

Adventure

19⁸⁰_{DM}

BC Collection

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



Weitere Infos zum
Inhalt der CD-ROM
siehe Heftrückseite!

Höhlenwelt-Saga in deutschsprachiger Vollversion

Gedruckte Anleitung

Komplett- lösung und Pläne

Exzellente
Pressestimmen
siehe Rückseite

Original-Vollversion auf CD-ROM

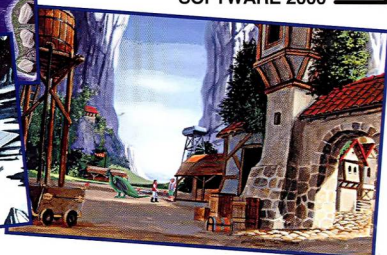
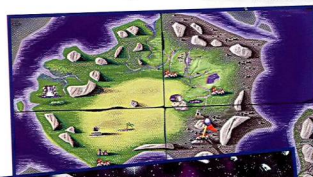
Bestseller Games COLLECTION



Ausgabe 20
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50

PREMIUM

Die Höhlenwelt DER LEUCHTENDE KRISTALL SAGA



SOFTWARE 2000



SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

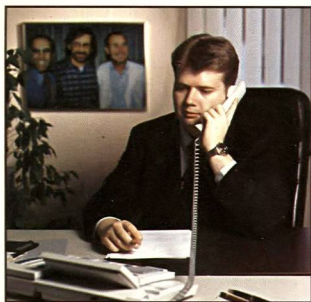
Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.

Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Visionen mit Pferdefuß



Ist Ihnen schon einmal aufgefallen, wie sehr der potentielle Nutzwert der irdischen Fauna die menschliche Phantasie anregt? Während in den märchenhaften Adventures vor allem Drachen oder Riesenvögel als Transportmittel dienen, gibt es einige Zeichentrickserien, die schon fast visionären Charakter haben. Nehmen wir zum Beispiel die Sippe der Feuersteins: Hier tragen zu allen

Annehmlichkeiten des „modernen“ Menschen streng biologische „Arbeitsgeräte“ bei. Der Elefant übernimmt die Dusche, eine Schildkröte sorgt für den millimetergenauen Kurzhaarschnitt des Rasens, und gefräßige Nimmersatte entlasten den Haushalt vom Biomüll.

So unterschiedlich die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten auch aussehen mögen, bei der Darstellung des Umfelds gleichen sich alle wie ein Ei dem anderen: Mehr oder weniger glückliche Menschen leben in einer intakten Umwelt, begleitet von stationären Schönwetterfronten und einer Landschaft, in der keine zerdrückte Bierdose das ästhetische Empfinden trübt.

Doch leider, leider offenbaren sich bei genauerer Betrachtung einige alptraumhafte Gefahren. Gesetzt den Fall, der lebendige Abfallbeseitiger

leidet, aus welchen Gründen auch immer, an Unterversorgung und beißt nun in die Hände, die ihn füttern? Oder das Bio-Feuerzeug in Form eines Drachentiers in praktischem Hosentaschenformat wird von heftigsten Niesanfällen geschüttelt, die eine Feuersbrunst von gewaltigem Ausmaß zur Folge haben?

Spaß beiseite: Die Drachen in „Die Höhlenwelt Saga“ tun ausschließlich das, was sie tun müssen: Sie sind für den Transport zuständig. Die Gefahren, die hier auf den Abenteuerer warten, sind anderer Natur... Machen Sie einen Trip in eine phantastische Welt!

Ich wünsche Ihnen viel Spaß dabei!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Strasse 1
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services, Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms, Waltraud Schmidt

Koordination:

Ursula Kasubke

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88

Art Director:

Michael H. Sichter

Layout:

Stefan Schlatterer,
Dieter Trompeter

Heftproduktion:

Stephan Striegel,
Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Druck:

Heckel, Nürnberg

Auflage: 40.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Strasse 1, 79426 Buggingen

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn
Tel.: 07631/360-503
Fax: 07631/360-599

Erscheinungsweise:

6 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

99,95 DM
(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)

Abo-Betreuung:

Tel.: 07631/360-525

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

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.

Inhaltsverzeichnis

<i>Die Höhlenwelt Saga: Anleitung</i>	7
<u>Spielsteuerung</u>	7
<u>Personen im Spiel</u>	7
<u>Die Icon-Leiste</u>	7
<u>Tips und Tricks</u>	9
<i>Auszug aus dem Buch von Olddoor</i>	9
<u>Die Stände</u>	9
<u>Die Händler</u>	9
<u>Die Bauern</u>	10
<u>Die Soldaten</u>	10
<u>Die Tierwelt</u>	10
<u>Die Pflanzenwelt</u>	10
<u>Die Drakken</u>	43
<u>Die Kollaborateure</u>	43
<i>Die Höhlenwelt Saga: Komplettlösung</i>	44

„Die Höhlenwelt Saga - Der leuchtende Kristall“

Installation und Programmstart

Systemanforderungen

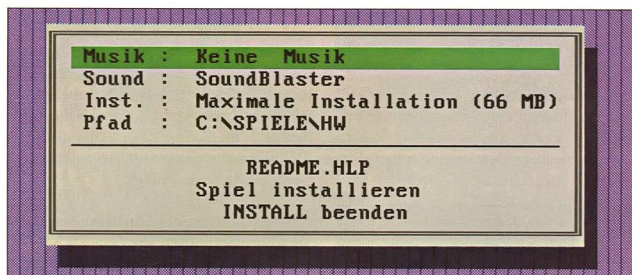
Um „Die Höhlenwelt Saga“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- AT 386 DX 40 oder höher
- mind. 8 MB RAM
- MS-DOS 5.0 oder höher
- mind. 470 KB freier Arbeitsspeicher
- VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 13 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Soundblaster, MT-32, General Midi oder 100% compatible Soundkarte

Hinweis !

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerkbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk



Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerkbuchstabens (z.B. „D“, gefolgt von einem Doppelpunkt) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

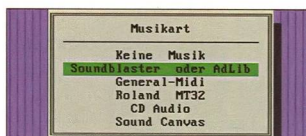
INSTALL

Installation von „Die Höhlenwelt Saga“

Im Installationsmenü haben Sie die Möglichkeit, Ihre Soundkarte, die Installationsart und das Zielverzeichnis einzugeben.

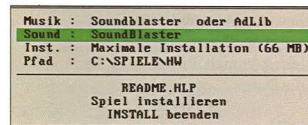
Musik

Geben Sie hier die von Ihnen zur Ausgabe von Musik verwendete Soundkarte an.

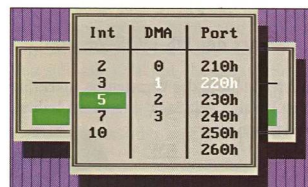


Sound

Tragen Sie hier die Soundkarte ein, die Sie für die Ausgabe von Geräuschen benutzen.



Im Anschluß werden Sie nach dem von Ihrer Soundkarte verwendeten Interrupt, dem DMA-Kanal und dem Adreßbereich gefragt.



Installationsart

„Die Höhlenwelt Saga“ bietet zwei unterschiedliche Installationsarten. Die beste Soundqualität erzielen Sie, wenn alle Spiel-dateien auf die Festplatte kopiert werden. In diesem Fall benötigen Sie mindestens 66 MB freien Festplattenspeicher. Besitzen Sie ein schnelles CD-ROM-Laufwerk, und ist dieses Laufwerk direkt mit Ihrer

Wollen Sie die maximale Installation (66 MB), oder nur die minimale Installation (13 MB) ?

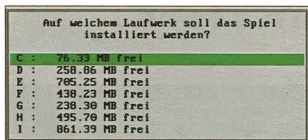
Falls Sie die Musikstücke von CD hören wollen, MÜSSEN Sie maximale Inst. wählen!



Soundkarte verbunden, können Sie auch die platzsparende Version mit 13 MB Festplattenspeicher installieren.

Pfad

Nach der Wahl dieser Option ermittelt das Installationsprogramm alle verfügbaren Festplatten und zeigt deren Speicherkapazität.



Nachdem Sie ein Laufwerk ausgewählt haben, erscheint eine entsprechende Verzeichnisvorgabe, die Sie beliebig ändern können. Nach der Bestätigung mittels Eingabetaste startet die Installation.



Hinweis!



Bei einigen Grafikarten kann es bei der Darstellung des Spiels zu Fehlern kommen. Rufen Sie in diesem Fall die Datei

„UNIVBE.EXE“

im Hauptverzeichnis der CD-ROM auf, bevor Sie das Spiel starten!

Programmstart

Start der MS-DOS-Version

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „Die Höhlenwelt Saga“ installiert haben, und geben Sie

HW

ein.



Konfiguration des PCs

„Die Höhlenwelt Saga“ läuft mit Erweiterungsspeicher (XMS) und benötigt mindestens 470 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Speicherbelegung abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM



Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares

Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen. Beachten Sie, daß der Speichermanager „EMM386.EXE“ nicht geladen werden sollte.

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

C:
CD\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen, und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```

DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
REM DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS
/D:MTMIDE01 (durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
    
```

AUTOEXEC.BAT

```

ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMIDE01
/M:10 (MSCDEX-Werte entsprechend Ihres CD-ROMs)
    
```

```

LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,
C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
    
```



Betrifft: Windows 95

„Die Höhlenwelt Saga“ läuft unter Windows 95 nur im MS-DOS-Modus!



Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Handbuch und Installation des Acrobat Readers

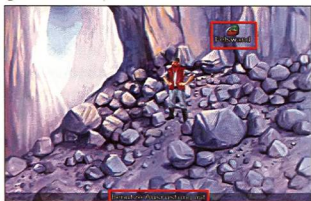
Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie die Handbücher zu „Die Höhlenwelt Saga“ mit der Bezeichnung „HANDB_1.PDF“ und „HANDB_2.PDF“. Sie liegen im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30\ Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE“ auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE“ im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung.



Die Höhlenwelt Saga: Anleitung

Spielsteuerung

„Die Höhlenwelt Saga“ wird komplett mit der Maus gespielt, wobei linke und rechte Maustaste unterschiedliche Funktionen haben. Die linke Maustaste ist für das Bewegen der Spielfigur zuständig: Führen Sie den Mauszeiger dorthin, wohin sich Eric bewegen soll, und klicken Sie. Prompt setzt er sich in Bewegung und steuert das Ziel an. Mit der rechten Maustaste leiten Sie eine Handlung ein. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen beliebigen Gegenstand und klicken Sie. Es erscheint ein Icon, das eine bestimmte Aktion repräsentiert. Gleichzeitig erscheint in der Informationszeile am unteren Bildschirmrand das zu diesem Icon gehörende Verb.



Durch einen weiteren Klick wählen Sie die Aktion aus, die Eric anschließend ausführt. Folgende Icons sind vertreten:

Untersuche



Benutze



Drücke/ziehe



Nimm



Sprich mit ...



Tip

Sie müssen nicht zuerst zu einem Objekt hinlaufen, um es benutzen zu können, ein rechter Mausklick auf ein Befehls-Icon schließt ein Hinbewegen zum Objekt gleich mit ein.

Personen im Spiel

Sie werden im Lauf des Spiels eine Menge Leute treffen. Männer, Frauen, Drakken und sogar Tiere lassen sich ansprechen. Jede



Tip

Gehen Sie feinfühlig mit den Leuten um – es könnte sonst durchaus passieren, daß Sie jemanden so verärgern, daß er nicht mehr mit Ihnen reden will. Oder Sie könnten jemanden so sehr provozieren, daß er Sie angreift.

Person, mit der Sie sich unterhalten können, verfügt über ein Icon mit der Bedeutung „sprich mit ...“ (... dieser Person). Wenn Sie auf dieses Icon klicken, beginnt eine Unterhaltung. Die Person wendet sich Ihnen zu und reagiert damit darauf, daß Sie sie angesprochen haben.

Probieren Sie das einmal aus, am besten mit der ersten Person, die Sie treffen. Jedemal, wenn sie etwas gesagt hat, erscheint unten im Bild eine Box, die bis zu vier Antwortmöglichkeiten für Sie enthält. Suchen Sie sich die jeweils angebrachte aus, und klicken Sie darauf. Während eines Gesprächs kommt es vor, daß Sie einen Gegenstand (oder Geld) von jemandem bekommen beziehungsweise jemandem einen Gegenstand (oder Geld) geben. Diese Aktionen erfolgen mit Hilfe der Icon-Leiste.

Die Icon-Leiste

Wenn Sie mit dem Mauszeiger den oberen Bildschirmrand berühren, wird die sogenannte Icon-Leiste sichtbar. In ihr finden sich alle Objekte, die Sie irgendwo eingesammelt haben. Beachten Sie in diesem Zusammenhang, daß auch Gegenstände miteinander kombiniert werden können.



Ich hätte was für meinen Magen nötig.
Ich brauche einige Ausrüstungsgegenstände.
Hast Du Eintrittskarten für die Züchter-Tagung?
Ich glaube, ich komme später noch mal wieder.

Die beiden Pfeile rechts und links neben den Gegenständen erlauben das Scrollen für den Fall, daß Sie mehr Gegenstände besitzen, als auf einmal angezeigt werden können. Das Drachensymbol in der Icon-Leiste führt Sie ins Hauptmenü (laden, speichern, Spiel-Optionen), das Landkarten-Symbol hingegen zur Landkarte.

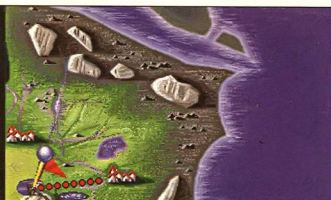
Gegenstände in Ihrem Besitz

Hier sehen Sie kleine Abbilder aller Gegenstände, die Sie im Lauf des Spiels gefunden und an sich genommen haben. Wenn Sie wie gewohnt mit der rechten Taste auf einen davon klicken, erscheinen die üblichen Icons. Unter ihnen befindet sich auf jeden Fall immer eines, das die Option „benutze“ bereithält.

Mit Hilfe dieses Verbs können Sie die Gegenstände verwenden. Die beiden Pfeile rechts und links neben den Gegenständen erlauben das Scrollen für den Fall, daß Sie mehr Gegenstände besitzen, als auf einmal angezeigt werden können.

Die Landkarte

An verschiedenen Stellen des Spiels werden Sie die vier Teile einer Landkarte des kleinen Kontinents Veldoor finden. Jeder Kartenteil, den Sie aufnehmen, manifestiert sich in diesem Landkarten-Screen als ein Viertel des Bildschirms. Nach und nach werden Ihnen damit alle Teile von Veldoor zugänglich (Alternative: [F9]). Auf diesem Kontinent werden Tiere zur Überbrückung von Entfernungen benutzt.



Wenn Ihnen ein solches Tier zu Diensten steht, findet die Bewegung innerhalb der Landkarte statt.

Ein kleines Fähnchen zeigt Ihnen Ihre momentane Position an. Wenn Sie auf Ihr Transport-Tier steigen und Ihren Zielpunkt anklicken, werden Sie auf der Landkarte mitverfolgen können, wie die Reise vonstatten geht. Sind Sie angekommen, geht das Spiel wieder normal weiter.

Das Hauptmenü

Sobald Sie den kleinen Drachen links in der Icon-Leiste anklicken, gelangen Sie ins Hauptmenü (alternativ [F5]). Folgende Funktionen stehen hier parat:

Speichern, Laden und Quicksave

Wollen Sie einen Spielstand speichern, wählen Sie zuerst die Option „Speichern“. Danach wählen Sie mit den Auf/Ab-Pfeilen eine Position an, auf der Sie speichern möchten. Das kann entweder ein freier, unbelegter Platz oder ein bereits bestehender Spielstand sein, den Sie überschreiben oder umbenennen und überschreiben

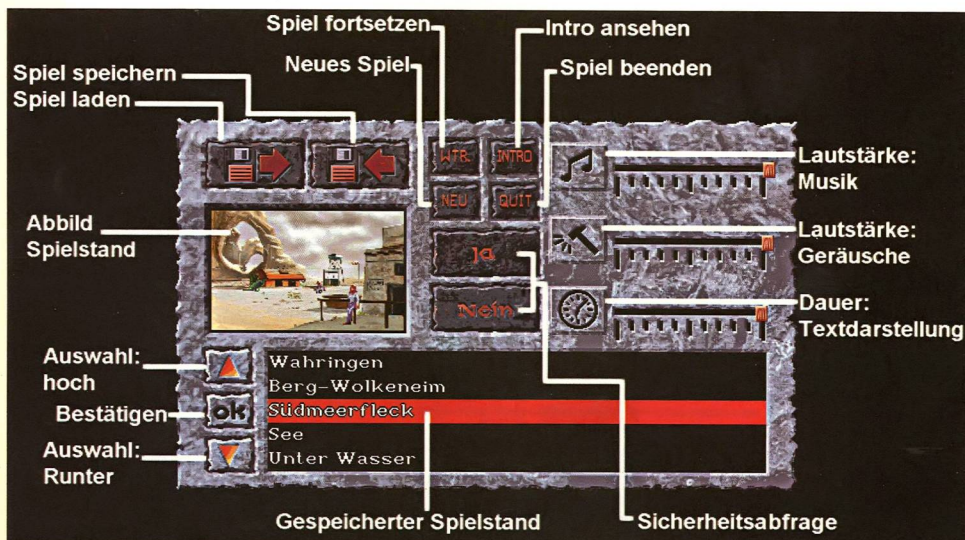
können. Sie können nun in die mittlere Zeile klicken und dort einen Spielstand eintippen. Sind Sie fertig, klicken Sie auf den Button „OK“. Nach einer Sicherheitsabfrage „Ja/Nein?“ wird Ihr Spielstand gespeichert.

Zum Laden eines Spielstands klicken Sie zuerst auf die Option „Laden“. Nun wählen Sie mit den Auf/Ab-Pfeilen einen Spielstand an. Klicken Sie nun „OK“ an und danach in der Sicherheitsabfrage „Ja“.

Die Quicksave-Funktion ermöglicht es Ihnen, das Spiel zu jedem Zeitpunkt mit Hilfe der Taste [F2] zu speichern. Ein kurzer Text erscheint auf dem Bildschirm: „Spielstand gespeichert!“ Dieser Speichervorgang bezieht sich immer auf die Speicherposition „QUICKSAVE“, die bereits zu Beginn des Spiels existiert.

Aber Vorsicht:

Wenn Sie die Quicksave-Option später noch einmal benutzen, wird ihre alte Position gnadenlos überschrieben! Das Laden einer Quicksave-Position geschieht über das Hauptmenü, wie bei jedem anderen Spielstand auch.



Tips und Tricks für angehende Abenteurer

Behalten Sie immer das im Kopf, was Cal Ihnen riet: Um den leuchtenden Kristall zu finden, sollten Sie hinab in die Höhlenwelt gehen. Dort versuchen Sie (mit aller Vorsicht!), Kontakt zu den Rebellen aufzunehmen und dann Ihre Freundin Maomi zu finden. Mit ihrer Hilfe kann es Ihnen gelingen, das Versteck des Leuchtenden Kristalls aufzuspüren.

Versuchen Sie, knifflige Situationen mit Ihrem ganz normalen Alltags-Denken zu bewältigen. Dieses Spiel hat keine selbstgestrickte Logik. Wenn Ihnen im wirkli-

chen Leben das Geld ausgeht, dann werden Sie versuchen, welches zu verdienen. Und wenn jemand Ihnen nicht weiterhelfen will, versuchen Sie, ihn zu umschmeicheln oder ihm zu drohen, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben. So funktioniert das auch hier. Sollten Sie gelegentlich vor scheinbar unlösbaren Problemen stehen, dann suchen Sie weiter. Manchmal ist die Lösung woanders versteckt. Außerdem kann es sein, daß die Veränderung eines Zustands an einem Ort etwas ähnliches an einem anderen Ort bewirkt.

Eine gute Idee ist es, das Buch von Veldoor zu lesen, das Sie in vollem Umfang auf der Cover-CD oder auszugsweise im Heft vorfinden. Dort sind ein paar kleine Tricks beschrieben, die Ihnen weiterhelfen

könnten. Um das Spiel zu lösen, ist die Lektüre allerdings nicht zwingend notwendig. Vergessen Sie nicht, während des Spiels häufig zu speichern. Es kann Ihnen durchaus passieren, daß Sie sterben oder an irgend einer Stelle scheitern. Wenn Ihnen dies wiederfahren sollte, können Sie einen alten Spielstand laden.

Gehen Sie mit Ihrem Geld sparsam um, verärgern Sie die Leute nicht, und verhalten Sie sich nach Kräften unauffällig.

In der Höhlenwelt regieren die Draken, und Sie befinden sich in einer fremden Kultur! Im Gegensatz zu einigen anderen Spielen dieser Art gibt es in der Höhlenwelt die Möglichkeit des Scheiterns!



Das Buch von Veldoor

Hier finden Sie einige Auszüge aus dem Buch von Veldoor, die Ihnen bei Ihrer Reise durch die Höhlenwelt behilflich sein werden. Das komplette, wesentlich umfangreichere Werk finden Sie im Verzeichnis „Handbuch“ auf der Cover-CD.

Die Stände

Man untergliedert in drei Stände oder Innungen: Da sind die Handwerker, was alle Berufe umschließt, die Handelswaren aus Rohstoffen wie Holz, Metall oder Stein herstellen. Die Händler haben sich dem Transport und Weiterverkauf von Handelswaren, Dienstleistungen oder Geldgeschäften verschrieben. Der Stand der Bauern, Fischer und Jäger faßt alle Holter zusammen, die für unsere Nahrung sorgen. Neben den Ständen gibt es noch die Gilden, in denen sich Vertreter anderer Berufsgruppen, wie zum Beispiel Künstler, Gelehrte oder Soldaten organisiert haben.

Die Händler

Die Händler, soweit es sich um Männer handelt, zieren sich mit kunstvollen Schnurrbärten. Frauen schmücken sich sozusagen mit bestimmten Gesichtsausdrücken – es gibt regelrechte Rituale, mit denen man mit ihnen in Geschäftsverhandlungen tritt.

Warenhändler, ob ortsfest oder fahrend, schmücken sich mit feinen, nach oben

gezwirbelten Schnurrbärten. Der Gruß ihrer Zunft lautet: „Hei-Hoo, Händler!“ Frauen, so man sie auf Märkten und in Warenhandlungen antrifft, zollt man auf eine ungewöhnliche Art Respekt. Man kann sie zwar ganz normal anreden, größeren geschäftlichen Erfolg erzielt man jedoch, indem man zunächst eine zotige oder

ungehörige Anrede wählt. Dadurch fordert man ihre Wehrhaftigkeit heraus, man wird nämlich sogleich eine ebenso rüde Antwort hören. Nach diesem Vorgeplänkel hingen tut man gut daran, den Waren der Händlerin gehörigen Respekt zu zollen. Frauen haben den Stolz, einem niemals schlechte Ware oder Unrat anzubieten.



Die dienstleistenden Berufe, wie zum Beispiel die Drachenflieger, Stallmeister oder Wirtsleute, flechten sich kleine Zöpfe in ihre breiten Schnurrbärte. Auch hier gilt bei allen dreien: je schöner und größer der Bart, desto höher die gesellschaftliche Stellung. Drachenflieger grüßt man mit „Peace, Bruder!“, Stallmeister mit „Heidau, Meister!“ und Wirtsleute mit „Wohlan, Wirt!“

Nicht zu vergessen sind die Diktoren, die sich der Medizin und den Heilkünsten verschrieben haben. Leider gestatten es die Drakken keinem Diktors, sich örtstfest niederzulassen – es ist nicht nachzuvollziehen, welchen Zweck das haben soll. Wegen diesem und anderen Probleme ist der Berufsstand der Diktoren nicht allzu verbreitet. Ihre Heilkünste zu bezahlen ist nicht billig.

Man kann indes ein paar Folint verdienen, indem man bestimmte Kräuter sammelt und einem Diktors verkauft – wenn man das Glück hat, einen zu treffen.

Die Bauern

Die Bauern zieren sich mit Kinnbärten. Fischer, die seit altersher auch in der Bauerninnung organisiert sind, haben Spitzbärte, Landwirte hingegen besitzen geflochtene Kinnbärte, und Jäger haben Mundbärte, also kombinierte Schnurr- und Kinnbärte. Alle drei Berufsgruppen grüßt man mit einem einfachen: „Cal zum Grusse!“

Soldaten

Die Soldaten, die eigentlich allesamt in den Diensten der Drakken stehen, dürfen keine Bärte tragen, sie haben jedoch im Laufe der Zeiten den Drakken die Erlaubnis abgetrotzt, kurzgeschorene Koteletten oder Vollbärte tragen zu dürfen. Sie genießen eine Art Sonderstatus.

Man hat sie gemeinhin akzeptiert, obwohl sie für die Drakken arbeiten. Einen Soldaten sollte man niemals mit dem allgemeinen Gruß „Cal sei mit Dir“ grüßen, denn wenn ein Drakken anwesend wäre, sähen sie sich gezwungen, einen zu strafen oder zu verhaften.
Ist ein Drakken

zugegen, macht man keinen Fehler, wenn man einen Soldaten mit „Drakhor mit Dir, Soldat!“ grüßt, ansonsten genügt ein einfaches „Hallo, Soldat“.

Die Drakken selbst grüßt man nicht, man spricht sie vernünftigerweise mit „Exzellenz“ oder „Euer Ehren“ an.

Die Tierwelt

Mulloohs

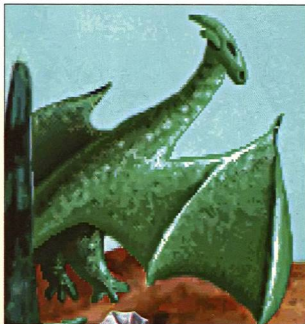


Mulloohs sind die klassischen Nutztiere der Höhlenwelt. Es sind sehr große und kräftige Vierbeiner, die einen starken Rückenpanzer besitzen, unter den sie sich zurückziehen können und dann so gut wie unangreifbar sind.

Sie sind reine Pflanzenfresser, leidlich intelligent, sehr genügsam und haben gewaltige Kräfte. Die ältesten Tiere sollen bis zu 900 Jahre gelebt haben. Leider lassen sie sich in Gefangenschaft nicht nachzuchten, deshalb ist jeder Mullooh ein sehr wertvoller Besitz.

Flugdrakken

Flugdrakken sind das Wahrzeichen der Höhlenwelt. Sie finden sich auf fast allen Wappen und sind eng mit allen Traditionen unserer Welt verknüpft. Sie sind durch-



weg Pflanzenfresser und gliedern sich in viele Unterarten. Als einer der beiden wichtigsten Vertreter wäre der große Sonnendrache zu nennen, ein Tier mit gewaltigen Schwingen, die in seltenen Fällen bis zu 60 Meter Spannweite erreichen können. Die zweite wichtige Unterart ist der kleine Felsendrache, (bis etwa 10 Meter Spannweite), der ein wahrer Meister der Flugkünste ist. Die Felsendrachen sind temperamentvolle, intelligente Tiere, die buchstäblich auf den Stürmen reiten können. Heute jedoch, nach der großen Ära der Drachenmeister, leben sie weitab von den Holtern hoch droben auf den Vorsprüngen und in den Höhlen der großen Stützpfiler. Wir Holter besitzen heute leider keine Möglichkeit mehr, wilde Flugdrachen zu zähmen, wie es die Drachenmeister konnten. Viele Drachenzüchter wünschen sich nichts sehnlicher als frisches, wildes Blut in ihren alten Domestiken. Aber wilde Flugdrachen gelten heute als unzähmbar. Es liegt auf der Hand, daß wir den Drakken den Untergang unserer Drachenkultur zu verdanken haben. Die Drachenflieger waren unsere einzige ernstzunehmende Streitkraft. Ohne sie sind wir den Drakken völlig ausgeliefert.

Die Pflanzenwelt

Stink-Pilze

Die darmreinigende Wirkung dieser Pilze ist bekannt, sie können Vergiftungen, die durch falsches oder verdorbenes Essen entstanden sind, relativ rasch beseitigen. Stink-Pilze sind zwar nicht allzu häufig zu finden, aber ein Diktors wird sie trotzdem nicht gern ankaufen, da er selbst meist bessere Mittel zur Verfügung hat. Stinkpilze haben indes noch eine weitere Eigenschaft, die allzugerne von Kindern genutzt wird. Ein reifer Stinkpilz explodiert wie eine Bombe und hinterläßt eine Wolke stinkenden und beißenden Rauches, wenn man ihn in reifem Zustand kräftig auf den Boden pfeffert.

Lor-Wurzeln

Diese seltenen Wurzeln entdeckt man in gebirgigen Gegenden unter Steinen und kleinen Felsen, und zwar dann, wenn man kleine lila Blüten darunter hervorschaun sieht.



Man möge jedoch achtgeben, denn oft sitzen Erdsinnen an Lor-Wurzeln! Lor-Wurzeln enthalten den Wirkstoff Melchamin, der in der Lage ist, den Körper von jedweden Gift zu befreien. Lor-Wurzeln sind auch sehr kostbar. Eine große Lor-Wurzel kann bei einem Diktator bis zu 80 Foliant einbringen.

Die Drakken

Eine Beschreibung der derzeitigen Zustände unter der Gewaltherrschaft der Fremden

Nach unseren Erkenntnissen leben die Drakken in einer so extrem straff organisierten Gesellschaftsstruktur, daß man ohne weiteres ihre gesamte Zivilisation als militärisch bezeichnen kann. Die Drakken leben nach einem krassen Blut-und-Ehre-Prinzip. Sie scheinen voll des Hasses zu sein und gehen selbst miteinander nicht besonders feinfühlig um.

Der Höhergestellte hat gottgleiche Macht über seine Untergebenen, und wiewohl noch nie ein Höhlenweltler eine Handgreiflichkeit zwischen zwei Drakken hat miterleben können, vermuten wir sehr stark, daß es in den Drakken-Enklaven sehr viel brutaler zugeht, als wir von außen sehen können.

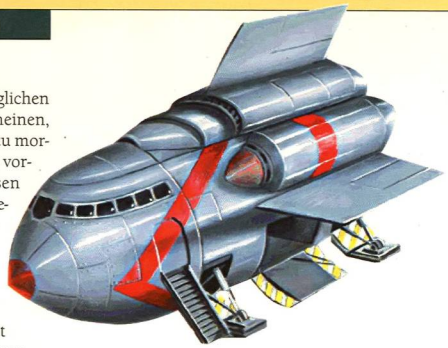
Mit Sicherheit gibt es Züchtigungen, Folter oder Todesstrafe. Uns ist zu Ohren gekommen, daß ein Vorgesetzter den Selbstmord eines Untergebenen verlangen kann. Ein Leben, und sei es das eigene, ist nicht viel wert. Schon gar nicht das eines Höhlenweltlers oder eines Tieres wie eines Drachen.

Allein das eiskalte Kalkül eines möglichen Nutzens bringt, so möchte man meinen, einen Drakken davon ab, wahllos zu morden. Trotzdem ist es schon häufig vorgekommen, daß eines dieser Wesen einen Höhlenweltler aus bloßer Ungeduld, Mißlaune oder Wut umgebracht hat.

Die Drakken haben nach dem Überfall auf unsere Welt vor 411 Jahren ein Schreckensregiment errichtet. Überall in unseren Siedlungen,



Städten und Dörfern gibt es Kasernen, Kommandanturen und Enklaven der Fremden. Sie kontrollieren alle öffentlichen Einrichtungen, Schulen, Flugplätze und Ämter. Ihre Herrschaft funktioniert nach dem Prinzip: Wer gegen uns ist, wird sterben – wer gehorcht, hat nichts zu befürchten – wer uns zuarbeitet, genießt große Privilegien. Genauso verhält es sich auch. Jeder, der aufmuckt, wird sofort in die Minen deportiert. Die Mehrheit unseres Volkes lebt



einigermaßen unbehelligt, und diejenigen, die den Drakken zuarbeiten, die Kolliès, wie wir sie zynisch nennen, sind die Oberklasse unseres Volkes.

Für die Zwangsarbeit in den Minen benötigen die Drakken ungefähr ein Zwanzigstel unseres Volkes. Die Arbeit dort ist hart und bedeutet für jeden, der dorthin deportiert wird, daß er nicht länger als zwei bis drei Jahre zu leben hat. Die Arbeiter für die Minen holen sich die Drakken aus den Gefängnissen und von gewissen Leuten unseres eigenen Volkes, die sich auf regelrechten Sklavenhandel spezialisiert haben.



Die Kollaborateure

Diese Leute sind gewiß die verachtungswürdigsten Personen auf unserem Planeten, mit Recht werden sie von den meisten noch mehr gehaßt als die Drakken selbst. Sie arbeiten mit den widerlichsten Methoden, um an eine möglichst große Zahl von Sklaven zu kommen. Eine zehnköpfige Familie zu denunzieren, verhaften zu lassen und dann an die Rekrutierungsbüros der Drakken zu verschachern, ist ihnen kein Wimpernzucken wert. Sie verdienen dadurch Geld, reißen sich zumeist den herrenlosen Besitz der Deportierten unter den Nagel und werden obendrein noch von den Drakken beschützt, wenn sie in irgendwelche Schwierigkeiten geraten. Verschiedene Kolliès wurden in wichtige Ämter erhoben, und jeder von ihnen genießt nahezu Narrenfreiheit.

Doch es gibt und gab schon immer uns Rebellen. Wo die Volkswut am Überkochen ist, greifen wir ein und beseitigen die Übelsten der Übeln. Nur mit diesem Mittel der Angst läßt sich verhindern, daß die Kolliès ihr eigenes Volk mit Haut und Haaren ans Messer liefern.



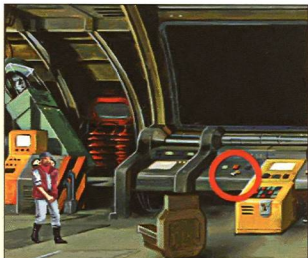
Die Höhlenwelt Saga: Komplettlösung

Starthilfe

Veldoor ist ein ziemlich teures Pflaster. Dies gilt vor allem für Drachenbesitzer, die auf ihren Reisen permanent „Parkgebühren“ zu entrichten haben. Wer nicht immer einen Blick in die Geldbörse werfen möchte, um sicherzugehen, daß die nötige Auslöse auch bereitsteht, findet im Verzeichnis „\SAVEGAME“ einen „gecheateten“ Spielstand. Dieser Spielstand entspricht dem normalen Startbildschirm, mit dem kleinen Unterschied, daß Eric bereits über 255 Folint verfügt.

Das Abenteuer beginnt

Bevor sich Eric in die geheimnisvolle Höhlenwelt begeben kann, muß er zunächst das Raumschiff verlassen. Dazu schnappt er sich den Schlüssel von der Konsole und öffnet den Blechschrank.

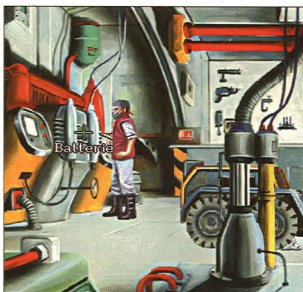


Im Innern entdeckt er eine Sauerstoffpatrone, die er postwendend in die Atemmaske einsetzt. Wie es sich für einen echten „Masterkey“ gehört, entriegelt der Schlüssel auch das Sicherheitsschloß. Eric betätigt den Schalter, setzt die Atemmaske auf und öffnet die Schleusentür mit Hilfe des roten Knopfs. Er verläßt das Schiff und begibt sich in den Frachtraum. Leider zeigt sich das Vehikel wenig kooperationsfreudig. Deshalb schnappt er sich den roten Kasten, steckt ihn in den Schacht des Aggregats und drückt das Knöpfchen. Wenige Sekunden entpuppt sich der rote Kasten als aufgeladene Batterie.

Die Batterie findet mit Hilfe des Knöpfchens im Cockpit ein neues Zuhause unter der Motorhaube. Euphorisch versucht Eric das

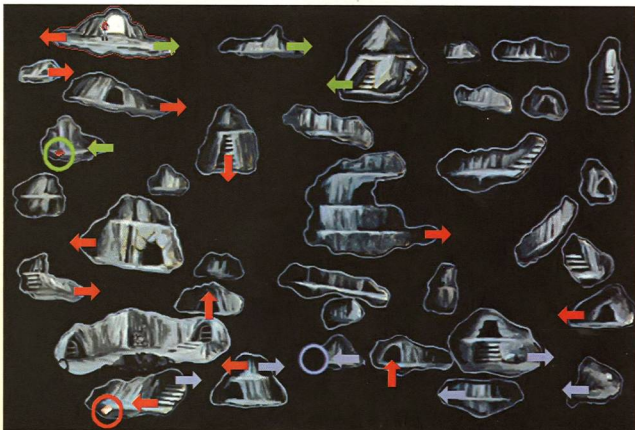


Die Karte von Veldoor

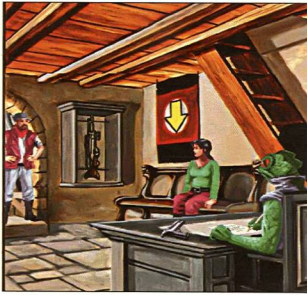


Fahrzeug zu starten, doch nichts bewegt sich. Er legt den Schalter im Regal um, entfernt den Bremsklotz und schiebt die Kiste nach draußen. Abschließend eilt er noch einmal ins Raumschiff, greift sich den Generalschlüssel und juckelt mit dem Fahrzeug zur nächsten Location. Die Reise endet vor dem Eingang eines verwirrenden Höhlensystems.

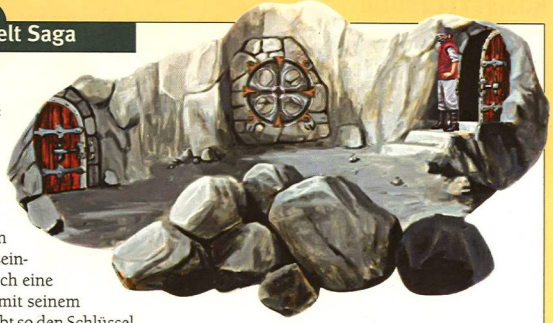
Im Laufe seiner Odysee nimmt er das Buch von Veldoor auf und findet einen Kartenausschnitt. Der Ausgang des Höhlensystems wird von einer Tür versperrt, die



sich aufgrund ungünstiger Luftdruckverhältnisse nicht öffnen läßt. Er schließt zunächst die Außentür, dreht dann am Rad und kann nun die innere Tür öffnen. Im kleinen Häuschen trifft Eric auf einen Drakken, den er in ein kleines unverfängliches Gespräch (1,1,2) verwickelt - immer auf der Hut, um den arroganten, aber bewaffneten Offizier nicht zu provozieren.

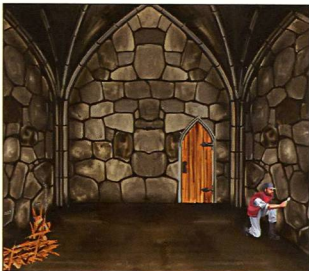


Durch die entstandene Lücke entdeckt er den Zellschlüssel. Eric schnappt sich die Pritsche und klappt sie so lange auf und zu, bis sie aufgrund von Materialermüdung auseinanderfällt. Er nimmt sich eine Latte, umschmiert sie mit seinem Nahrungsbrei und klabt so den Schlüssel



In Gefangenschaft

Sobald das Gespräch beendet ist, verläßt Eric das Häuschen und wird Augenzeuge bei der Ankunft eines Flugdrachens, den er als Fortbewegungsmittel wählt. Nach drei Versuchen, mit den Passagieren ins Gespräch zu kommen, wird die Geschäftsführung auf ihn aufmerksam, und es stellt sich sehr schnell heraus, daß er an Bord ist, ohne das Fahrgeld bezahlt zu haben. Prompt landet er im Maschinenraum, wo er auf die charmante Dame trifft, die ihm bereits beim Drakken-Offizier ins Auge fiel. Nach einem kurzen Plausch und dem Versprechen, sie aus dem Gefängnis zu befreien, erreicht Eric die Haftanstalt. Kaum in seiner Zelle, beginnt er die Wände abzuklopfen. Prompt folgt das Mittagessen, eine wertvolle Toolsammlung, die durch eine zähe Nahrungsmittelpampe verziert wird. Frustriert schleudert er den Lunch an die Wand - und siehe da, die verklebte Einheit löst sich auf. Nach nochmaligen Klopfen an der rechten Mauer entdeckt er einen losen Stein, der schnell mit Hilfe des Löf fels entfernt wird.



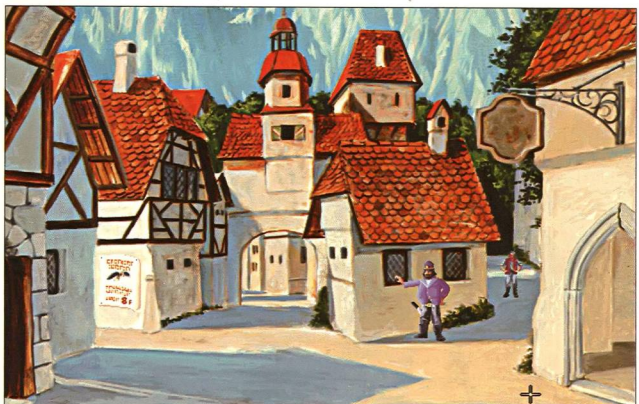
auf. Am Ende des Gangs stößt er auf eine Zelle, deren Pfütze auf einen weichen Zellenboden schließen läßt. Er klappt das Bett hoch und beginnt mit Hilfe der Schüssel mit seinen Grabungsarbeiten. Er stößt auf einen kleinen Gang, der ihn zu einer weiteren Zelle bringt. Er schließt die Tür auf, betritt den Gang und öffnet die Zelle auf der rechten Seite. Seine alte Bekannte übernimmt den Rest der Arbeit, und zusammen gelingt ihnen die Flucht. Auf dem Flugdrachen verwickelt Eric den Drakken in ein Gespräch (4, 4, 4, 3, 2) bevor sich beide in die Tiefe stürzen. Unten angekommen, ist es Zeit, Abschied zu nehmen. Eric lenkt das Gespräch auf die Rebellen und Josbaol. Bevor er dem Pfad folgt, schnappt er sich den Pilz. Oben am Ziel angekommen, entdeckt er ein Polizeiabzeichen, das sich unter einem kleinen Stein verbirgt. Zusammen mit dem Kleinod geht es wieder bergab, wo er diesmal

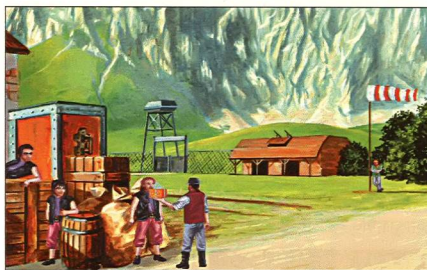
den linken Pfad wählt, der ihn zu einem kleinen Ortchen führt.

Auf Auftrags-Suche

Nach einem Smalltalk mit dem Ordnungshüter marschiert Eric in die Kneipe. Ein Gast ist zwar nicht bereit, 50 Forint für die Überstellung eines Päckchens an die drei Brüder am Flughafen zu berappen, 35 Forint hingegen ist ihm der Spaß schon wert. Eric geht auf das Angebot ein. Am Flughafen trifft er auf die besagten drei Personen und spricht sie an (2x). Leider erweist sich das Paket als Finte.

Wenig begeistert von der Überraschung, zeigen sich die drei gewillt, Eric einen Obolus zu zahlen, wenn er seinem Auftraggeber eine ebenso unangenehme Überraschung bereitet. Eric schnappt sich den

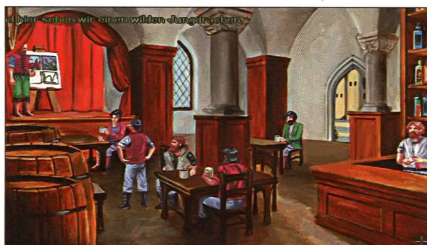




Handschuh, der auf dem Faß liegt, und begibt sich wieder ins Dorf. In der Kneipe holt er sich seine Belohnung ab und bestellt beim Wirt ein Bier. Sichtlich überrascht von der Existenz eines solchen Gebräus, setzt der Wirt eine Prämie von 25 Forint für die Beschaffung des Rezepts aus. Eric marschiert zum Krämer und entdeckt eine Dose. Er spricht erst seinen Magen an, lenkt dann das Gespräch auf die Dose und erstet diese für 10 Forint. Wieder beim Wirt,

Eric begibt sich wieder einmal in Richtung Pfad und erklimmt die Felswand an der Stelle, an der er das Polizeiabzeichen fand. Nachdem er am höchsten Busch des Bergs gerüttelt hat, offenbart sich eine Höhle.

Hier findet er einen weiblichen, ziemlich unterernährten Jungdrachen. Nach einem kurzen Gespräch greift er zu seiner Golaa-nuß und knallt sie ihm direkt zwischen die Augen. Das Ergebnis ist ein augenblicklicher Knockout des jungen Feuerspeiers. Mit Hilfe eines Messers entfernt er einen Dorn aus dessen Kauleiste. Die Drachendame kommt augenblicklich wieder zu Bewußtsein und vernascht ihren kärglichen Nahrungsmittelvorrat. Trotz des kleinen Snacks wirkt sie noch immer hungrig. Eric ver-



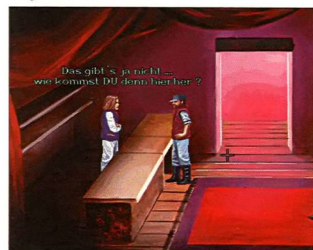
wirken die versprochenen Forint. Mit seinem vollen Geldbeutel begibt sich Eric wieder zum Krämer und erstet ein Messer, die Karte, das Kletterzeug und die betagten Tortenstücke. Mit diesen Cremeschnitten geht er in die Kneipe und drückt sie seinem ehemaligen Auftraggeber nach einem subtilen Gespräch ins Gesicht. Die Belohnung für diese Schandtat holt er sich von den drei Brüdern auf dem Flugplatz.

spricht, für Nachschub zu sorgen. Mit den seltsamen Flocken in der Höhle kann er wenig anfangen; abgesehen von der Erkenntnis, daß ihm das Zeug die Hände verbrennt, macht er keinen nennenswerten wissenschaftlichen Fortschritt. Er begibt sich wieder ins Dorf und nimmt an der Veranstaltung in der Kneipe teil. Hier erfährt er, daß matschige Nüsse die bevorzugte Nahrungsquelle von

Jungdrachen seien. Außerdem ist die Rede von kostbarem Drachenfeuer, das vielseitig einsetzbar oder zu Höchstpreisen veräußerbar sei.

Eine wunderbare Freundschaft

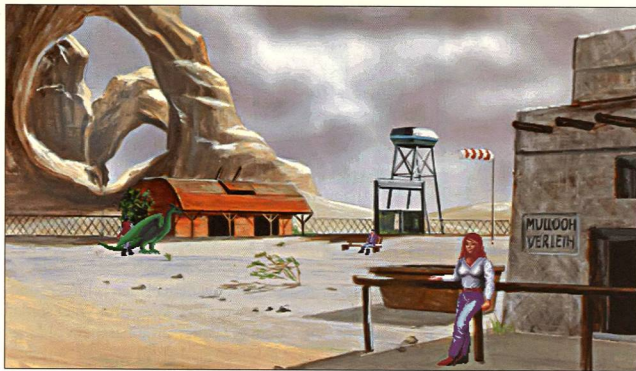
Allmählich dämmert es ihm: Bei der sonderbaren Substanz in der Höhle handelt es sich wahrscheinlich um Drachenfeuer. Im Eiltempo macht sich Eric auf den Weg zur Höhle. Mit Hilfe des Handschuhs greift er sich dort zwei Portionen, bevor er zum See marschiert. Dort heizt er dem Schatten im Wasser mit dem Drachenfeuer mächtig ein. Nun greift er sich die Nüsse und bringt sie zum Jungdrachen. Die Früchte bilden die Basis für eine wunderbare Freundschaft. Von nun an darf Eric auf Susis Rücken durch die Lüfte schweben. Das erste Ausflugsziel bildet das Plateau.



Der hier etwas versteckte Pfad führt zu einem Tempel. Im Inneren stößt Eric auf eine Drachenstatue, die er genau unter die Lupe nimmt. Als er den Tempel verläßt, trifft er auf Josbaol. Nach einem netten Plausch überreicht dieser ihm ein weiteres Kartensstück, zusammen mit dem hilfreichen Tip, daß sich Maomi in Berg-Wolkenheim befindet. Dort angekommen, parkt Eric seinen Drachen beim Stallmeister. Aus dem Gespräch mit Graubart geht hervor, daß sich Maomi im Wirtshaus aufhält. Oben muß Eric den Schlüssel zur verschlossenen Tür ergattern. Dies gelingt ihm erst, als er, unbeeindruckt von den horrenden Preisen, einen Blick auf die Räume werfen möchte. Im Hinterzimmer trifft er auf Maomi.

Der Fluchtplan ist (relativ) einfach: Eric muß den Wirt ablenken, damit sich Maomi aus dem Staub machen kann. Wieder beim Wirt, bestellt sich Eric also zunächst eine zuckersüße Limo und bezahlt diese ordnungsgemäß. Anschließend erzählt er dem Hausherrn etwas von seinen Grundkenntnissen über den geographischen Aufbau Bayerns und seiner Stellung als Gouverneur dieser unbekannten Region. Nach anfänglichen Schwierigkeiten kann





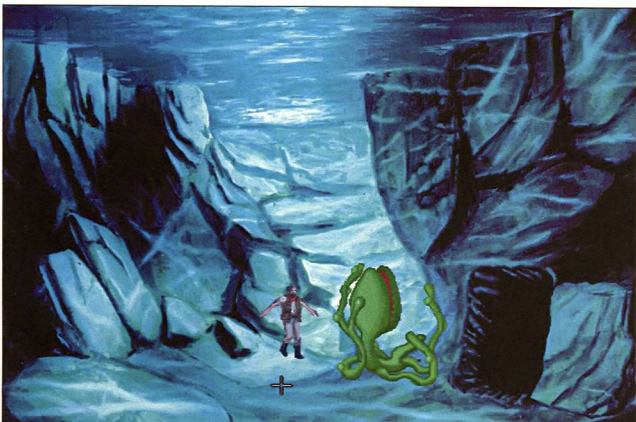
Maomi entwischen. Am Landeplatz interviewt Eric noch einmal alle dort anwesenden Personen, bevor er sich auf Susis Rücken schwingt und in Richtung Währingen abhebt. Auch hier klärt Eric die Gebühr für den Drachen ab.

Nun marschiert er schnurstracks zum Wirtshaus und setzt sich zu den beiden Männern an den Tisch. Er erkundigt sich nach Ginbart (2,1,4,2,1,1,1) und achtet dabei sorgsam auf seine Wortwahl, denn falls er die falsche Tonart anschlägt, bekommt er keine Informationen. Am Ende des Gesprächs wird es den beiden Herren etwas zu heiß, und sie verweisen Eric an einen gewissen Dolmonar, der wohl weiterhelfen könne. Eric fliegt nach Wiesen-Sulzbach und spricht mit dem Stallmeister. Für 20 Folint erstet er eine Karte für die Tagung. Mit dem wertvollen Stück Papier macht er sich auf den Weg nach Berg-Wolkenheim. Dort erstattet er dem Stallmeister Bericht über seine bisherigen Fortschritte und plauscht anschließend mit Maomi und Graubart. Graubart gibt ihm einen Tip, wo er den geheimnisvollen Dolmonar suchen sollte.

Die Aussage, daß Dolmonar dort sein werde, „... wo die meisten Drachen zu finden sind“, bringt Eric auf die Idee, die Tagung in Wiesen-Sulzbach zu besuchen.

Eine schmackhafte Auseinandersetzung

Hier trifft er auf Dolmonar, der einen Vortrag hält. Im Laufe des Gespräch fallen einige ketzerische Bemerkungen, und prompt erscheinen zwei Drakken. Eric drückt ihnen eine Sahnetorte ins Gesicht und beendet anschließend das Gespräch mit Dolmonar. Kurz darauf fliegt er nach Berg-Wolkenheim. Graubart weiß einiges zu berichten, und auch Maomi verfügt über kostbare Informationen. Glücklicherweise kann Eric ihr noch ein weiteres Kartenstück abschwatzen. In Südmeer-Fleck beauftragt er zunächst Remgur mit der Beaufsichtigung Susis. Der fordert allerdings einen stattlichen Preis. Anschließend versucht er, bei Alina ein Mullooh zu leihen, doch leider hat sie keines da.



Nahe der Stadt trifft er auf einen Mann, der sich als Diktor entpuppt und wertvolle Informationen offenbart. Am Stand erhält Eric von Majulie den letzten Kartenteil, gleichzeitig kann er dort ein altes Relikt für 10 Folint erwerben. Nun geht es zurück zum Flugplatz. Er spricht Alina noch einmal wegen des Mulloohs an, hat aber wieder keinen Erfolg. Glücklicherweise erfährt er, daß Alina das störrische Tier in die Wüste geschickt hat. Eric besteigt seinen Flugdrachen und nimmt Kurs auf die nördlich gelegenen Ruinen. Dort angekommen, sattelt er auf das Mullooh um, das ihn zu einer alten Tempelanlage bringt.

Bei der Statue entdeckt er einen Edelstein und einen Pokal, den er anschließend bei Majulie in Südmeerfleck für 100 Forint veräußert. Als er das Gespräch auf den großen Mann lenkt, erfährt er von einem Ort namens Mindoor. Weitere Informationen zu diesem Thema liefert auch Graubart in Berg-Wolkenheim. Gesagt, getan: Eric sattelt seinen Drachen und landet kurze Zeit später in Mindoor. Dort trifft er auf Zep, einen Freund von Graubart, der allerlei zu berichten weiß.

Eric wadet durch den See und entdeckt einen Pilz. Er schwimmt ans andere Ufer, schnappt sich den Sporenträger und schenkt seine Aufmerksamkeit dann dem Gebüsch. Mit dem Messer schnippelt er das Grünzeug weg und entdeckt eine Pyramide, die nach einem Druck verschwindet. Prompt erscheint in der Nähe von Zep eine weitere Pyramide. Eric drückt auch sie und zum Schluß diejenige, die am Ufer des Sees liegt. Nun steht einem Tauchausflug im kühlen Naß nichts mehr entgegen. Unglücklicherweise versperrt eine überdimensionierte Wasserpflanze den Weg.

Der Pyramiden-Trick

Zep weiß Rat: Er schlägt vor, das Grünzeug vom Ufer aus mit Drachenfeuer zu vertilgen. Eric wirft das Drachenfeuer in den See und entdeckt beim nun folgenden Tauchgang ein Kügelchen am Kadaver, das postwendend zum Einsatz kommt. Nun hat er ausreichend Puste, um den Tunnel zu durchqueren. Auf der anderen Seite versperrt ein von zwei Pyramiden gesäumtes Tor den Durchgang.

Das Öffnen der Tür gestaltet sich folgendermaßen:

1. linke Pyramide runter
2. rechte Pyramide runter
3. rechte Pyramide hoch
4. linke Pyramide hoch
5. linke Pyramide runter
6. rechte Pyramide runter
7. rechte Pyramide hoch
8. rechte Pyramide runter
9. linke Pyramide hoch
10. linke Pyramide runter
11. rechte Pyramide hoch
12. rechte Pyramide runter



Nach der Durchquerung des Tors trifft Eric auf weitere Pyramiden, die es in folgender Reihenfolge zu drücken gilt:

1. Oben links
2. Oben rechts
3. Unten links



Nach dieser Prozedur purzelt von der Drachenstatue ein Edelstein herab, der selbstverständlich verstaubt wird. Nun, da Eric zwei der drei Tempelanlagen genauer untersucht hat, ist es an der Zeit, dem Tempel bei Josbaols Plateau einen Besuch abzustatten. Unerklärlicher, aber glücklicherweise entdeckt er im Auge der Statue einen weiteren Edelstein. Kaum hat er den Tempel verlassen, kreuzt Josbaol wieder auf. Nach einem kurzen Gespräch fliegt Eric nach Wiesen-Sulzthal. Von dort aus begibt er sich in Richtung See. Er legt einen kleinen Stopp bei der Abzweigung ein und verteilt seine Edelsteine in der Vertiefung und den Augenhöhlen der Statue. Nun schließt sich die Brücke, und Eric

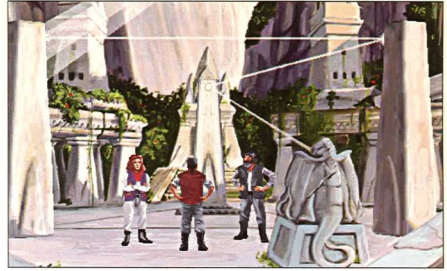
erreicht die sagenumwobene Ruinenstadt. Er untersucht die Statue, er rüttelt und drückt an ihr herum, kommt allerdings kein Stück weiter.

Als er frustriert das Handtuch wirft, taucht überraschenderweise Maomi auf. Nach einem kurzen erläuternden Gespräch betritt ein weiterer Akteur die Szene: Es ist Gusmar, der Wächter der Stadt. Erst nachdem Eric ihn überzeugen konnte, daß auch ihm bewußt ist, daß Cal noch lebt, plaudert Gusmar ein wenig aus dem Nähkästchen. Prompt erhält Eric den Auftrag, Safuril und mit ihm den Schlüssel, das Quel-Than, aufzustöbern. Wieder bei seinem Drachen, nimmt er Kurs auf Währingen. Dort schnappt er sich eine vereinsamte Kiste auf dem Marktplatz und läßt sie sich bei Magolia mit Nüssen füllen. Durch den östlich gelegenen Ausgang erreicht er das Tor. Der Wachsoldat verwehrt ihm jedoch den Durchgang, und es ist an der Zeit, einen Passagierschein zu besorgen.

Nüsse können Tore öffnen

Den erhält er im gegenüberliegenden Häuschen, und zwar durch den Vorwand, eine Ladung Nüsse abliefern zu müssen. Endlich im Inneren angelangt, stattet Eric dem Stabsgebäude einen Besuch ab. Dem Zellenbelegungsplan am Anschlagbrett entnimmt er den genauen Aufenthaltsort des einzigen Gefangenen: Zelle 203. Nach einem kurzen Streitgespräch mit dem Draken-Offizier berichtet Eric ihm von der abzugebenden Lieferung. Prompt erhält er einen Schlüssel für den Schuppen. Dort aktiviert er die Sprechanlage durch Knopfdruck und stottert etwas, um dann im richtigen Augenblick mit einer Warnung vor einem leckeren Treibstofftank loszulegen. Er eilt zum Stabsgebäude, schnappt sich den grauen Schlüssel, öffnet die unterste Schublade und nimmt sich ein Urlaubformular. Der Ordnung halber hängt er die beiden Schlüssel zurück, schnappt sich aber dafür den blauen und den braunen Schlüssel.

Nun marschiert er in den Keller und stößt hinter der zweiten Biegung auf die Zelle 203. Mit Hilfe des braunen Schlüssels öffnet er die Tür und schließt sie von innen. Nach sehr genauer Betrachtung der Türangel entdeckt er einen Stift, der sich nach weiteren, sehr intensiven Betrachtungen als Quel-Tahn entpuppt. Er öffnet das



Ausgangstor mit dem blauen Schlüssel und macht sich auf den Weg zum Wachsoldaten, dem er seinen Urlaubsschein präsentiert. Sein nächstes Ziel ist jetzt Wiesen-Sulzthal, um das Que-Than zur Ruinenstadt zu bringen. Nachdem Gusmar den Stab eingesetzt hat, erscheinen drei Steinquader. Wie es sich gehört, ist damit das Rätsel um die Ruinenstadt noch nicht gelöst. Gusmar erinnert sich an eine Legende, in der von drei Spiegeln die Rede ist. Sein neuer Auftrag verschlägt Eric nach Währingen, genauer gesagt in das dortige Wirtshaus. Die beiden Herren zeigen sich zwar interessiert, zieren sich aber noch ein wenig. Also sucht Eric den Wachleiter auf und präsentiert ihm einen Stinkpilz.

Zurück im Wirtshaus, zeigen sich die beiden Herren vom Anschlag mit dem Stinkpilz hoch erfreut und erteilen bereitwillig Auskunft über die vergessene Stadt. Leider versäumen die beiden es, Eric die genaue Anschrift von Halantoor mitzuteilen, und so sucht er den allwissenden Graubart in Berg-Wolkenheim auf, der ihn postwendend zu Josbaols Plateau schickt. Im dortigen Tempel findet Eric auch die Spiegel. Er steckt sie ein und begibt sich erneut nach Wiesen-Sulzthal, um von dort aus wieder einmal in die Ruinenstadt zu gelangen. Dort übergibt er Gusmar seine Beutestücke, der sie fachgerecht einsetzt und zum Einsatz bringt.

Die Strahlen konzentrieren sich auf einen Punkt in der Statue und offenbaren das Versteck des Kristalls. Also Ende gut, alles gut? Leider nicht! Wie das Leben so spielt, kommt es anders, als man denkt!



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



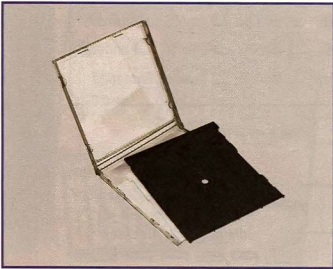
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen
für die handelsüblichen Plastikboxen
vorbereitet.

Und so geht's:

- ◆ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ◆ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ◆ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ◆ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



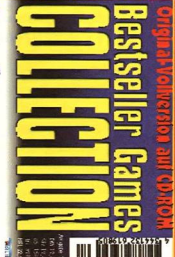
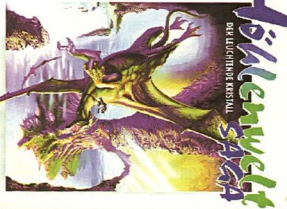
Rückseite

BESTSELLER GAMES COLLECTION 20

Adventure
1994
Bestseller Games Collection

Die Höhlenwelt-Saga
in deutschsprachiger Vollversion
Gedruckte Anleitung
Komplettlösung und Pläne
Exzellente Presestimmen
siehe Rückseite

CD-ROM


BESTSELLER GAMES COLLECTION 20 • DIE HÖHLENWELT-SAGA

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen“ des Installationsprogramms.

Systemanforderungen:

Um „Die Höhlenwelt-Saga“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- AT386 DX 40 oder höher
- mind. 8 MB RAM
- MS-DOS 5.0 oder höher
- mind. 470 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 13 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Soundblaster, MT-32, General MIDI oder 100% kompatible Soundkarte

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

INSTALL.EXE

Programmstart

Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis des Spiels, und geben Sie „HW.EXE“ ein.

CD-Inhalt

Vollversionen:

„Die Höhlenwelt-Saga – Der leuchtende Kristall“

- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.1x und Windows 95
- Handbücher zu „Die Höhlenwelt-Saga – Der leuchtende Kristall“ im Adobe-Acrobat Format
- Konfigurationsstool „BOOTME“
- Packprogramme ARJ, PKZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thunderbyte Anti-Virus-Utilities




BESTSELLER GAMES COLLECTION 20 • DIE HÖHLENWELT-SAGA

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 20“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Die Höhlenwelt-Saga

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Das oben genannte Spiel ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma **Software 2000**, lizenziert zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und **Software 2000** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibungen. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Software 2000** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Reklamationschein, einem frankierten (DM 3,10) und adressierten Rückumschlag an die unten stehende Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am:

		.		.	1	9	
--	--	---	--	---	---	---	--

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **DIE HÖHLENWELT-SAGA** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Collection 20**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Pentium II od. höher
 Speicher: ☐ 8 MB ☐ 16 MB ☐ 32 MB (oder mehr)
 Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ andere
 Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an
die folgende Adresse:

PEARL
Agency
PEARL-Str.1
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhaften Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g: 3.— DM) an:

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Pearl Agency, BG Collection 20,
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Neues Titelkonzept beim TREND-Verlag

Achten Sie auf folgende Titel im Zeitschriften-Handel:

Unsere Vollversions-Serien jetzt in neuem Look!

Hier am Beispiel der BG GOLD 16:

Schnell und leicht erfassbarer Preis
Farbreitersystem mit Genre-Zuordnung
Neues, eingängiges Magazin-Logo in Leuchtgelb statt Goldprägung

Wiederholung des Magazin-Titels

Optimale Befestigung der CD-ROM mit zusätzlichem Folienschutz

Vollversions-Titel

Wesentliche Leistungsmerkmale der Software oder besondere Nutzwerte des Magazins

Ausführliche Beschreibung der Heft-Vollversion

Titelseite

Abbildung der Originalverpackung + Original-Screens

Rückseite

Wiederholung des Heft-Logos

Wiederholung des Namens der Vollversion auf der Heft-CD-ROM

Nutzwert und ergänzende Features der Vollversion

Pressestimmen zur Magazin-Vollversion

Systemvoraussetzungen

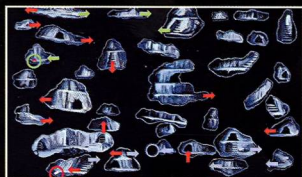


Im Zeitschriftenhandel können Sie ab sofort auch ältere, ausverkaufte Ausgaben portofrei nachbestellen.

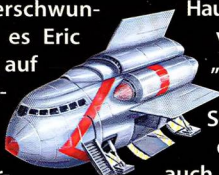
(Hinweis für den Zeitschriftenhandel: Ein Service in Zusammenarbeit mit LOGIPRESS.)

Die Höhlenwelt-Saga

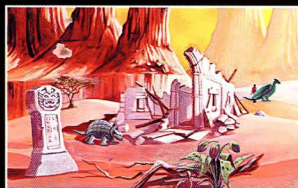
Der leuchtende Kristall



Auf der Suche nach seiner Lebensgefährtin, die vor einigen Wochen spurlos verschwunden ist, schlägt es Eric Speedy McDoughan auf einen trostlosen, scheinbar unbewohnten Planeten. Zufällig entdeckt er einen verborgenen Zugang zu einem riesigen unterirdischen Höhlenkomplex – einer Welt voll fremdartiger Schönheit und Wunder. Doch das friedliche, menschenähnliche Volk, das dort lebt, ist seit Jahrhunderten verklamt durch die aggressiven Drakken, eine Art Echsenwesen aus einer anderen Welt. Je weiter Eric in die geheimnisvolle Höhlenwelt vordringt, um so tiefer werden seine Einblicke in die Kultur, die vor der Zeit



der Drakken herrschte. Auf der Suche nach einer kleinen Gruppe von Rebellen, die den Befreiungskampf vorbereiten, gilt es zahlreiche Abenteuer zu bestehen und genau abzuwägen, wem er vertrauen darf – oder wer ihn an die Drakken verraten wird. Unversehens kommt Eric die Hauptrolle bei der gefährlichen Suche nach dem „leuchtenden Kristall“ zu – dem legendären Schlüssel zur Befreiung der Höhlenwelt. Und auch die Lösung für das rätselhafte Verschwinden seiner Liebsten scheint hier verborgen zu sein...



Systemanforderungen:

PC ab 386DX, mind. 8 MB RAM, SVGA (VESA-kompatibel), Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, MS-DOS ab 5.0 (oder Windows 95 im DOS-Modus).

Bestseller Games COLLECTION

**Inhalt von
Heft und CD**

Die Höhlenwelt-Saga

Vollversion auf der Heft-CD

- **Uneingeschränkte deutsche Originalversion**
- Ausführliche **bebilderte Spielanleitung** im Heft
- **Gedruckte Komplettlösung**
- **15 Audio-Tracks** in CD-Qualität
- Introfilm mit **Sprachausgabe**
- Traumhafte **Fullscreen-Grafik in SVGA**
- Über **4500 handgezeichnete Animations-Phasen** der Spiel-Charaktere
- **Komplett mausgesteuertes Click-Interface**
- Als Bonus: **Cheat-Spielstand** ohne Geldsorgen

So urteilt die Fachpresse:

Play Time: PLAY TIME STAR

„...amüsante Mischung aus Science-Fiction- und Fantasy-Elementen.“

PC Games: 80%, „...technisch einwandfreies Adventure“

Multimedia Joker: 82%, „Atmosphärisch dichtes Edel-Adventure in SVGA. ... jede Menge mit knackigen Rätseln gespickte Abenteuer.“

Power Play: „GUT“