser öffnen S.10

➤ Automatische Karte S.11

CHAYBORIANISCHE KRÄUTER ...S.11

LÖSUNG S.14



Installation und Programmstart von „Der Seelenturm“

Systemanforderungen

Um den Seelenturm spielen zu können, müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% kompatibel
- mind. 486/25 MHz
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte
- 4 MB RAM, davon 3 MB EMS
- 598 KB freier DOS-Speicher
- Festplatte mit 25 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- 4-fach CD-ROM empfohlen
- Soundblaster oder kompatible Soundkarte

Konfiguration des PCs

„Der Seelenturm“ benötigt mindestens 3 MB freien EMS-Speicher. Geben Sie am DOS-Prompt MEM ein und bestätigen Sie dieses mit der Eingabetaste. Anschließend erfahren Sie die Menge und Art des Speichers. Sollte unterhalb der abgebildeten Tabelle die Zeile „Insgesamter Expansionsspeicher.“ stehen, sind keine weiteren Änderungen notwendig. Steht dort jedoch „Insgesamter Erweiterungsspeicher.“ geben Sie bitte wie folgt vor:

WICHTIG



Die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS sind wichtige Startdateien für den PC. Veränderungen können u. U. dazu führen, das Ihr PC nicht mehr einwandfrei funktioniert. Bitte sichern Sie diese beiden Dateien auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie die folgenden Anweisungen ausführen. Sollten Sie wenig Erfahrung in der Konfiguration eines PCs besitzen, bitten Sie einen Fachmann, Freund oder Bekannten, diese Änderungen für Sie vorzunehmen.



Installation

Geben Sie am DOS-Prompt

EDIT CONFIG.SYS

ein, suchen Sie den Eintrag
**DEVICE=C:\WINDOWS\
EMM386.EXE NOEMS**

bzw.

**DEVICE=C:\DOS\
EMM386.EXE NOEMS**

und ersetzen Sie den letzten Eintrag durch die Buchstabenfolge RAM. Die neue Zeile sollte wie folgt aussehen:

**DEVICE=C:\WINDOWS\
EMM386.EXE RAM**

bzw.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

Starten Sie nun den Computer neu.

Die Installation von „Der Seelenturm“

Erster Schritt:

Zur Installation von „Der Seelenturm“ wechseln Sie bitte zu Ihrem CD-ROM, indem Sie den entsprechenden Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (z. B. „D:“) eingeben.

Rufen Sie nun das Installationsprogramm durch die Eingabe von „INSTALL“ auf.

Zweiter Schritt:

Das Installationsprogramm fragt Sie nun nach dem gewünschten Ziellaufwerk, auf dem „Der Seelenturm“ installiert werden soll. Bitte geben Sie hier einfach den Buchstaben des gewünschten Ziellaufwerks (z. B. „C“) an. Im Anschluß wird auf diesem Laufwerk ein Verzeichnis namens \Tower erstellt, und die Daten werden dorthin kopiert. Danach ist die Installation abgeschlossen.



Programmstart

Wechseln Sie durch die Eingabe von CD C:\TOWER (bitte Laufwerksbuchstaben beachten!) in das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde, geben Sie TOWER ein und bestätigen Sie dieses mit der Eingabetaste.

Soundeinstellungen

Zur korrekten Wiedergabe der Sprachausgabe und Soundeffekte benötigt das Programm die folgende Zeile in der Autoexec.bat:

SET BLASTER=A220 I5 D1 T4

Bitte überprüfen Sie diese Einstellungen. Geben Sie dazu folgenden Befehl am DOS-Prompt ein:

„Edit Autoexec.bat“

Bei den meisten soundblasterkompatiblen Soundkarten finden Sie dort folgenden Eintrag:

SET BLASTER=A220 I5 D1 T4

Diese Zeile verrät Ihnen die Portadresse (A220), den Interrupt (I5) und den DMA-Kanal (D1).

Sollte diese Zeile fehlen, tragen Sie diese bitte nach. Die Variable „I“ bezeichnet den Kartentyp der verwendeten Soundblasterkarte, d. h. T=4 entspricht der Soundblaster Pro, T=16 steht für die Soundblaster 16 usw.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:



WICHTIG

Konfiguration für Windows 95

Das Programm kann unter Windows 95 nur im MS-DOS-Modus gestartet werden. Die Pfadangaben im angegebenen Beispiel beziehen sich auf das „Windows 95 Update“. Sollten sie „Windows 95“ als Betriebssystem installiert haben, ersetzen Sie bitte die Pfadangabe „\WIN95“ durch „\WINDOWS“. Kopieren Sie Ihren Maustreiber mit der Endung „...com“ oder „...sys“ in Ihr Windows-Verzeichnis. <I> Öffnen Sie anschließend unter Windows 95 den Editor (Notepad.exe) und bearbeiten Sie bitte die Autoexec.bat und Config.sys wie folgt:

AUTOEXEC.BAT: <P>

@ECHO OFF
PATH=C:\WIN95;C:\WIN95\
COMMAND
SET TEMP=C:\TEMP
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4

(Bitte übernehmen Sie hier die Einstellungen SET SOUND=C:\SB Ihrer Soundkarte)

LH C:\WIN95\MOUSE.COM

(...wenn Ihr Treiber MOUSE.COM heißt!)

LH C:\WIN95\COMMAND\

MSCDEX.EXE /D:...

(Tragen Sie hier bitte Ihre Einstellungen ein.)

C:\WIN95\COMMAND\KEYB.COM
GR., C:\WIN95\COMMAND\
KEYBOARD.SYS

CONFIG.SYS: <P>

DEVICEHIGH=C:\WIN95\HIMEM.SYS
DOS=HIGH, UMB

DEVICE=C:\WIN95\EMM386.EXE RAM
DEVICEHIGH =C:\... /D:...

(Tragen Sie hier den CD-ROM-Treiber und die entsprechenden Platte ein.)

DEVICEHIGH=C:\WIN95\MOUSE.SYS
(...wenn Ihr Treiber MOUSE.SYS heißt!)

COUNTRY=049,437,C:\WIN95\

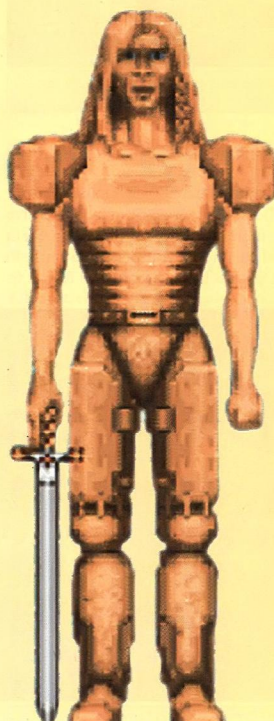
COMMAND\COUNTRY.SYS

SHELL=C:\WIN95\COMMAND.COM

FILES=60

BUFFERS=30

Speichern Sie die Änderungen, starten Sie Ihren Rechner neu und drücken Sie die F8-Taste, sobald die Nachricht „Windows 95 wird gestartet...“ auf dem Bildschirm erscheint. Wählen Sie anschließend den Punkt „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Jetzt steht der Installation nichts mehr im Wege.



SPIELANLEITUNG

„DER SEELENTURM“

Laden und Sichern

Um das Spiel zu sichern, muß ein Vorrat an Goldmünzen gesammelt werden, mit denen der Wasserspeier links neben dem Statusbildschirm gefüttert wird. Legt man ihm Münzen in den Mund, bis die Zahl auf dem Sockel Null erreicht, erscheint ein Disketten-Icon. Jetzt kann ein Spielstand gespeichert werden. Wer nicht genug Goldmünzen hat, kann versuchen, den Wasserspeier mit anderen Gegenständen aus dem Bestand zu füttern.



Gegen Gebühr spendiert der Wasserspeier einen Spielstand.

Tod der Spielfigur

Wenn mindestens 100 Goldmünzen in der Geldbörse sind, erscheint ein Bildschirm mit einem Grabstein. Wird der Stein angeklickt und die erforderliche Summe in den Opferbecher gelegt, ersteht Treeac als

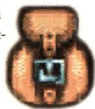


Gegen ein weiteres Entgelt erwacht Treeac wieder zum Leben.



Die Geschichte beginnt!

Geist wieder auf. Man kann auch mehr geben, damit Treeac stärker wird, da ein vorübergehend Verblichener nicht gerade vor Kraft strotzt.



Icons der Menüleiste, von links nach rechts:

1. Automatische Karte:

Mit diesem Icon kommt man zum Bildschirm mit der automatischen Karte, die den Weg durch das Spiel zeigt.

2. Tasche

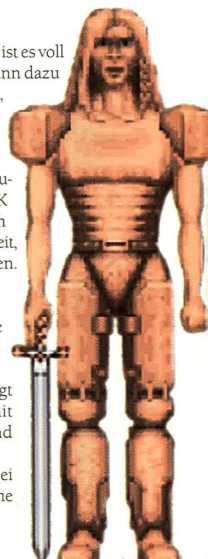
Wird dieses Icon mit dem LINKEN Mausknopf (LMK) angeklickt, gelangt man zum Statusbildschirm. Drückt man den LMK, während ein Gegenstand in der Hand gehalten wird, so wird dieser automatisch in den richtigen Behälter gelegt. Drückt man dagegen den RECHTEN Mausknopf (RMK), während man ein Objekt festhält, erscheint der Statusbildschirm, ohne daß der Gegenstand weggepackt wird.

3. Amulett-Icon:

Ist das Amulett rot, ist es voll aufgeladen und kann dazu benutzt werden, die meisten Gegner im aktuellen Raum zu töten. Dazu wird das Amulett mit dem LMK angeklickt. Danach braucht es einige Zeit, sich zu regenerieren.

4. Hände:

Aufgesammelte Gegenstände können in eine der beiden Hände gelegt werden, indem mit dem LMK die Hand angeklickt wird. Handelt es sich bei dem Objekt um eine Tasche,



Steuerung der Spielfigur:

Der Held wird mit Hilfe des „virtuellen Joysticks“ gesteuert, der eine Mischung aus Maus und Joystick darstellt. Die Leertaste schaltet den „virtuellen Joystick“ EIN oder AUS. Ist der Joystick eingeschaltet, erscheint ein Leitlicht. Ist er ausgeschaltet, erscheint der Mauscursor in Form einer Hand.

Virtueller Joystick ein

Färbung des Leitlichts: verfärbt sich das Leitlicht rot, ist ein Gegner im Anmarsch
Bewegung: die Spielfigur bewegt sich in Richtung des Leitlichts
linke Maustaste: aktuelle Waffe benutzen
rechte Maustaste: aktuellen Zauberspruch anwenden

Virtueller Joystick aus:

rechte Maustaste: aktiviert andere mögliche Funktionen auf der Menüleiste,
..... bzw. schaltet den „virtuellen Joystick“ wieder EIN.
linke Maustaste: aktiviert das gewünschte Icon

Tastatur-Schnellasten

Es lassen sich die folgenden Tasten verwenden, um die Menüleiste zu bedienen, während der virtuelle Joystick eingeschaltet bleibt. Dadurch beschleunigt sich der Spielverlauf, da auf Funktionen zugegriffen werden kann, ohne den virtuellen Joystick ausschalten zu müssen, bevor die Icons angeklickt werden.

Optionen

ESC verläßt das Spiel
F6 Texture Mapping an / aus
F7/F8 Maus-Sensibilität höher bzw. niedriger
F9/F10 Musik lauter / leiser
F11/F12 Sound FX lauter / leiser

Spielkontrolle

Pfeiltaste HOCH Joystick bzw. Hand nach oben
Pfeiltaste RUNTER Joystick bzw. Hand nach unten
Pfeiltaste LINKS Joystick bzw. Hand nach links
Pfeiltaste RECHTS Joystick bzw. Hand nach rechts
C Linker Maus Knopf
V Rechter Maus Knopf
Q Statusbildschirm
TAB Karte
W Alchemie-Bildschirm

Zauberbuchkontrolle

F1 Angriffszauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
F2 Abwehrzauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
F3 Metamorphosezauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
F4 Objektzauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
F5 Zauberbuch öffnen / schließen
1..5 Stärke des Zaubers wählen
PageUp nächster Zauberspruch
PageDown vorheriger Zauberspruch
Shift RECHTS zur nächsten Zauberklasse blättern
Alt Rechts Zauberbuch öffnen / schließen
..... nächste Zauberstärke aufrufen
..... bei der Zauberspruch-Auswahl vorwärts blättern
..... bei der Zauberspruch-Auswahl rückwärts blättern
Strg Rechts Kristallamulett benutzen

kann durch Anklicken der Tasche mit dem RMK durch den Inhalt gescrollt werden.



5. Kopf:

Dieses Icon zeigt den aktuellen Gesundheits- und Energiestatus an. Mit dem LMK schaltet man zwischen beiden Kategorien um. Der Gesundheitszustand wird durch eine grafische Darstellung von Schäden angezeigt, die durch die Anwendung von Heilmitteln behoben werden können. Für den Energiestatus steht ein grauer Kopf. Durch Essen und Trinken baut sich der Energielevel wieder auf.

6. Zauberbuch:

Mit dem LMK öffnet und schließt man das Zauberbuch. Sobald es offen ist, wird mit gedrücktem LMK durch die Seiten geblättert (wird der RMK zum Anklicken benutzt, geht man das Buch Seite für Seite durch.) Der vorige, aktuelle und nächste Zauberspruch werden unter dem Icon für den aktuellen Zauberspruch angezeigt, bis man den Mausknopf losläßt. Daraufhin ist nur noch der momentan gewählte Zauber zu sehen. Man hält den LMK gedrückt, während die Maus nach oben und unten bewegt wird, um die Stärke des Zaubers festzulegen.

7. Aktueller Zauberspruch:

In diesem Fenster wird der aktuelle Zauberspruch gezeigt. Die Funktionen sind die gleichen wie beim Zauberbuch-Icon.

8. A - Angriff:

Wählt den aktuellen Angriffszauber und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

9. D - Abwehr:

Wählt den aktuellen Abwehrzauber und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

10. M - Metamorphosezauber:

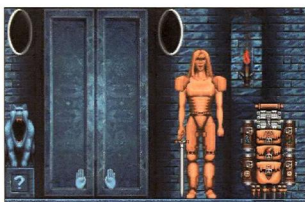
Wählt den aktuellen Metamorphosezauber (bei dem sich der Körper verändert) und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

11. E - Objekte:

Wählt den aktuellen Objektzauber und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

2 Statusbildschirm

Um den Statusbildschirm aufzurufen, klickt man mit dem RMK das Taschen-Icon an. Zum Verlassen des Statusbildschirms genügt ein Klick mit dem LMK in die obere rechte Bildschirmcke.



Der Statusbildschirm

Man kann auf diesem Bildschirm essen und trinken, indem man die entsprechende Nahrung auf den Mund der Figur zieht und den LINKEN Mausknopf drückt. Hierdurch wird der Energievorrat aufgestockt. Auch die Figurenstatistik findet sich auf diesem Bildschirm, wenn mit dem LMK der Kreis rechts neben dem Raster angeklickt wird. Um das Statistikfenster zu schließen, klickt man erneut das Auge an.

Die Hände unten auf dem Bildschirm sind dieselben wie in der Menüleiste und zeigen an, welche Gegenstände gerade in der Hand gehalten werden. Die Gegenstände lassen sich mit dem LMK vom Raster in die Hände legen. Die einzige Ausnahme bilden der Schlüsseling und die Geldbörse.

Behälter im Rucksack öffnen

Zum Öffnen des Behälters im Raster wird er mit dem RECHTEN Mausknopf angeklickt. Geschlossen wird er durch Anklicken des Rasters mit dem RECHTEN Mausknopf oder indem das linke Auge mit dem LMK angeklickt wird.

Der Alchemie-Bildschirm

Um zum Alchemie-Bildschirm zu kommen, klickt man mit dem LINKEN Mausknopf die Alchemie-Truhe auf dem Rucksack im Statusbildschirm an. Das Schließen des Bildschirms erfolgt über einen Klick mit dem LMK auf das Rechteck über dem Blutbehälter.

Auf dem Alchemie-Bildschirm können nach den Rezepten im Zauberbuch magische Tränke gemixt werden. Die Liste der Gegenstände kann mit den Knöpfen ober- und unterhalb der Anzeige gescrollt



Ventil zur Zugabe von Wasser

Hebel zum Aktivieren der Maschine

Anzeige für den Fortschritt des Herstellungsprozesses

Thermostat

Ventil zur Zugabe von Blut

Behälter für die Zutaten

Ragenzglas für das Endprodukt

Zauberspruch-Rezepte

Anzeige von Rezepten und Tascheninhalt



Der Alchemie-Bildschirm

Zauberversionen

- A - Angriffszauber
- D - Abwehrzauber
- M - Metamorphosezauber
- E - Objektzauber

werden, falls nicht alle Gegenstände zu sehen sind. Um etwas aus der Tasche ins Anzeigenfenster zu holen, geht man durch den Zauberspruch-Gürtel, die Kräuter und die Behälter im Rucksack. Falls leere Reagenzgläser da sind, erscheint eines davon automatisch, sobald der gewünschte Zauberspruch ausgewählt wurde. Um ein Zauberspruch-Rezept zu wählen, klickt man zunächst mit dem LMK die Art des gewünschten Zaubers an. Die verfügbaren Zaubersprüche erscheinen dann im Anzeigenfenster. Grau abgebildete Zaubersprüche können wegen fehlender Zutaten nicht hergestellt werden.

Man klickt den gewünschten Typ mit dem LMK an, um die Zaubersprüche dieser Klasse und eine Reihe Reagenzgläser aufzurufen. Als nächstes wird die Stärke des Zaubers gewählt. Es gibt fünf verschiedene Stärken, die durch die Farbe der Reagenzgläser symbolisiert werden. Indem mit dem LMK das Reagenzglas der entsprechenden Farbe angeklickt wird,

bestimmt man die Stärke. Daraufhin wird der Zauberspruch neben dem Reagenzglas angezeigt. Das Rezept erscheint daneben. Im Rezept sind die Zutaten aufgeführt (3 Kräuter und ein magischer Pilz), die für den Zaubernötig sind. Außerdem steht dort genau, wie viele Bluts- und Wassertropfen für diesen Trank benötigt werden und bei welcher Temperatur er gebraut werden muß.



Zauberstärke

SMARAGDGRÜN	...niedrigste Zauberkraft
SAPHIRBLAU	...niedrige Zauberkraft
RUBINROT	...mittlere Zauberkraft
SILBER	...große Zauberkraft
GOLD	...höchste Zauberkraft

Die Kräuter werden in den Kästen unten rechts auf dem Alchemie-Bildschirm aufbewahrt. Darunter stehen die magischen Pilze. Man klickt das benötigte Kraut einmal mit dem LMK im Kräuterkasten oder im Anzeigenfenster an. Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem das Kraut zu sehen ist. Wenn man nichts davon hat, bleibt das Fenster leer. Da alle Kräuter gewisse Zauberkräfte für Tränke besitzen, gibt es noch die Möglichkeit, es dann mit einem anderen Kraut zu versuchen. Um die nötigen Zutaten zu nehmen, klickt man wieder mit dem LMK. Danach werden die Zutaten in den Kästen für die Herstellung gelegt, indem



Man achte auf die Zutaten!

man ihn mit dem LMK öffnet und dann durch erneuten Knopfdruck die Zutaten hineintut. Danach muß die korrekte Anzahl an Blutstropfen hinzugefügt werden. Dazu

klickt man den Blut-Hahn oder das Icon im Feld an, bis die richtige Anzahl Blutstropfen herausgekommen ist. Wassertropfen werden auf die gleiche Weise hinzugefügt.

Die Temperatur zum Brauen des Tranks wird gewählt, indem bei gedrücktem LMK die Gleitschiene nach oben und unten geschoben wird, um den Thermostat zu regulieren, oder das Icon im Bereich C angeklickt wird, um die Temperatur automatisch einstellen zu lassen. Um die Mixture zu testen, klickt man mit dem LMK das Herstellungsfenster an. Die Zutaten erscheinen dann im Fenster. Wenn etwas schief gegangen ist, kann man den Trank aus dem Kocher entfernen, indem man mit dem RMK die Thermostatleitung anklickt. Jetzt kann der Alchemie-Motor gestartet werden, der den Trank automatisch braut, in ein Reagenzglas füllt und verkorkt.



Momentan Verfügbare Zaubersprüche

blitz

Vernichtung der Gegner mit einem Blitzschlag.

meister

Lenkt den Willen eines Gegners, so daß er auf der eigenen Seite kämpft.

auflösung

Verzätzt Gegner mit einem Säurezauber.

illusion

Projiziert das Bild einer Säule oder eines ähnlichen Gegenstandes in die Luft, hinter dem man sich verstecken kann.

furcht

Erweckt Angst in den Gegnern, die daraufhin die Flucht ergreifen.

schneckentempo

Verlangsamt die Gegner.

schutz

Ein Schild, der einen teilweise bedeckt, um Wurfgeschosse abzuhalten.

transformation

Verwandelt die Hauptfigur in eine Ratte.

unberührbarkeit

Macht schemenhaft unsichtbar.

heilung

Heilt Wunden entsprechend seiner Stärke. Je geringer die Zauberkraft, desto länger dauert es, bis die Wunde verheilt ist.

zauber zerstören

Stoppt Gegner, die einen Zauber anwenden.

unsichtbarkeit

Macht unsichtbar, es sei denn, jemand hat eine gute Nase.

einfrischen

Läßt den getroffenen Gegner erstarren.

unsichtbarer diener

Mit seiner Hilfe können Gegenstände aufgehoben werden, die eigentlich außerhalb der Reichweite sind.

schild

Schwächt Schläge der Gegner.

feuerblitz

Damit können Gegner aus der Entfernung angegriffen werden.

waffe verzaubern

Verstärkt die Kraft eines Schwertes, damit es mehr Schaden anrichten kann.

rüstung verzaubern

Verstärkt die Kraft einer Rüstung, damit sie mehr Schutz bietet.

eile

Damit kann man sich schneller bewegen.

blenden

Läßt Gegner, die für diesen Zauber empfänglich sind, erblinden. Andere erleiden Schaden.

nahrung

Erhöht die Energie.

levitation

Damit kann man über die Oberfläche einer Flüssigkeit gehen.

steinefleisch

Verwandelt Fleisch in Stein, damit man nicht verletzt werden kann.

bannspruch

Verbannt Dämonen zurück in ihr eigenes Reich.

aufhebung

Hebt einen gegen die eigene Person angewandten Zauberspruch auf.

glück

Wendet das Schicksal zu eigenen Gunsten.

federfall

Beschützt bei einem Sturz, damit man tiefer fallen kann, ohne sich zu verletzen.

psi-schub

Verleitet Geist und Körper, so daß die geistigen und physischen Eigenschaften gleichzeitig mit ganzer Kraft eingesetzt werden können.

helo

Bringt den Körper auf Hochtouren und erhöht alle statistischen Werte für die Dauer des Zaubers.

rüstungsreparatur

Repariert die beschädigte Rüstung.

schwertreparatur

Repariert das Schwert. Die Stärke des Zaubers bestimmt, welches Schwert damit repariert werden kann.

zeitsprung

Verlangsamt den Zeitablauf für alle außer einen selbst.



Zum Einschalten der Maschine wird mit dem LMK der Schalter angeklickt. Er befindet sich unten links am Alchemie-Motor und muß nach unten umgelegt werden. Wie weit der Prozeß fortgeschritten ist, ist an der kleinen Anzeige abzulesen. Wenn die Mixtur verkorkt ist, läßt sie sich entweder in die Tasche oder in die Hand auf der Menüleiste legen. In jedem Fall ist sie ab sofort einsatzbereit.

Anwenden eines Zauberspruches

Zaubersprüche können mit dem Zauberbuch oder einem beliebigen gefundenen magischen Gegenstand angewendet werden. Angriffszauber werden benutzt, um den Gegnern Schaden zuzufügen. Mit Abwehrzaubern schützt man sich vor Feinden, indem man entweder den erlittenen Schaden begrenzt oder dem Angriff ganz ausweicht. Metamorphosezauber wirken sich auf den Körper aus und können ihn heilen oder mit bestimmten Eigenschaften ausstatten, z. B. besonderer Schnelligkeit. Objektzauber haben Einfluß auf Gegenstände im eigenen Besitz und auf die Umgebung. So läßt sich z. B. ein Schwert verzaubern, damit es größeren Schaden anrichtet, oder ein unsichtbarer Diener herbeirufen, der Gegenstände aufheben kann, die sonst nicht zu erreichen sind. Der Zauberspruch wird aus dem Zauberbuch gewählt. Nun wieder in den Modus „Virtueller Joystick“ gehen und den Zauber einsetzen, indem im richtigen Moment der rechte Mausknopf gedrückt wird. Um den Zauber automatisch ausführen zu lassen, bleibt der Knopf gedrückt.



Alles eine Frage der Kombination.

Mit dem Zeiger lassen sich offensive Zaubere dirigieren. Um einen Zauberspruch wieder abzubestellen, drückt man den RMK, während der Zauber gewählt ist. Zauber mit magischen Gegenständen können zurückgenommen werden, indem ein anderer Zauber derselben Klasse angewendet wird.

Auswahl der Zaubersprüche

Während der Cursor sich auf dem Zauberbuch in der Menüleiste befindet, kann die Art des Zaubers gewählt werden, indem der LMK gedrückt gehalten und dabei die Maus nach links oder rechts bewegt wird. Die Stärke des Zaubers wird durch die Mausbewegung nach oben und unten geregelt.

Kämpfen

Die Kämpfe werden in acht Richtungen ausgeführt. Dazu bei eingeschaltetem virtuellem Joystick den linken Mausknopf drücken, während das Leitlicht ROT leuchtet. Das rote Leitlicht muß sich ziemlich genau auf dem Gegner befinden, wenn ihm Verletzungen zugefügt werden sollen.

Aufheben von Gegenständen

Es ist wichtig, nah genug bei einem Gegenstand zu stehen, um ihn aufheben zu können. Die Ausnahme von dieser Regel ist die Verwendung des „unsichtbaren Dieners“.

Zum Aufheben die LEERTASTE drücken, um den virtuellen Joystick auszuschalten. Nun den Hand-Cursor auf den Gegenstand ziehen, den man aufheben will, und den LMK drücken. Falls der Gegenstand nicht aufgehoben werden kann, passiert gar nichts. Ist das Aufheben möglich, dann gibt es jetzt zwei Optionen: Den Gegenstand entweder auf eine freie Hand in der Menüleiste ziehen und ihn dort ablegen,

indem man den LMK drückt, oder ihn auf das Taschen-Icon ziehen und den LMK drücken. Magische Gegenstände können auch sofort im Zauberbuch abgelegt werden.

Puzzles

Einige Türen haben Kombinationsschlösser. Um diese zu öffnen, muß zuerst das Schloß, das sich auf oder neben der Tür befindet, mit dem LMK angeklickt werden. Daraufhin erscheint das Schloß-Puzzle in der Menüleiste. Man klickt die Puzzleteile mit dem LMK an, um die Bolzen zu verschieben. Sobald alle Bolzen in der richtigen Position sind, öffnet sich die Tür. Mit dem RMK kehrt man ins Spiel zurück.

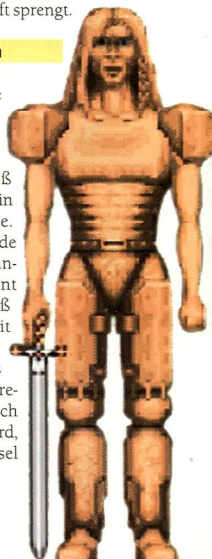
Für Zauberschlösser braucht man die richtigen Kristalle. Erst wenn alle Kristalle in der richtigen Position sind, leuchten die vier Lampen in den Ecken des Kästchens auf. Um die Position der Kristalle zu verändern, klickt man die beiden an, die ausgetauscht werden sollen. Die Kristalle wechseln daraufhin ihre Plätze. Sobald sich alle Kristalle an der richtigen Stelle befinden, öffnet sich das Schloß.

Springbrunnen, Pumpen und Motoren

Je mehr dieser Bestandteile der Seelen-Abbaumaschine ausgeschaltet werden können, desto geringer wird Baalhathroks Macht. Mit den Springbrunnen überflutet man die unteren Etagen des Turms, daher sollte man versuchen, die Puzzles zu lösen, mit denen die Brunnen abgeschaltet werden. Die Kolben müssen zerstört werden, indem man sie mit Angriffszaubern in die Luft sprengt.

Schlösser öffnen

Man klickt die Truhe oder das Türschloß an, die geöffnet werden sollen. Das Schloß erscheint daraufhin in der Menüleiste. Wenn der passende Schlüssel vorhanden ist, erscheint dieser im Schloß und läßt sich mit einer Mausbewegung nach links oder rechts umdrehen. Falls er falsch herum gedreht wird, kann der Schlüssel dabei abbrechen.





Mit Dietrich und Fingerspitzengefühl lässt sich so manches Schloß knacken

Erscheint kein Schlüssel im Schloß, gibt es noch die Möglichkeit, es mit einem Dietrich zu öffnen. Die Dietriche finden sich rechts und links neben dem Schloß. Wenn

man den gewünschten mit dem LMK anklickt, wird er ins Schloß gesteckt. Mit einer Mausebewegung wird er herumgedreht. Man schiebt ihn auf den Punkt zu,

von dem er weggedrückt wird, um ihn in die richtige Position zu bringen. Der Dietrich, der sich dabei am langsamsten bewegt, ist der richtige für das jeweilige Schloß. Sobald der Dietrich im Schloß in der richtigen Position ist, wird die Maus nach rechts oder links bewegt, um das Schloß zu öffnen. Auch der Dietrich kann dabei abbrechen, wenn er in die falsche Richtung gedreht wird.

Automatische Karte

Mit einem Klick des Hand-Cursors auf das Karten-Icon in der Menüleiste wird die automatische Karte aufgerufen. Darauf sind der Standort im Turm und die Räume zu sehen, in denen man bereits gewesen ist. Wenn man das Bild des Turms rechts neben der Karte anklickt, läßt sich ein bestimmtes Stockwerk im Turm wählen. Die rote Lampe zeigt die Etage an, die gerade betrachtet wird. Mit einem Klick mit dem LMK auf das Kompaß - Wasserzeichen wird die Karte verlassen.

CHAYBORIANISCHE KRÄUTER



Der Mystische Bereich des Angriffszaubers

Die in dieser magischen Sphäre angewandten Kräuter sind normalerweise gefährlich und zeichnen sich durch Gifte aus, die enorme zerstörerische Kräfte haben.

Die sechs mystischen Kräuter dieses Bereichs sind im folgenden nach ihrer Zauberkraft geordnet:

Asaltine (Verstrickungskräutlein):

Asaltine ist ein natürlicher, aber nicht sehr stark wirkender Bestandteil von Angriffszaubern.

Bovora (Stinkbeere):

Die Stinkbeere ist ein wichtiger Bestandteil vieler Rezepturen, da sie aufgrund ihrer wertvollen Eigenschaften die Kräfte anderer Kräuter freisetzen kann.

Corro Lutea (Süßer Tod):

Die Wirkung des in diesen Beeren enthaltenen Giftes kann durch Kombination mit anderen Kräutern gemildert werden. Somit sind also verschiedene Arten von Zaubersäften herstellbar.



Durnip Harpagophyllum (Teufelsrube):

Die Teufelsrube kann in einigen Mixturen sehr gut als Sprengstoff verwendet werden.

Endama Larvicum (Aschkraut):

Die roten Beeren des Aschkrauts sind wichtiger Bestandteil höherer Magie im Bereich des Angriffszaubers.

Fucus Officinalis (Gugdar-Schote):

Die Frucht dieser Pflanze ist eine rote Schote, die nur auf der höchsten Stufe des Angriffszaubers Anwendung findet. Es empfiehlt sich, diese Pflanze mit Vorsicht zu verwenden, da die magischen Auswirkungen verheerend sein können.

Der mystische Bereich des Abwehrzaubers

Die Kräuter des Abwehrzaubers absorbieren alle gegen sie gerichteten Kräfte. Diese Eigenschaft der Verteidigungsstränke wirkt bei allen magischen Angriffen und kann genutzt werden, um einem Gegner auszuweichen.

Belgia Crispus (Wilder Kohl):

Er ist Grundbestandteil der meisten magischen Abwehrmixturen und enthält alle wichtigen Nährstoffe. Außerdem dient er auch als Heilpflanze. So z. B. als Umschlag bei Hautkrankheiten und kleineren Wunden oder aber zerkaut bei Verdauungsstörungen. Allerdings entzieht der Kohl der betreffenden Person gleichzeitig einen Teil ihrer magischen Kräfte.

Populus Arscidia (Waldmelisse):

Durch den Genuß dieser Beeren geht ein Teil der magischen Kräfte der betreffenden Person verloren. Trotzdem können sie im Abwehrzauber oder als Heilmittel sinnvoll



Anwendung finden. Zermahlen bei Hämorrhoiden eingenommen, beseitigen diese Beeren die Beschwerden schon nach zweimaligem Genuß, auch wenn alle anderen Mittel versagt haben sollten.

Myristica Fragrans (Kaltes Herz):

In einigen Abwehrzaubern finden ihre Blütenblätter sinnvolle Anwendung. Obwohl gänzlich geschmacklos, sind sie genießbar und haben eine heilende Wirkung. Ebenso wie alle anderen Kräuter dieser Gruppe absorbiert auch diese Pflanze magische Kräfte.

Trifoliata Plumbago (Erdpflaume):

Diese normalerweise in Wäldern wachsende Pflanze kann im Abwehrzauber sehr sinnvoll angewendet werden. Obwohl sie auch roh verzehrt werden kann, werden ihre vollen Heilkräfte erst beim Kochen freigesetzt.

Zariphoxylum Orbitus (Drachenaugen):

Die kleinen Blüten eignen sich gut für stärkeren Verteidigungszauber, haben Heilkräfte und sind genießbar. Jedoch schmecken sie so wie sie riechen, nach Schimmelpilzen oder alten Socken.

Exporium Vulgaris (Rotwort):

Die Verdauungssäfte dieses Krauts werden für die höchste Stufe des Abwehrzaubers benötigt. Es ist ratsam, diese Zutat in einem luftdichten Behälter zu transportieren, um Freunde nicht zu vergraulen. Die Pflanze hat auch leichte Heilkräfte und ist nicht giftig.

Der mystische Bereich der Metamorphose

In diesem Bereich bewirkt die Magie Veränderungen in Geist und Körper. Alle Kräuter, die in diesem Bereich Anwendung finden, sind eßbar; allerdings haben sie nur geringen Nährwert. Die sechs unten angeführten Kräuter haben starke Heilkräfte. Aus diesem Grund ist es sehr sinnvoll, sich einen Vorrat davon anzulegen. Die persönlichen magischen Kräfte werden durch die Anwendung dieser Pflanzen nicht beeinträchtigt, was es noch verlockender macht, damit Versuche anzustellen.

Die sechs mystischen Kräuter der Metamorphose sind im folgenden nach ihrem Wirkungsgrad geordnet:

Caneatum Glycyrrhiza (Lakritzfarn):

Trotz des geringen Nährwerts würde jeder Hungernde sich nach einem kleinen Stück dieses Farns verzehren, da er leicht zu kauen ist und einen langanhaltenden Geschmack hat. So glaubt man zumindest,

noch Nahrung zu haben, während man sich auf die Suche nach etwas Nahrhaftem macht. Ich muß jedoch hinzufügen, daß dieser Farn keinesfalls eine ewige Quelle lakritzähnlichen Genusses ist. Sein Name bedeutet nur, daß die Zunge nach dem Genuß mindestens eine Woche lang eine schwarze Färbung behält.

Hedera Graveoli (Königsrebe):

Der Legende nach soll einst ein König von einem bösen Zauberer verfolgt worden sein, der ihn aus unerfindlichen Gründen vernichten wollte. Der verzweifelte König suchte schließlich in einem finsternen Wald Zuflucht und lehnte sich erschöpft an einen Baum, an dem er kurz darauf einschlief. Als sich sein Verfolger näherte, flohen die Kreaturen und Vögel des Waldes aufgeschreckt durch das Knacken der Zweige. Der König schlummerte jedoch so tief, daß er selbst dann nicht die Augen öffnete, als das Schwert des Zauberers auf ihn herniedersauste und ihn mit einem Schlag köpfte. Daraufhin, so heißt es in der Überlieferung, sproß aus der Stirn des toten Königs die Rebe und schlang sich um den Baumstamm, an dem der König in seiner Erschöpfung geruht hatte. Die roten Früchte der Königsrebe sind ein Symbol des Blutes des Königs; die violetten Früchte versinnbildlichen seine Gewänder und die goldenen die Krone (die allerdings niemals gefunden wurde). Der bittere Geschmack steht für den Tod.

Chamaelirium Haluuseum:

Beim Verzehr der eßbaren Frucht könnten als Nebenwirkungen kurzfristig Halluzinationen auftreten. Chamaelirium Haluuseum ist ein wichtiger Bestandteil des stärkeren Metamorphosenzaubers.

Belchiflorum (Rülpstrichter):

Die Blüte dieser überwiegend in Urwaldgebieten wachsenden Pflanze ist groß, blau-lila gefärbt und trichterförmig. Sie enthält süßen Nektar, der zusammen mit Regenwasser zu Ambrosia wird – der berühmten Speise der Götter (natürlich entfernen die Götter vor dem Genuß von Ambrosia die Überbleibsel jeglicher armen Säuger und Insekten aus dem Trank). Die ekligen Rülpplaute werden von der Knolle direkt über den

Chayborianische Kräuter



braunen Wurzelballen abgegeben. Diese verarbeitete Nahrung, die die Pflanze durch den Nektar aufgesaugt hat. Der Nektar wird dann zusammen mit unverdaulichen Überbleibseln – wie Flügeln oder Klauen – wieder in den Becher abgegeben. Giftige Gase, ein Nebenprodukt dieses Verdauungsvorgangs, dienen dazu, die überflüssigen Bestandteile in den Becher zurückzutransportieren, wobei sie anschließend mit einem Rülpplaut in die Atmosphäre entweichen. Manchmal ist ein fast ununterbrochenes Rülpfen zu vernehmen, wenn z. B. größere Aesteile verdaut werden. Dann heißt es Abstand halten und auf keinen Fall näherkommen!

Glosplendensa (Feuerglut):

Obwohl es sich hier um eine seltene Pflanze handelt, ist sie leicht zu erkennen. Sie wächst ausschließlich an fließendem Süßwasser, ist kompakt geformt und erreicht bis zu einer Meter Höhe. Die Blätter der Feuerglut wuchern am Boden, während der übrige Strauch das ganze Jahr über mit leuchtend roten Blüten bedeckt ist. Durch die Reflexion des Sonnenlichts im vorbeifließenden Wasser leuchtet der Strauch wie Feuer. Die Blütenblätter haben starke Heilkräfte. Außerdem kann diese Pflanze – falls man sie findet – im Metamorphosenzauber hervorragend angewendet werden.

Magisuperiatum:

Dieses Kraut ist so selten, daß es nicht einmal einen deutschen Namen hat. Die äußerst kleine Pflanze wächst meist auf Waldlichtungen und hat an ihren grünen fleischigen Stielen klebrige gelbe Knospen. Man braucht dieses Kraut auf jeden Fall für die höchste Stufe des Metamorphosenzaubers. Viel Glück bei der Suche!

Der mystische Bereich des Objektzaubers

In diesem Bereich werden Objekte magisch manipuliert. Die Kräuter in diesem Bereich sind in vielerlei Hinsicht sehr nützlich. Sie sind sogar alle eßbar und haben einen hohen

Der Seelenturm

Nährstoffgehalt. Außerdem besitzen sie Heilkräfte und erhöhen die eigene magische Kraft. Nach ihrem Wirkungsgrad geordnet handelt es sich um folgende Kräuter:

Tridrac (Drachenzahnkraut):

Das Drachenzahnkraut ist in Wüstengebieten weitverbreitet. Es hat drei fleischige, harte Blätter, die mit Stacheln besetzt sind. Das spinnenartige Wurzelsystem, das über dem Boden wuchert, erleichtert die Suche nach Wasser und Nährstoffquellen. Das sonnenliebende Drachenzahnkraut kann sich also sozusagen selbst „entwurzeln“ und dadurch an Stellen überleben und gedeihen, an denen andere Pflanzen nicht mehr wachsen.

Wildii Metallica (Sumpfbeere):

Wildii Metallica ist ein häufig vorkommender kleiner Baum, der feuchte Umgebung - wie Marschland und Seeufer - bevorzugt. Die Blätteroberseite ist weich und leuchtendgrün, während die Unterseite metallgrau ist. Dieser Baum entfaltet am Frühlingsanfang seine volle Pracht, mit goldfarbenen Blüten, deren Blätter die Sonnenstrahlen auf ihrer Oberseite funkelnd reflektieren.

Die großen, leuchtendroten Beeren sind süß und saftig. Es handelt sich also um einen sehr schönen Baum, der auch sehr bekannt ist. In der Objektmagie findet hauptsächlich die Frucht der Sumpfbeere sinnvoll Anwendung.

Rubus Communis (Kornkraut):



Dieses bekannte Kraut wächst fast überall. Wegen der starken Wurzeln kann man es nur sehr schwer aus dem Boden ziehen. Im Gegensatz zu den Blättern und Wurzeln des Kornkrauts ist seine lilafarbene Blüte wichtiger Bestandteil der Magie. Deshalb sollte man die Pflanze entweder knapp über dem Boden abschneiden oder einfach nur deren Blüten abzupfen.

Radii Calvegis (Steinkartoffel):

Das knorrige Wurzelgemüse ist ziemlich selten und wächst nur in Ebenen. Es ist sehr schwer aufzufinden, weil an der Erdoberfläche nur ein fünf Zentimeter hoher grasartiger Büschel zu sehen ist. Die knorrige Wurzel, die einem kleinen Stein ähnelt, riecht fast wie Knoblauch. Deshalb kann man die Steinkartoffel leicht an ihrem Geruch ausfindig machen. Man sollte also in einem Gebiet, in dem grasähnliche Pflanzen vorkommen, mit der Nase am Boden

umherkriechen und tief einatmen, wenn man die Steinkartoffel sucht. Auf diese Weise habe ich zwei Radii Calvegis aufgespürt, bevor mich etwas Unangenehmes in die Nase zwickte.

Idaeus Randriae (Zitterkraut):

Am häufigsten ist dieses große Kraut in Sumpfbereichen zu finden. Es hat grüne Blätter und am Stielende einen dichten Busch kleiner roter Blüten, die innen gelb gefärbt sind. Diese Blüten sind so schwer, daß der Stiel unter dem Gewicht stark schwankt. Doch es lohnt sich wirklich, diese seltene Pflanze zu sammeln, da sie in der höheren Objektmagie äußerst nützlich sein kann.

Rotunda Vulgare (Pinkelkraut):

Mit diesem sehr seltenen Kraut können die stärksten magischen Wirkungen erzielt werden. Allerdings wird das Auffinden der fleischfressenden Parasitenpflanze dadurch erschwert, daß sie bis in die Baumkronen alter Bäume hinaufwuchert, deren Borke ihr alle nötigen Nährstoffe liefert. Das Pinkelkraut ist grün, kugelförmig und hat eine einzige purpurne Blüte, die alljährlich nur zwei Tage lang blüht. Nach dem Abblühen fallen die Blütenblätter von der kugelförmigen Pflanze ab und lassen eine Öffnung sichtbar werden, aus der der Gestank von verwesenen Leichen kommt.

Magische Kräfte

Die bisher beschriebenen Kräuter wurden in verschiedene Bereiche aufgeteilt, um die Zuordnung ihrer Kräfte für magische Anwendungen und Tränke zu erleichtern. Die Wirkung selbst kommt aus der Zauberkraft bestimmter magischer Pilze. Hierbei gibt es verschiedene Stärken der Magie, die mit den Begriffen Smaragd, Saphir, Rubin, Silber und Gold bezeichnet werden.

Alle magischen Pilze sind essbar. Obwohl sie nur wenig Nährstoffe enthalten, sind sie eine hervorragende Quelle von Zauberkraft, durch die individuelle magische Fähigkeiten verstärkt werden können. Magische Pilze haben allerdings keine Heilkräfte.

Ich konnte die folgenden sechs magischen Pilze identifizieren:

Glockenkappe:

Ein glockenförmiger Pilz mit roten Lamellen. Wächst in Wiesen. Dieser Pilz hat Smaragd-Zauberkraft.

Brauner Flachpilz:

Flacher Pilz mit hohem Stamm. Die Lamellen sind dunkelbraun mit schwarzen Sporen, die kreisförmig um die

Mutterpflanze fallengelassen werden. Der braune Flachpilz kommt überwiegend in Waldgebieten vor und verleiht die Saphir-Zauberkraft.

Sumpflaterne:

Schmäler, kegelförmiger Pilz, der in der Feuchtigkeit von Sümpfen gedeiht, sofern die nötigen Nährstoffe vorhanden sind. Da diese Pilze sehr selten sind und tagsüber durch ihre braune Färbung und geringe Größe kaum auffallen, sollten sie nachts gesammelt werden, wenn sie ein gelb-oranges Leuchten verbreiten - als ob in der Kappe eine Kerze brennen würde. Selbst nach dem Einsammeln leuchten sie weiter bis Sonnenaufgang. Sie besitzen Rubin-Zauberkraft.

Sporb:

Eine Art Bovist, der überall wächst und bis zu zwei Meter Durchmesser erreichen kann. Die reifen Pilze fallen von ihrem Stamm ab und rollen durch die Landschaft, bis sie mit soviel Wucht auf ein Hindernis treffen, daß sie explodieren und ihre roten Sporen im weiten Umkreis verstreuen. Allerdings wird der Sporb heute immer seltener: Da der Pilz mit seinen Explosionen großen Schaden anrichten kann, wird er von den Bauern aus Angst um das eigene Leben und um das ihres Viehbestandes schon zertreten, wenn er noch sehr klein ist. In der Magie wird nur der junge Pilz verwendet, da die Überbleibsel der Explosionen kaum noch Wirkungskraft haben. Der Sporb besitzt Silber-Zauberkraft.

Schädelkappe:

Ein großer Pilz mit einer runden glatten Kappe auf einem hohen Stamm. Die wie Samt schimmernden Lamellen sind schwarz. Dieser Pilz ist sehr selten und kommt nur in Höhlen oder an ähnlich kühlen, dunklen und feuchten Orten vor. Ich habe ihn mir zum Frühstück geröstet - unübertroffen! Vergessen Sie aber nicht, einige Exemplare für die Goldmagie aufzuheben. Schädelkappe... Den Namen habe ich erdacht...

Ich trage sie jetzt... Schmeckt nicht so gut... Welche Kraft verleiht der Pilz?

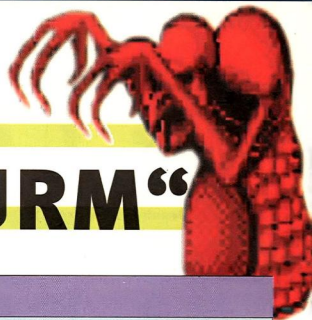
Schwarzer Tintling:

Hoch und dünn, schwarze, klebrige Flüssigkeit, tropft und tropft, und Sporen, sehr wenige, in der schwarzen, klebrigen Tinte. Ich kann mich nicht entsinnen, wo... Magische Kräfte, sie schwinden...



LÖSUNG

„DER SEELENTURM“



Allgemeine Hinweise

Grundsätzlich gilt es, soviel wie möglich mit Zaubersprüchen zu arbeiten. Dabei ist es dringend zu empfehlen, den Lieblings-Zauberspruch an den Anfang jeder Kategorie zu stellen. Ein zweiter, wichtiger Grundsatz betrifft die Ordnung im Inventory. Entgegen der allgemeingültigen Chaos-Theorie gilt es hier, Ordnung



zu halten. Gefundene Kräuter sollten postwendend in den Alchemiekästen wandern. Bei Beuteln, Taschen und anderen Behältnissen empfiehlt es sich, gleich deren Inhalt zu überprüfen, denn so manche Kostbarkeit ist dort verborgen. Beim Umgang mit Monstern ist jede pazifistische Grundhaltung fehl am Platz.



Die Charakterwerte immer schön im Auge behalten!

Der oberste Grundsatz lautet hier, so viele wie möglich um die Ecke zu bringen, damit man sich ihrer Schlüssel oder ihres Goldes bemächtigen kann. Nach jeder geschlagenen Schlacht ist ein kurzer Blick auf den Zustand des Schwertes ausgesprochen vorteilhaft, denn sollte es während des Einsatzes abbrechen, verschlechtert das die persönliche Ausgangsstellung ungemein. Noch ein kurzes Wort zur Lebensdauer der Monster: Die meisten Kreaturen im Spiel



Oberster Grundsatz: Nur keine Hektik aufkommen lassen!

sind ziemlich zäh und kommen wieder ins Leben zurück. Bei den Säurepfützen kann man sicher sein, daß dies nicht passiert.

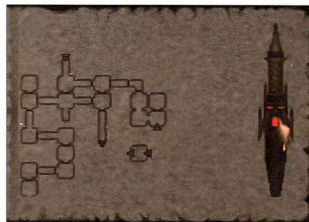
Erdgeschoss

Innerhalb des Starttraumes marschiert man nach links oben. Dort findet sich ein Schalter, der eine Geheimtür offenbart. Nun schleunigst die Stufen erklimmen und dem Weg gefolgt, der vor einer Holztür endet. Anschließend den Code knacken und in die rechte obere Ecke gehen. Dort ruhen vier Bodenplatten; nach Betreten der ersten Bodenplatte erscheint der Weg, der eingeschlagen werden sollte. Nach einigen Schritten erkennt man einen Schalter. Dieser Schalter öffnet eine Tür direkt um die Ecke. Im nächsten Raum geht's stur geradeaus, dann durch die letzte Tür auf der linken Seite und im folgenden Raum wiederum

durch die direkt gegenüberliegende Tür. Vor der Mauer sieht man eine Bodenplatte, sie öffnet den Ausgang. Im nächsten Raum geht's durch die Holztür. Der folgende Schlammraum beherbergt die Säurepfützen, denen gut mit dem FIRE Spell beizukommen ist. Nach getaner Arbeit wadet man quer durch den Schlammraum, auch der nächste Raum wird durchquert.



Ich hasse das!



Karte: Erdgeschosß

Es folgen die Wirbelstürme, deren Sog einen in die Mitte zieht. Hier heißt es, sich ganz vorsichtig in die rechte obere Ecke zu tasten und mittels Schalter den Raum zu verlassen. Der folgende Raum wird wiederum durchquert. Im nächsten Raum befindet sich in der unteren rechten Ecke ein Schloß. Dieses wird geöffnet, dann durch die Tür, das Codeschloß knacken und raus. Den nächsten Raum



Der Seelenturm



wieder durchqueren, und im folgenden Raum geht's durch die linke Tür. Nun geradeaus rechts auf das Plateau, hinunterfallen lassen und die rechte Tür öffnen. Den anschließenden Raum vorsichtig durchqueren, wobei man aufpassen sollte, daß man nicht hinunterfällt. Dann dem Weg folgen, durch die Tür, zwei Treppen ersteigen und dort den Schalter betätigen. Anschließend wieder raus, runterfallen lassen, den linken Bogen durchqueren, durch die Tür gehen und dem Weg folgen. Nach der Tür links, anschließend schnurstracks geradeaus.



In diesem Raum befindet sich rechts von der Tür ein Schalter. Im nächsten Raum findet man links an der Wand einen Schalter, der natürlich betätigt werden muß, bevor man sich an das Codeschloß macht. Den folgenden Raum rechts unten verlassen, dann nach unten, rechts hinaus und anschließend rechts zur Treppe, die in die erste Etage führt.

1. Etage

In diesem Raum muß man erst einmal nach rechts gehen, hoch zur Tür und danach durch die rechte Tür marschieren. Im nächsten



Raum muß wiederum ein Schalter betätigt werden, der rechts zu finden ist. Anschließend durch eine weitere Tür gehen und erneut einen Schalter bedienen.



Karte: Erste Etage

Danach links durch die Tür und geradeaus. Die dort befindlichen Maschinen zerstört man am besten mittels FIRE oder LIGHTNING Spells. Nun den linken Schalter betätigen und durch die Tür gehen. Es folgen im steten Wechsel Schalter, Treppe hoch, Schalter, Treppe hoch, Schalter, Treppe hoch. Rechts befindet sich ein Codeschloß, das geknackt werden muß. Danach geht's ab durch die Tür. Im folgenden Raum läuft man immer der Nase nach und schließlich gelangt man in den ersten Raum, in dem einer der Kristalle eingesackt werden kann. Vorher muß man sich jedoch mit dem Monster in der rechten unteren Ecke herum-schlagen, das den Kristallschlüssel besitzt. Nachdem die Kreatur erfolgreich eliminiert wurde, wird das Schloß mit Hilfe des Schlüssels geöffnet. In der Mitte des Raumes erscheint darauf ein weiteres Codeschloß, das es wiederum zu knacken gilt. Der Lohn der Mühe winkt in Form des ersten Nydus-Kristalls, sowie vieler nützlicher Gegenstände, die man besser einstecken sollte. Danach geht's zurück in den zweiten Raum, der in dieser Etage betreten wurde. Dort



Karte: Zweite Etage

angekommen, stieft man durch die Tür, durch die man vorher kam, dann nach unten, nach ein paar Schritten links, und dann heißt es, dem Weg zu folgen. Das Codeschloß wird geknackt und offenbart den Weg zur zweiten Etage.

2. Etage

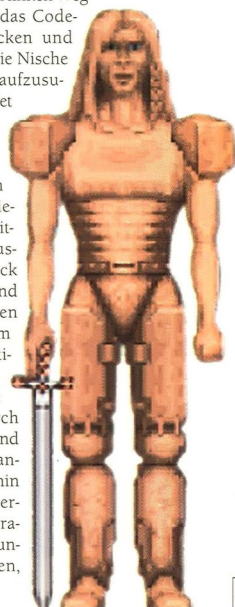
Das Schloß auf der rechten Seite muß geknackt werden, damit der Weg zum fol-



genden Raum frei wird. Von dort aus geht es stumpf geradeaus in den nächsten Raum. Hier muß der Schalter umgelegt werden, bevor man den Raum durch die erste Nische nach den zwei Türen verläßt.

Im nächsten Raum ist zunächst der dritte Brunnen auszuschalten und anschließend eine Bodenplatte zu aktivieren. Danach wird der zweite Brunnen ausgeschaltet und wiederum eine Bodenplatte aktiviert. Dieselbe Prozedur wiederholt sich beim ersten Brunnen. Nun erscheint unterhalb des ersten Brunnens eine Treppe, die nach oben führt. Dort angelangt, wird der zweite Brunnen ausgeschaltet und wiederum eine Bodenplatte betreten. Nach dem Ausschalten des ersten Brunnens offenbart sich ein Schlüssel, den man sorgsam verstaut. Anschließend hinunterfallen lassen und die beiden Kontakte rechts und links von der Mitte aktivieren. Daraufhin erscheint in der linken oberen Ecke ein Schloß, das den Zugang zum nächsten Raum öffnet.

Nun heißt es, den linken Weg einzuschlagen, das Codeschloß zu knacken und rechts oben in die Nische den Ausgang aufzusuchen. Hier befindet sich glücklicherweise ein Kristallraum. Dort muß man durch die Tür marschieren, den Ofen mittels Schalter ausschalten, zurück zur Tür gehen und anschließend den Schalter über dem Türbogen betätigen. Dann erneut durch die Tür, rechts durch die nächste Tür und den Schalter anklicken, woraufhin eine Treppe erscheint. Nun geradeaus, beide Brunnen ausschalten,





Das wird eng!

den Schlüssel nehmen, das Schloß öffnen und die Treppe hochgehen.

Oben wird der Weg durch Feuer versperrt, das mittels eines Schalters direkt hinter dem Feuer verschwindet. Damit steht der Inbesitznahme des zweiten Kristalls nichts mehr im Wege. Anschließend geht es zurück in die erste Etage.

1. Etage

In dem Raum, der zurück ins Erdgeschoß führt, befindet sich ein zweiter Durchgang zu einem anderen Raum der zweiten Etage, der betreten werden muß. Dazu ist allerdings vorher ein Codeschloß zu knacken, das rechts oben in der Ecke zu finden ist. Nach erfolgreicher Aktion wird eine Treppe zur nächsten Etage freigegeben.

2. Etage

Die erste Aufgabe besteht zunächst einmal darin, wieder ein Codeschloß zu knacken. Dann den Raum durch die Tür rechts in der Mitte verlassen und zweimal Treppen steigen. Anschließend schleicht man sich an der Wand entlang bis zum nächsten Raum. Hier geht's geradeaus und anschließend folgt man einfach dem Weg. Im folgenden Raum biegt man an der Kreuzung rechts ab. Dann muß mal wieder eine Bodenplatte aktiviert werden, bevor man wiederum dem Weg folgt. Nun heißt es wieder „Schloß knacken“ und links dem Ausgang zuwenden.



Wohin des Wegs?

1. Etage

In diesem Raum befinden sich drei Schalter, die erst aktiviert werden sollten, nachdem man sich mit Hilfe des FEDERBALL Spells gegen die Folgen eines sehr tiefen Falls versichert hat. Nachdem alle drei Schalter betätigt wurden, stürzt unser Held ins Erdgeschoß.

Erdgeschoß

Nach der planmäßig weichen Landung wird der FEDERBALL Spell ausgeschaltet und ein weiterer Kristall eingesackt.



Eins, zwei oder... drei?

Nun ist es an der Zeit, seine angeknackste Gesundheit auf Vordermann zu bringen oder den LEVITATIONS Spell zu aktivieren. Ist dies getan, muß man sich in den Schlamm fallen lassen. Jetzt heißt es, die Beine in die Hand zu nehmen, um diese ausgesprochen unfreundliche Gegend schnell hinter sich zu lassen. Dann die Treppe hoch, das Codeschloß öffnen und ab in den Keller.

1. Kellergeschoß

Im Keller muß zunächst der links liegende Bodenkontakt ausgelöst werden. Dann geht's zum Schloß, anschließend dem Weg folgen und erneut eine Bodenplatte betreten. Nun kehrt man zum 1. Schloß, dann runter zum nächsten Schloß, noch einmal runter und raus. In diesem Raum hängt ein Skelett, das bei näherem Hinsehen einen Schalter verbirgt, der den Ausgang öffnet.



An denen ist zwar nicht viel dran, die sind aber auch nicht ohne!

Im nächsten Raum geht es, nach einem kurzen Schwenk auf die Bodenplatte, geradeaus weiter bis zur Wand und dann aufwärts. Nachdem die Maschinen mittels FIRE oder LIGHTNING Spell zerstört wurden, geht es wieder runter und der Raum wird durch die linke untere Ecke verlassen. Nachdem im anschließenden Raum das Schloß geöffnet wurde, erscheint eine Luftbrücke, die überquert werden muß. Anschließend geht's schnurstracks in Richtung Ausgang.



Im Dunkeln läßt's sich munkeln.

Im nächsten Raum herrscht ein ausgesprochen ungesundes Lüftchen, deshalb schleunigst geradeaus weiter. Auftretende Hindernisse werden mit Hilfe der Schalter an den Wänden aus dem Weg geräumt. Nachdem der nächste Raum erreicht wurde, geht's nach oben, durch die erste Tür und weiter nach oben. In diesem Raum weht eine steife Brise, deshalb sollte man ihn auf dem schnellstmöglichen Weg hinter sich bringen und weiter nach oben gehen. Im folgenden Raum geht's erst einmal geradeaus, dann nach oben.



Das hat sich gelohnt!

Im Schlammraum geht's rechts zum Codeschloß, danach erfolgt ein kleiner Sprint zur Mitte, wo ein Pfad bereitsteht. Dieser wiederum führt zu einem Schloß, das etwas mehr Bewegungsfreiheit verschafft. Oben werden alle Brunnen ausgeschaltet und der Raum oben in der Mitte verlassen. Im nächsten Raum gibt es zwar einen Ausgang, doch erscheint nach der Betätigung der Schalter ein Gitter. Da man als erwachsener Mensch einige Maßeinheiten zu groß ist, verkleinert man sich mit Hilfe des RATTE

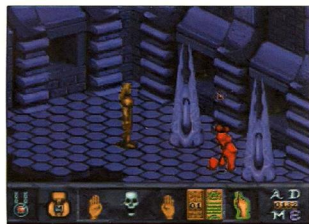
Der Seelenturm



Hmm...?!

Spells. Wurde der Spruch bislang nicht gefunden, greift man tief in die Kräuterkiste und braut ihn sich nach bester Do-It-Yourself-Manier selber. Anschließend geht's durch das Gitter in den nächsten Raum, wo man sich wieder zurückverwandelt. Hier heißt es einen Schalter betätigen, die Stufen erklimmen, ein Schloß öffnen, treppauf, noch ein Schloß öffnen und noch einmal Treppen steigen.

Oben angelangt, verwandelt man sich erneut in die Gestalt eines Nagers und verläßt den Raum. Im nächsten Raum metamorphost man sich zurück, betätigt den Schalter und folgt dem Weg, anschließend geht's geradeaus. Nun wieder der Nase nach und im folgenden Raum geradeaus. Bei den Brunnen besteht die Aufgabe darin, alle Brunnen auszuschalten, bevor man den Raum links verläßt. Im nächsten Raum geht's mal wieder geradeaus. Jetzt nach unten und an der Wand entlang bis zur Treppe. An der Kreuzung des folgenden Raumes biegt man links ab und schaltet anschließend wieder alle Brunnen aus. Danach dem Weg bis zum Ende folgen, den Schalter betätigen und die Treppe hochstiefern. Nach dieser Odyssee findet man sich im Kristallraum wieder, wo zunächst der rechtsliegende Schalter betätigt werden muß, bevor man sich mal wieder in eine Ratte verwandelt. Danach durchs Gitter schlüpfen und wieder Mensch werden. Nun wird der Kristall eingesackt und der Ofen mittels Kristallschalters ausgeschaltet.



Wer sagt's denn? – Ein Schalter!

Anschließend zwei Räume zurück (auf der Karte erscheint der Raum als Kreuzung) und dann ab nach unten. Hier wird zuerst der FIRE oder LIGHTNING Spell eingesetzt, damit die Maschinen ihr mechanisches

Leben aushauchen. Nach getaner Arbeit folgt man erneut dem Weg; dann immer geradeaus und dem Weg wieder so lange folgen, bis man vor dem Schlammgraben steht. Jetzt eine Portion LEVITATIONS Spell, dann den Kristallschalter an der rechten Wand betätigen und den Ausgang benutzen, der ins zweite Kellergeschoß führt.



Und wie geht's weiter?

2. Kellergeschoß

Dort führt der erste Weg nach unten zum Schloß, dann über den Steg zum Codeschloß, danach zu einem weiteren Schloß und letztendlich die Treppe hoch. Dort sollte man alles einkassieren, was so herumliegt. Danach treppab, wieder alles einsacken, alle Brunnen ausschalten und den Schalter in der Mitte der rechten Seite benutzen. Anschließend wird das Schloß geöffnet; weiter geht's geradeaus. Im nächsten Raum gestaltet sich der Weg folgendermaßen: Geradeaus, Schloß öffnen, Treppe hinunter, alle drei Bodenkontakte auslösen und dem Weg bis in die Sackgasse folgen. Dort stellt man sich ganz nahe an den Rand und bedient sich des „unsichtbaren Dieners“, um den Schalter umzulegen.



Und noch ein Kristall!

Nun ab in die untere Ecke, den Schalter betätigen, die Treppen hinauf, mal wieder einen Schalter benutzen, zur Wand gehen, den Bodenkontakt betreten, das Schloß öffnen und hinausgehen. Jetzt heißt es „immer (oben) an der Wand lang“ bis die Ecke erreicht wird, danach rechts an der Wand entlang und weg. Die folgende Strecke verlangt eine Menge Kondition: Zunächst dem Weg bis zur Sackgasse folgen, dann die gleiche Wegstrecke zurück. Dieses Spielchen



Mal wieder etwas fürs Inventar.

muß so lange wiederholt werden, bis der Weg in einer Treppe endet, die hinunter führt. Im nächsten Raum folgt man wieder dem Weg und geht, mittels Treppe, nach unten. In der Mitte des Schlammsees prangt eine Bodenplatte, die es zu aktivieren gilt – also den LEVITATIONS Spell gesprochen, draufgehüpft und rechts durch die Tür. Als Belohnung winkt ein weiterer Nydus-Kristall, der schnell eingesteckt wird, bevor es einen Raum zurückgeht und der Kristallschalter an der rechten Wand betätigt wird.

3. Kellergeschoß

Hier müssen zunächst alle Brunnen ausgeschaltet werden, anschließend wird der Schlüssel eingesteckt. Am Eingang des Raumes wird das Schloß geöffnet, bevor man sich über die Luftbrücke zum nächsten Kristall wagen kann.



Immer der Nase nach!

Ein weiteres Schloß mit dahinterliegendem Kristallschalter findet man rechts vom Nydus.

4. Kellergeschoß

Mit Betreten des vierten Kellergeschosses zeichnet sich das Ende der Odyssee ab. Nur noch wenige Schlösser, Schalter, Treppen und Räume trennen unseren Helden vom Showdown mit Baalhatrok und damit vom Erwerb des letzten Nydus-Kristalls. Untrügliche Anzeichen für das herannahende Unheil ist die zunehmend unfreundliche Umgebung, die stark an den Kräften zehrt.





Im ersten Raum müssen die Feuer durch das Betreten aller Bodenplatten ausgeschaltet werden, bevor der Ofen dran glauben kann. Anschließend wird der Raum durch die rechte Tür verlassen. Im nächsten Raum wird das Codeschloß geknackt und die Bodenplatte berührt. Nun geht's wieder raus und nach oben. Hinter den etwas seltsam anmutenden Wasserfontänen versteckt sich ein Schalter, der nicht leicht zu finden ist. Im nächsten Raum müssen erst alle Bodenplatten berührt, dann der Schalter in der rechten oberen Ecke betätigt und schließlich das Schloß links oben geöffnet werden, bevor man den Ausgang links im Raum erreicht.



Was kommt jetzt?

Frohen Mutes geht es weiter geradeaus zum Schloß, dann nach unten, anschließend links weiter und nach oben. Allen Widrigkeiten zum Trotz müssen die Flammen und die Spikes überquert werden, bevor man nach links abbiegt, nach unten stieft und den Bodenkontakt auflöst. Nun die Treppe hoch, nach links abbiegen und die beiden Bodenkontakte betreten. Anschließend dem Weg folgen, bis man auf ein Codeschloß trifft. Dahinter die Bodenplatte betreten und zurück zur Kreuzung. Dort ist noch einmal Treppensteigen angesagt. Im folgenden Raum tastet man sich an der Wand nach links zum Totenkopfschalter und verschwindet durch den rechten Ausgang.



Igitt – wie ekelhaft!



Was da wohl drin sein mag?

Die folgenden Räume sind insgesamt gesehen recht düster, so daß man oft zweimal hinsehen muß, bevor sich ein Gegenstand zu erkennen gibt. Doch sollte man nicht verzagen, denn das Ende naht. Im nächsten Raum wird man mit Wirbelstürmen und Säurewolken empfangen, also Beine in die Hand nehmen und schleunigst nach rechts weiter, das Schloß öffnen und die Treppe hochstürmen. Hier oben ist erst einmal der Weg abzusuchen, bevor man sich in die Tiefe stürzt.

Anschließend geht es wieder nach oben, und es gilt, ein weiteres Schloß zu knacken. Die Treppe nach oben führt zu einem Schalter, der umgelegt wird, bevor man wieder hinunterhüpft. Unten muß man zunächst



Wie war das noch?

links abbiegen, das Schloß knacken und diesmal eine Treppe hinuntergehen, um in den Besitz des Schlüssels zu gelangen. Danach geht's wieder treppauf in die rechte obere Ecke des Raumes, wo der UNSICHTBARE DIENER Spell zum Einsatz kommt, mit dessen Hilfe der Weg zum nächsten Raum frei wird.

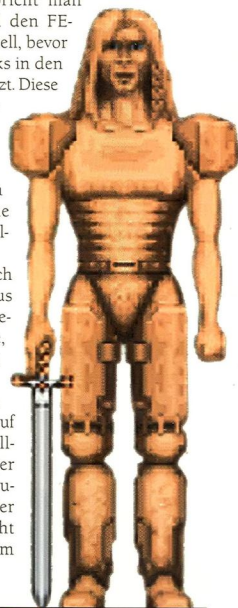
Dort werden die beiden Totenkopflaternen berührt. Im folgenden Raum muß man nach links gehen, um die Bodenschalter zu aktivieren, und anschließend in Richtung des rechten Ausganges marschieren. Im nächsten Raum sind die Maschinen mittels Schaltern, Schlüsseln und Tonnen, die auf bestimmte Bodenplatten geschoben werden müssen, auszuschalten. Der Ausgang wird hier geöffnet, sobald eine Tonne auf eine der Platten in der rechten unteren Ecke geschoben wird. In dem nun folgenden Raum befinden sich einige zähe Widersacher, denen der Garaus gemacht werden

muß; danach nur dem Weg folgen und einige Bodenplatten berühren. Im nächsten Raum wird der Sachverhalt ein wenig komplizierter. Zuerst muß die erste Bodenplatte in Eingangsnähe berührt, dann müssen alle Hebel der Reihe nach umgelegt werden. Danach geht's zurück zur Tür und ein Stück nach unten, bis die erste Reihe der gelben Bodenplatten zu erkennen ist.

Folgende Schrittfolge ist einzuhalten: Die Reihe der gelben Bodenplatten von links nach rechts betreten, danach folgt die darunterliegende Reihe. Das wiederholt sich so lange, bis der Ausgang links mitten im Schlammsee erreicht werden kann. Jetzt befindet man sich wieder im ersten Raum des Rundgangs. Von hier aus geht es nach oben, wo das letzte Schloß geöffnet werden muß – man betritt den Raum in der Mitte der Karte. Nun ist es an der Zeit, die mentalen Kräfte zu sammeln und einen letzten prüfenden Blick auf das Schwert und die gesammelten Zaubersprüche zu werfen, denn es naht der Showdown.

Zunächst spricht man noch einmal den FE- DERBALL Spell, bevor man sich links in den Abgrund stürzt. Diese Aktion wiederholt sich zweimal, dann blickt man direkt in das häßliche Auge von Baalhatrok.

Nachdem auch Baalhatrok aus dem Weg geräumt wurde, offenbart sich der letzte Kristall. Ein kurzer Klick auf den Kristallschalter in der Mitte des Raumes, und der Freiheit steht nichts mehr im Wege.



Gleich gibt's eins auf die Nuß – auf die Haselnuß!

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

DOS TREND Magazin

Das weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette“! Jede Ausgabe mit 198 Farbselten voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) oder mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 - 14 ausgewählte Programmiere).

Heftpreis: **DM 14,80** (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection

Diese brandneue Spielmagazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielern erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele - jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede

Ausgabe umfasst jeweils ein **Originalprogramm** auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen - ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur **DM 19,80**

PC Highscore

Das Insider-Spielmagazin für alle Highscore-Jäger und Adventurefracks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** - teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern - sowie ca. 20 bis 30 **komplette, behderte Spielösungen** zu topaktuellen Spieltiteln!

Heftpreis nur **DM 9,80**

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielheft** auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielern bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Jahr 1996.

Heftpreis nur **DM 14,99**



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielers: Jede Ausgabe mit einem bekannten, **erstklassigen Spielheft** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm** auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** - und meist auch die **vollständige Spielösung** - gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über **DM 100,-** im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt unfindbar preisgünstig!

Heftpreis nur **DM 9,99**

fast geschenkt!

„Vorwärts oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!“ **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils inkl. **Heft-CD-ROM**, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!

Heftpreis nur **DM 12,99**

KOSTENLOSE PROBE-ABOS - JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im **Probe-ABO kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei** zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an - und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit - und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-ABO in ein reguläres **Zeitschriften-ABO** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **ABO-Preise** betragen für die Magazine:
DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 55,90**
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 75,90**
fast **geschenkt** mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 68,90**

Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 55,90**
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) **DM 199,90**
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 76,90**
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur **DM 55,90**
Sämtliche Versandkosten sind bereits mit **inbegriffen**! Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die **Bezahlung** ist nur **per Bankinzug** möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt nur für **Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abnehmer** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRINTED 1.5 JAHRE	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRINTED	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEIBNIZ SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERKENN DER ERDE	DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und **Coupon** an bestehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächsten erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-ABO(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abnehmer der betreffenden Zeitschrift.

- ☐ **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt **DM 19,60***
- ☐ **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt **DM 29,60***
- ☐ **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt **DM 25,98***
- ☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt **DM 19,98***
- ☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt **DM 29,98***
- ☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
2 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt **DM 39,60***
- ☐ **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt **DM 19,60***

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses ABO verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsmächtigung:

Kontainhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischtracht 4, D-70426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 2274 / 73 04

Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency - Am Kalischtracht 4 - D-70426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 • Telex: 07631/360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

DER SEELENTURM

Lizenzierte deutsche
Vollversion von
BLACK LEGEND
auf der
Heft-CD!

Lieben Sie heiße, schweißtreibende Actiongefechte? Schätzen Sie die zauberhafte Atmosphäre eines Rollenspiels? Sind Sie neugierig auf neue, innovative Steuerungssysteme? Dann machen Sie sich bereit für ein faszinierendes Spielabenteuer, das Sie völlig in seinen Bann ziehen wird!

Schlüpfen Sie in die Rolle des Helden Treeac und befreien Sie das friedliche Land Chaybore von der Knechtschaft des Dämonen Baalhathrok. Mit Hilfe der sagenumwobenen Nydus-Kristalle gelang es dem Dämonen, zwischen Chaybore und den höllischen Abgründen ein Portal zu öffnen. Die Lebenskraft der Menschen verleiht ihm die Macht, beide Welten seiner grausamen Tyrannei zu unterwerfen.

Treeac, der Auserkorene, ist der einzige Hoffnungsschimmer in dieser finsternen Zukunft. Er muß in den Seelenturm eindringen, dort die Kraftpumpen zerstören und die Nydus-Kristalle zurückerobern. Nur er allein kann die knöchernen Hand des Schicksals wenden und sich mit den furchterregenden Kreaturen des Seelenturms messen. Wird es ihm gelingen, bis zu Baalhathrok im Inneren des Turmes vorzudringen und damit dem Terror endlich ein Ende zu bereiten? - Es liegt ganz bei Ihnen!

SPIELMERKMALE:

- * Ausführliche bebilderte Spielanleitung mit Lösungshilfen im Heft
- * Völlig neuartiges Steuerungssystem für Zaubersprüche, Kämpfe, Manipulation von Gegenständen
- * Bewegungen in 8 Richtungen
- * Komfortable Steuerung per Maus, die als „virtueller Joystick“ fungieren kann
- * Brillante isometrische 3D-Grafik mit animierten Texturen
- * 125 isometrische Kartenausschnitte, 7 spannende Levels
- * Zahlreiche versteckte Geheimräume
- * Digitale Soundeffekte, Musik und echte Sprachausgabe!
- * Magische Kategorien mit 32 Zaubersprüchen, anwendbar in fünf verschiedenen Stärken und auf drei unterschiedliche Arten
- * Riesige Auswahl an Schwertern und Ausrüstungsgegenständen
- * Vier verschiedene Rüstungen - vom Leder- bis zum Titanpanzer

In der AMIGA-Version bereits ein Kultspiel und mehrfach ausgezeichnet - jetzt in dieser neuen PC-Version nochmals verbessert und aufgewertet durch berauschende Licht- und Farbeffekte, mehr Details und Farben, animierte Texturen und digitale Sprachausgabe!



Amiga Joker 8-9/95:
Joker-Hit *



Amiga Games 7/95:
Amiga Games Award *



PLAYTIME 8/95:
PLAYTIME Star *



Amiga Magazin 8/95:
Spiel des Monats *

PCPOWER

PC Power 03/96:
„Eine gute Story, tolle Grafiken u. hervorragender, von der CD spielbarer Sound - was will man mehr.“
(85%)



Systemanforderungen:

Mind. PC 386DX,
1 MB EMS-Speicher,
600 KB freier Hauptspeicher,
VGA-Karte, MS-DOS ab
Version 5.0, AdLib-
und SoundBlaster
kompatible
Karten werden
unterstützt.



**Black
Legend**
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

* = Amiga Version