BG Special

SOFTWARE 2000 COMPILATION

4 344132 519808 02

Bestseller Games

Special

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – vormals oft über DM 100,–

Ausgabe 2
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,–
Lfr 480,–
HFL 25,–

19,80 DM

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

3 UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINAL-VERSIONEN AUF DER CD-ROM!

Hexuma

Die Kathedrale

Das Stundenglas

INKL. PLÄNEN UND KOMPLETTLÖSUNGEN!

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



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: 01 30/11 46 78 CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

http://www.CompuServe®.de



ES DARF GETEXTET WERDEN!

Wieder einmal haben wir ganz tief in die Kiste der Spieleschätze aus den vergangenen Jahren gegriffen, und wieder einmal haben wir für Sie eine exquisite Mischung zusammengestellt. Diesmal präsentieren wir Ihnen drei Textadventures aus der norddeutschen Softwareschmiede Software 2000. In den Jahren 1991 und 1992 sorgten ihre drei Titel „Das Stundenglas", „Hexuma" und „Die Kathedrale" für monatelangen Spielspaß bei den Spielern und mauserten sich so zu Kultadventures. Das Genre Textadventure hat sowieso schon Kultstatus, auch wenn die meisten Spieler wohl gar nicht mehr mit ihnen in Berührung gekommen sind.

Wer jetzt aber nur langweilige Wortschlachten in schwarz-weiß erwartet, liegt völlig falsch. Mit vielen Grafiken aufgepeppt verdichtet Software 2000 die Atmosphäre um die Stories der drei Spiele, und durch die bei Textadventures übliche, relativ große Länge wird der Spieler schon einige Monate vor den Bildschirm gebannt sein.

„Es ist wieder mal vollbracht", können wir auch diesmal sagen, denn auch diesmal halten Sie mit dieser Zeitschrift wieder drei Toptitel aus der deutschen Softwareschichte in der Hand. Und damit Sie an den wirklich knackigen Rätseln in den Spielen sich nicht die Zähne ausbeißen oder gar Ihren Hund auf den Computer loshetzen, haben wir zu jedem Spiel noch eine Komplettlösung hinzugefügt. Nun dürfte aber auch nichts mehr schiefgehen! Falls Sie Anregungen, Kritik oder auch Lob zu unserer Zeitschrift haben, schreiben Sie uns! Wir freuen uns auf und über Ihre Post. Die Adresse lautet:

Editorial Services
Lange Straße 112

27749 Delmenhorst

So, länger wollen wir Sie vom Spielen aber nicht mehr abhalten. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit den drei Kult-Adventures

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Redaktionsteam
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, Frau Järnecke

Gestaltung und Satz:
Style of the Arts. GmbH
79426 Buggingen
Tel. 07631/17 630
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Helmut Kammerer

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Belichtung:
SKRIPT, Freiburg

Druck:
Marco

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 Laserbusch, Betreuung
Grosso/Bahnhosbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Rolf Krämer Bernd, Bdzok

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 Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTS VERZEICHNIS

Editorial / Impressum	3
Inhaltsverzeichnis	4
Installationsanweisung	5
Allgemeine Bedienungsanleitung	6 -7
Anleitung „Das Stundenglas“	8
Karte „Das Stundenglas“	9
Komplettlösung „Das Stundenglas“	10-13
Anleitung, Karten, Briefe, Komplettlösung „Die Kathedrale“	14-30
Anleitung „Hexuma“	31-32
Tagebuch „Hexuma“	33-37
Komplettlösung „Hexuma“	38-50



Installation und Programmstart

Die drei Spiele „Das Stundenglas“, „Hexuma“ und „Die Kathedrale“ können sowohl auf der Festplatte installiert als auch direkt von der CD-ROM aus gespielt werden.

Systemanforderungen:

Um die Spiele auf dieser CD spielen zu kinnen, müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

Bei einer Installation auf Festplatte:
VGA-Grafikkarte
Microsoft kompatible Maus
Adlib kompatible Soundkarte
MS-DOS 5.0 oder hiher
freier Speicher ca. 590 KB
ca. 10 MB freier Speicher auf der Festplatte

Für das direkte Spiel von CD-ROM:
ca. 2 MB freie Festplattenkapazität
zusätzlich:
CD-ROM-Treiber und
MSCDEX 2.23 oder hiher

Betrifft: Windows 95

Die Spiele „Die Kathedrale“ und „Das Stundenglas“ laufen unter Windows 95 in der DOS-BOX. „Hexuma“ hingegen ist nur lauffähig, wenn Sie Windows 95 beenden und im MS-DOS-Modus starten. Wählen Sie dazu die Menüpunkte „Start“, „Beenden“ und anschließend „Computer im MS-DOS-Modus starten“.

Konfiguration des PC's

Die Spiele dieser CD laufen nicht in Verbindung mit Emm386.Exe und Smartdrv.exe. Um diese Treiber aus der Config.sys zu entfernen, gehen Sie bitte wie folgt vor:
Geben Sie am DOS-Prompt EDIT CONFIG.SYS ein, suchen Sie den Eintrag
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE,
bzw. DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
und die Zeile
INSTALLHIGH=C:DOS\SMARTDRV.EXE,
bzw. INSTALLHIGH=C:WINDOWS\
SMARTDRV.EXE
Setzen Sie nun vor diese Zeile die Buchstaben REM, gefolgt von einem Leerzeichen.
Speichern Sie die änderungen und starten Sie anschließend den Computer neu.



Sound

Die Spiele unterstützen Soundblaster, bzw. Adlib kompatible Soundkarten. Sollten Sie keine Musik hören können, überprüfen Sie , ob Ihre Autoexec.bat folgende Zeile enthält:

SET BLASTER=A220 I5 D1 T4

Die Werte für A, I, D und T sind bei vielen Computern unterschiedlich. Wichtig ist nur, daß solch eine Zeile in der Autoexec.bat eingetragen ist.

Installation auf der Festplatte

1. Vergewissern Sie sich, daß auf Ihrer Festplatte mindestens 10 MB freier Speicherplatz zur Verfügung stehen, z.B. mit dem Befehl *DIR*.

2. Wechseln Sie durch die Eingabe des Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. D:) auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben Sie *INSTALL* ein.

Wählen Sie den Menüpunkt „Installation auf Festplatte“ aus. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie auswählen können, welches der drei Spiele Sie auf der Festplatte installieren möchten. Mit der Return-Taste aktivieren und deaktivieren Sie die einzelnen Spiele zur Installation, mit der Esc-Taste gelangen Sie zurück ins Hauptmenü.

Nachdem Sie „Installation beginnen“ ausgewählt haben, bekommen Sie ein Fenster mit allen Festplatten Ihres Rechners und deren Kapazitäten angezeigt. Wählen Sie nun eine Festplatte mit genügend freiem Speicherplatz aus (standardmäßig „C:“). Als nächstes werden Sie aufgefordert, den Pfad für die Programme einzugeben oder den vorgegebenen Pfad zu übernehmen.

Möchten Sie die Vorgabe übernehmen, genügt die Bestätigung durch die Eingabetaste. Anderfalls müssen Sie den gewünschten Pfad angeben und diese Änderungen mit der Eingabetaste bestätigen.

Bitte beachten Sie hierbei, daß für die verschiedenen Spiele automatisch Verzeichnisse mit den Namen „STUNDEN“ (für „Das Stundenglas“), „KAT“ (für „Die Kathedrale“) und „HEXUMA“ (für „Hexuma“) angelegt werden.



Direkt von der CD-ROM aus spielen

1. Vergewissern Sie sich, daß auf Ihrer Festplatte mindestens 2 MB freier Speicherplatz zur Verfügung stehen, z.B. mit dem Befehl *DIR*.

2. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben Sie

- *STUNDEN* ein, wenn Sie „Das Stundenglas“
- *KAT* ein, wenn Sie „Die Kathedrale“
- *HEXUMA* ein, wenn Sie „Hexuma“

spielen wollen. Beim ersten Start jedes der Spiele muß ein Save-Pfad auf Ihrer Festplatte eingerichtet werden, in dem Sie Ihre Spielstände speichern können. Dazu wird automatischein Menü aufgerufen, mit dem dieser Save-Pfad eingerichtet wird.

Zuerst werden Sie nach der Zielfestplatte gefragt. Ein Fenster zeigt Ihnen Ihre vorhandenen Festplatten und deren Kapazitäten an. Wenn Sie eine Festplatte ausgewählt haben (standardmäßig „C:“), müssen Sie das Verzeichnis eingeben, in dem der Save-Pfad eingerichtet werden soll. Es empfiehlt sich, diese Vorgaben zu übernehmen.
Sollten sie jedoch ein anderes Verzeichnis bevorzugen, tragen Sie hier bitte den Laufwerksbuchstaben mit dem Verzeichnisnamen ein (Z.B. C:\SAVES).

Wichtig!!

Der Spielstandpfad wird per Systemvariable in die Startdatei AUTOEXEC.BAT eingetragen. Zur Sicherheit wird Ihre alte AUTOEXEC.BAT unter dem Dateinamen AUTOEXEC.OLD gesichert. Wenn der Save-Pfad erfolgreich eingerichtet wurde, müssen Sie Ihren Rechner neu starten, damit die Änderungen in der AUTOEXEC.BAT wirksam werden.

Installationsprobleme!

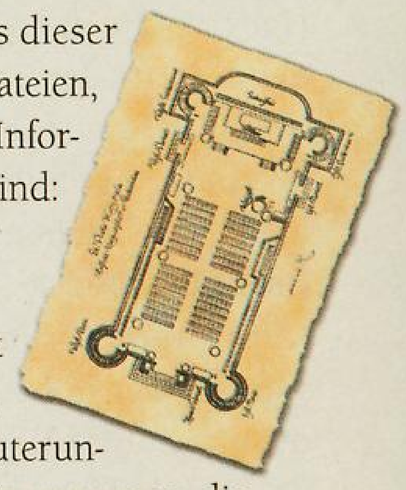
Das Installationsprogramm erstellt vorgabemäßig ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte namens C:\S2000\SAVES\
(Anmerkung: Die folgenden Angaben beziehen sich auf eine Festplatte mit der Laufwerksbezeichnung „C:“. Sollten Sie ein anderes Laufwerk angegeben haben, verändert sich dessen Bezeichnung. Bitte beachten Sie dieses!)

Gleichzeitig wird die folgende Zeile in der Autoexec.bat eingetragen:
SET ADVSTR=C:\S2000\SAVES\

Sollte die Installation aus irgendwelchen Gründen nicht ordnungsgemäß durchgeführt worden sein, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Alternative:
Ersetzten Sie die neue neuen, durch das Installationsprogramm veränderten Autoexec.bat durch Ihre alte. Wechseln Sie dazu in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte und Geben Sie am DOS-Prompt folgendes ein:
RENAME AUTOEXEC.OLD AUTOEXEC.BAT
2. Alternative:
Wechseln Sie zu dem Laufwerk, auf dem Sie das Verzeichnis für die Spielstände angelegt haben und geben Sie die folgende Zeilen am DOS-Prompt ein:
DELTREE C:\S2000\ (Bitte die Laufwerksbezeichnung beachten!) danach
EDIT AUTOEXEC.BAT
Bitte suchen Sie den oben genannten Eintrag und löschen Sie diese Zeile. Starten Sie anschließend Ihren Rechner neu.

Betrifft: Zusatzinformationen



Im Hauptverzeichnis dieser CD finden Sie zwei Dateien, in denen zusätzliche Informationen zu finden sind:

WICHTIG.COM

Diese Datei enthält weitere Angaben zu den Spielen und Erläuterungen zu den anderen Programmen, die auf dieser CD enthalten sind.
Start:
Um diese Datei aufzurufen, brauchen sie lediglich im Hauptverzeichnis der CD „WICHTIG“ einzugeben.

LIESMICH.TXT

Hier finden Sie weitere Angaben zur Konfiguration der Spiele.
Start:
Geben Sie am DOS-Prompt folgende Zeile ein: EDIT D:\ LIESMICH.TXT. Sollte Ihr CD-ROM-Laufwerk über eine andere Laufwerksbezeichnung als „D“ verfügen, ersetzen sie bitte diesen Buchstaben durch Ihre eigene Laufwerkskennung.

ALLGEMEINE ANLEITUNG ZU DEN SPIELEN

Kommunikation mit dem Spiel

Im Folgenden möchten wir Ihnen erklären, wie Sie am besten mit dem Spiel kommunizieren.
Wir haben uns Mühe gegeben, Ihnen größtmögliche Entscheidungsfreiheit und dabei freie Wahl des Ausdrucks zu gewähren. Doch denken Sie daran, daß ein solches Abenteuer natürliche Grenzen hat. Erfordert die Spielsituation eine Entscheidung von Ihnen, dann tun Sie bitte nicht etwas völlig Andersartiges:
- Setzt Ihnen jemand eine Pistole auf die Brust, dann versuchen Sie, Ihren Gegner zu besänftigen, ihn zu überwältigen oder wegzulaufen. Wenn Sie hingegen in dieser Situation auf die Idee kommen, sich zu Boden zu bücken, um mit den Händen einen Tunnel nach China zu graben, dann weiß der Computer nicht mehr, was Sie von ihm wollen.
Halten Sie sich an diese einfache Regel, dann dürfte der Computer nahezu alles verstehen, was Sie eintippen. Das folgende Beispiel einer Situation wird dies noch deutlicher machen:

(Ihre Eingabe:) ➤ geh nach Westen.

(Antwort des Computers:) Sie befinden sich in einer hohen, engen Höhle. Hoch droben an der Wand wirft die unruhig flackernde Flamme einer Fackel einen gespenstischen Lichtschein an die Höhlendecke. Kaspar der Gnom, sitzt in einer Ecke und weint. Neben ihm liegt ein zerbrochener Zauberspiegel. Plötzlich beginnt sich weiter vorn in der Höhle eine eiserne Gittertüre langsam und quietschend in die Höhe zu schieben!

(Ihre Eingabe:) >untersuche den Spiegel.

(Antwort des Computers...) Das Glas des Spiegels ist in zwei Teile zerbrochen. Der größere Teil sitzt noch fest im Rahmen. Die andere Spiegelscherbe liegt auf dem Boden.



➤ **Kaspar nimm den Spiegel.**

„Hat doch keine Sinn mehr“, weint der Gnom. „Der Zauberspiegel ist kaputt. Ohne ihn kann ich die Fackel dort oben nicht herunterholen!“ Die Gittertüre hat sich zur Hälfte geöffnet. Ein dumpfes, deutlich hörbares Grollen beginnt die Höhle zu erfüllen.

➤ **nimm den Zauberspiegel und die Scherbe und setze den Spiegel zusammen.** Die Scherbe paßt! Nach einigen geschickten Handgriffen ist der Spiegel repariert, allein der Spalt im Glas ist noch sichtbar! Aber vielleicht macht das nichts aus...? Die Gittertüre schiebt sich weiter quietschend in die Höhe. Ein fauliger Geruch strömt in die Höhle. Wieder ertönt jenes dumpfe Grollen. Kaspar sitzt am Boden und weint. „Jetzt scheitern wir doch noch!“ jammert er. „So weit sind wir gekommen! Und nun ist alles vorbei!“

➤ **gib Kaspar den Zauberspiegel.**

Kaspars Gesicht hellt sich auf. „Was? - Der Spiegel.... Der Spiegel ist wieder ganz? Wie hast Du das geschafft?“ Sein Gesicht zeigt große Hoffnung. Zum Glück hat er vor lauter Tränen den feinen Spalt im Glas nicht entdeckt.

➤ **Kaspar zaubere die Fackel herunter.**

Kaspar nickt Ihnen mutig zu. Dann sieht er in den Spiegel... konzentriert sich... und über Ihnen knackst die Fackel leise in der Halterung!

➤ **untersuche die Fackel.**

Die Fackel hat sich durch Kaspars Zauber ein wenig bewegt. Doch der kaputte Spiegel kann nicht seine volle Kraft entfalten. Es ist fraglich, ob der Gnom es rechtzeitig schaffen wird... Die Gittertüre ist fast oben. Der faulige Geruch wird beinahe unerträglich und das Dröhnen erfüllt inzwischen die ganze Höhle. Die Fackel sitzt fest in ihrer Halterung. Sie hängt in etwa zweieinhalb Metern Höhe.



Mit den Fingerspitzen könnten Sie vielleicht gerade noch ihr unteres Ende erreichen....

➤ **stoße Fackel nach oben.**

Knacks! Die Fackel hat sich durch Ihren Eingriff aus der Halterung gelöst. Nun schwebt sie langsam durch Kaspars Zauber nach oben... Mit einem Knirschen, das durch die weiten Höhlengänge hallt, rastet die Gittertüre ein. Nun ist sie ganz offen. Der Gestank ist atemberaubend geworden. Durch das Dröhnen hindurch ist plötzlich das Stampfen von elefantenartigen Beinen hörbar geworden...

➤ **schau.**

Kaspar hat es geschafft! Langsam schwebt die hell lodernde Fackel zu Ihnen herab. Mit gewaltigem Gedröhn und abscheulichem Gurgeln stampft ein riesiges Monster durch die geöffnete Gittertüre in die enge Höhle. Es bleibt kurz stehen, seine drei glühenden Augen erforschen den Raum, und schließlich bleibt sein haßerfüllter Blick auf Ihnen hängen. Kaspar schreit auf, rennt zu Ihnen, und verbirgt sich angstvoll hinter ihrem rechten Bein.... Was das Spiel versteht...

Eingabemöglichkeiten

Wie Sie in der voranstehenden Beispielsituation bemerkt haben, führt der Weg zu einer erfolgreichen Maßnahme über eine Eingabe in Befehlsform. Damit das Spiel Sie auch in schwierigen Situationen versteht, kann es nahezu 300 unterschiedliche Verben verstehen. Es ist also nicht erforderlich, in einem bestimmten Fall den Befehl

➤ **untersuche die Fackel**

zu benutzen. Sie könnten ebensogut

➤ **betrachte die Fackel** genau eingeben.

Dasselbe gilt auch für

➤ **stoße die Fackel nach oben**

➤ **schiebe die Fackel hinauf oder**

➤ **gib Kaspar den Spiegel.**

➤ **überreiche Kaspar den Spiegel**
➤ **überlasse Kaspar den Spiegel**

Sie können auch auf den Artikel verzichten.

➤ **untersuche Fackel**

genügt vollkommen.

- Groß- oder Kleinschreibung ist nicht wichtig. Sie können das nach Ihrem Geschmack tun - der Computer versteht Sie in jedem Fall.

Neben der Vielzahl von Verben (und auch anderen Worten wie Bindeworte, Artikel oder Pronomen) kennt der Computer natürlich eine sehr große Anzahl von Objekten.

- Es sind viele Tausend. Allerdings gibt es viele Hauptworte wie zum Beispiel „Feindschaft“ oder „Panorama“, die nur einen beschreibenden Charakter haben.

Somit könnte es vorkommen, daß für den Fall, Sie würden eintippen:

➤ **untersuche die Feindschaft**

oder

➤ **betrachte das Panorama**

Ihnen der Computer mitteilen würde, daß er diese Objekte nicht kennt. Passiert Ihnen so etwas, dürfen Sie davon ausgehen, daß diese Dinge unwichtig für das Spielgeschehen sind und nur illustrativen Charakter haben. Das Programm würde aus den Nähten platzen, wollte man all diese Dinge noch berücksichtigen.

Halten Sie sich bei der Benennung von Objekten bitte auch an das richtige Wort. Wenn Sie aus einem „Büchlein“ ein „Buch“ machen, dann kann Ihnen zweierlei passieren: 1. An späterer Stelle spielt tatsächlich ein „Buch“ eine Rolle im Spiel. Dann meldet sich der Computer mit der Feststellung: „Das Buch ist hier nicht zu sehen.“ Letzteres ist völlig korrekt, auch wenn Ihnen diese Antwort sinnlos erscheint, da Sie vielleicht in dieser Spielphase noch nichts von der Existenz eines Buches ahnen. Es wird Ihnen erst später begegnen. 2. Ein „Buch“ kommt nirgends im Spiel vor. Dann meldet sich der Computer mit der Feststellung: „Das Wort „Buch“ kenne ich leider nicht.“ Halten Sie sich also bitte an die korrekte Beschreibung eines Objektes, sofern im Text dieses Objekt durch ein Wort klar beschrieben ist.

Ein Beispiel:

Hedwig, die Hexe ist hier. Sie hält das kleine, magische Büchlein in der Hand und starrt angestrengt hinauf zu der schwarzen Festung, die sich auf dem Gipfel des Eisensteins drohend dem Nachthimmel entgegenreckt.

Wollen Sie nun Näheres über die Situation erfahren, verwenden Sie bei Ihren Fragen die richtigen Wörter. - Büchlein, und nicht Buch. Hexe, und nicht Zauberin. Festung, und nicht Burg. Wenn allerdings ein Objekt oder eine Person tatsächlich zwei Namen trägt, dann können Sie diese auch verwenden.

Wie man mit Personen spricht

In diesem Spiel sind Sie nicht allein. Im Laufe des Spieles lernen Sie mehr als zwanzig verschiedene Personen kennen. So unterschiedlich deren Gesinnung, Fähigkeiten oder Hilfsbereitschaft sein mag, Sie können sich mit jedem dieser Charaktere unterhalten. So ist es möglich, diese Personen um Hilfeleistung oder Gegenstände zu bitten, Ihnen etwas zu geben oder sie einfach auszufragen. Da Unterhaltung oder Fragestellung sehr vieldeutig sein können, halten Sie sich bitte bei der Kommunikation mit Personen an die folgenden, einfachen Formen:

➤ **frage Kaspar nach der Fackel**

oder auch

➤ **Kaspar erzähle mir etwas über den Spiegel.**

Möchten Sie einen Gegenstand von einer Person haben, dann formulieren Sie es einfach so:

➤ **Kaspar gib mir Deine Fackel.**

Oder auch

➤ **reiche mir Deine Fackel.**

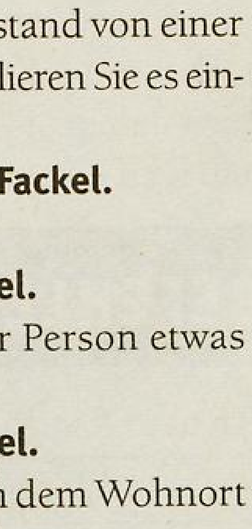
Wollen Sie dagegen einer Person etwas geben, sagen Sie einfach:

➤ **gib Kaspar den Spiegel.**

Sie können sich auch nach dem Wohnort anderer Personen erkundigen:

➤ **Kaspar wo befindet sich der Drache.**
➤ **wo wohnt die Hexe.**

Es wird Ihnen auch hin und wieder passieren, daß Sie selbst von jemandem eine Frage gestellt bekommen. Lassen sich diese Fragen bejahen oder verneinen, dann antworten Sie einfach mit



➤ **ja**
➤ **sag ja**

oder

➤ **nein**

Im Stundenglas kommt es des öfteren vor, daß Personen komplexere Antworten von Ihnen haben wollen. In diesem Falle formulieren Sie am besten so einfach wie möglich. Ein Beispiel: „Warum klaust Du hier meine Sachen? Wer hat Dich dazu angestiftet? Was hat man Dir versprochen?“ schreit Kaspar Sie wütend an.



➤ **der Zauberer hat mir einen großen Schatz dafür versprochen.**

Wichtige Standardbefehle

Das Wort „untersuche“ werden Sie wahrscheinlich relativ häufig verwenden. Es genügt völlig, wenn Sie es mit „unt“ abkürzen:

➤ **unt Fackel**

Falls Sie einen Ort zum zweiten Male aufsuchen, unterdrückt der Computer die Beschreibung des Raumes, denn Sie kennen ihn ja schon. Wenn Sie allerdings nochmals eine Beschreibung dieses Ortes wünschen, dann tippen Sie

➤ **schau**

ein. Sie möchten Gegenstände mitnehmen, die herrenlos herumliegen.

Tippen Sie beispielsweise:

➤ **nimm den Spiegel.**

Mit dem Befehl

➤ **inventur**

oder

➤ **i**

bekommen Sie angezeigt, welche Gegenstände Sie momentan bei sich tragen. Wenn Sie sich zu anderen Orten begeben wollen, dann tun Sie das bitte mit einer Richtungsangabe. Also:

➤ **Gehe nach Norden.**

Oder

➤ **Klettere hinauf.**

Sie können auch ein Objekt oder einen Raum angeben, in den Sie gehen wollen:

➤ **Gehe in den Laden.**

Oder

➤ **Gehe zum Laden.**

Oder

➤ **gehe hinein (bzw.**
➤ **gehe hinaus/raus)**

Es gibt sechs Richtungen, in die Sie sich bewegen können: Nord, Süd, West, Ost, hinauf und hinunter (respektive „rauf“ und „runter“). Es reicht völlig aus, wenn Sie nur diese Worte verwenden.

ANLEITUNG ZU „DAS STUNDENGLAS“

Der Bildschirmaufbau

Im oberen Teil des Bildschirms wird eine Grafik eingeblendet, die den Ort und die aktuelle Situation widerspiegelt. Diese Bilder wechseln natürlich im Verlauf der Handlung. Direkt unter dem Bild befindet sich die Statusanzeige. Dort sind Angaben über den derzeitigen Ort, die aktuelle Punktzahl, die Anzahl der Spielzüge und die Uhrzeit eingeblendet. Ab einem bestimmten Punkt tritt außerdem ein Tageszähler hinzu. Im darunterliegenden Textfenster fließt der Text von oben nach unten. Hier erhält man u.a. Beschreibungen der Orte und Situationen oder Antworten des Computers auf die eigenen Handlungen.

Steuerung

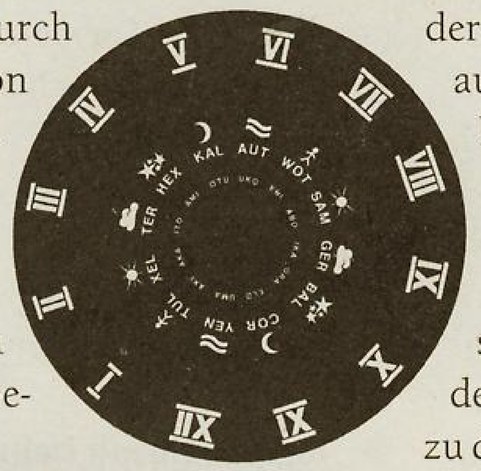
Das Stundenglas unterstützt, im Gegensatz zu den beiden anderen Adventures dieser CD, keine Maus. Damit sich die Tipparbeit in Grenzen hält, wurden einige Tasten mit Schlüsselbefehlen belegt:

Spiel laden/speichern

Der aktuelle Spielstand wird gespeichert, indem der Befehl „SAVE“ eingegeben wird. Im Anschluß daran erfolgt die Abfrage nach der gewünschten Speicherposition. Möglich sind 26 Positionen, die entsprechend dem Alphabet von a bis z belegt werden können. Soll ein alter Spielstand geladen werden, erreicht man dies mit der Eingabe von „LOAD“. Anschließend fragt das Programm nach der gewünschten Position, wobei wiederum der gewünschte Buchstabe (a-z) eingegeben werden muß.

Spiel beenden

Das Spiel wird durch die Eingabe von „QUIT“ beendet. Die folgende Sicherheitsabfrage braucht dann nur noch mit dem Buchstaben „E“ bestätigt zu werden



TASTATURBEFEHLE

Cursor hoch	gehe nach Norden
Cursor runter	gehe nach Süden
Cursor links	gehe nach Westen
Cursor rechts	gehe nach Osten
+	gehe rauf
-	gehe runter
F1	nimm
F2	untersuche
F3	stecke
F4	Inventur
F5	schau
F6	frage
F7	gib

Das rätselhafte Hilfsmittel von Sir Percival Glanfoss

(im Volksmund auch Kopierschutz genannt)

Bitte schneiden Sie den Kopierschutz aus, und verbinden Sie die beiden Scheiben mit einer Klammer!

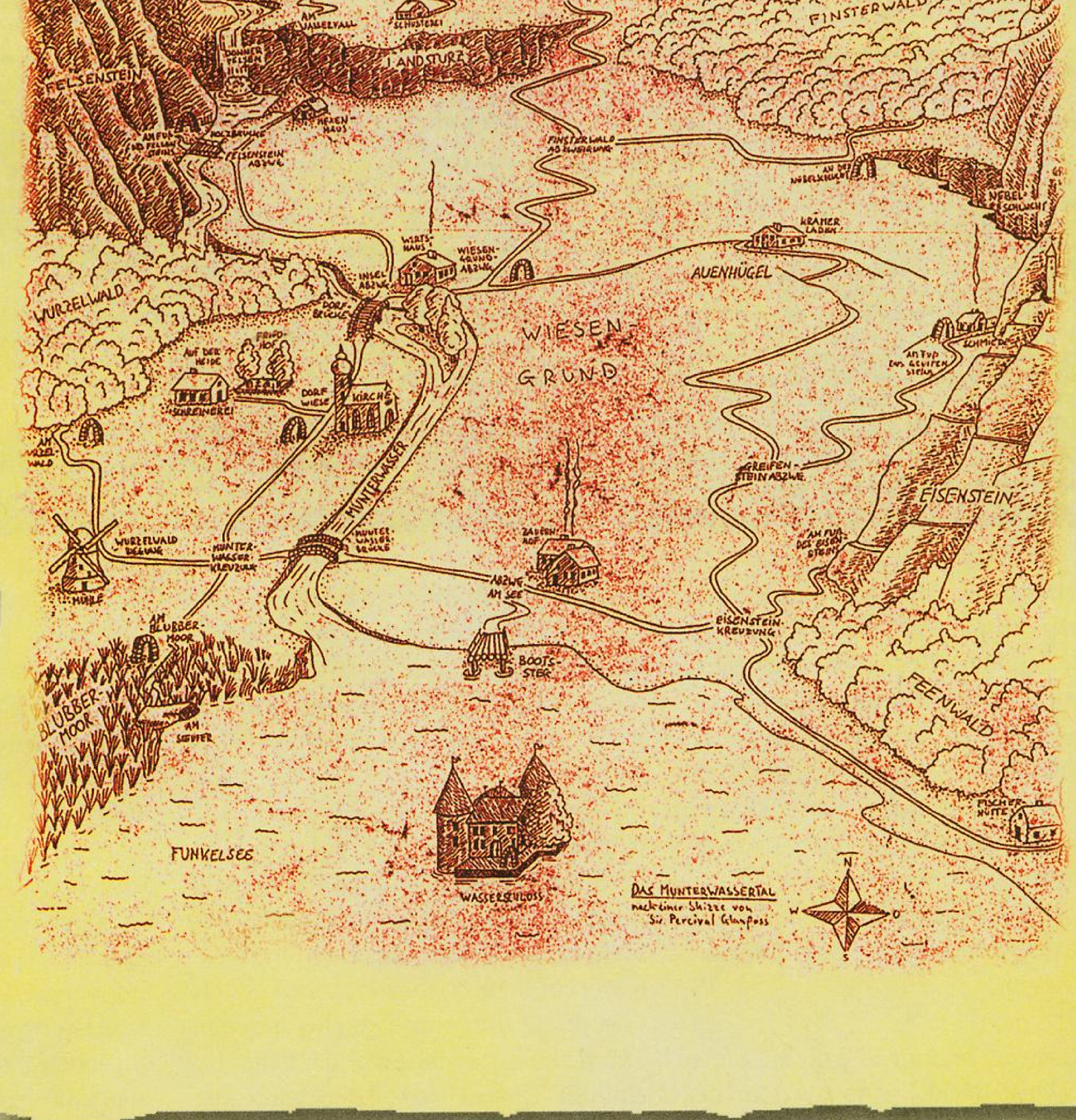
Diesem Heft lege ich auch ein Hilfsmittel bei, das ich selber konstruiert habe. Es ist ein kleines Einstellrad aus Pappe, das den Zugang zu gewissen Informationen ermöglichen müßte. Ich habe es anhand der Zeichen und Symbole erstellt, die ich auf der Oberfläche der Truhe fand, konnte es aber freilich nie ausprobieren. In der Truhe muß ein Orakel existieren. Dieses Orakel kann Auskunft über die zwilf Geheimnisse der Weisen geben, die einst die Geheimnisse der Zeit bewahrten. Die Schlüsselwörter zu diesen Geheimnissen sind die Namen der zwölf Weisen. Doch auch diese Namen sind geheim. Nur derjenige, der sie kennt, kann von dem Orakel die Informationen erhalten. Mit Hilfe meines Einstellrades sollte es jedoch gelingen, diese zwölf Namen herauszufinden. Ähnlich der Metallplatten, die auf der großen Uhr im Felsendom von Tengah Bukit lagen, müssen zwölf goldene Münzen existieren, auf denen jeweils eine Uhrzeit eingraviert ist. Auf der Rückseite jeder Münze befindet sich zusätzlich noch ein Symbol. Es handelt sich dabei um Dinge wie Sterne, Wolken, Sonne, Mond und dergleichen. Man benitigt nun diese Münzen und



das Einstellrad, um die Namen herauszufinden. Wenn man eine dieser Münzen finden sollte, muß man folgendermaßen vorgehen:
Auf der kleineren, inneren Scheibe des Einstellrades befinden sich Symbole. Hat man nun beispielsweise die Münze mit der Zahl EINS gefunden, und sollte sich auf ihrer Rückseite z.B. eine WOLKE befinden, dann drehe man das innere Rad so, daß die EINS und die WOLKE untereinander stehen.

Nun findet man in dem größeren der beiden Fenster eine Vorsilbe (z.B. KAL) und ein weiteres Symbol (z.B. einen MOND). Man merke sich die Vorsilbe (in diesem Fall KAL-) und drehe nun das zweite Symbol (den MOND) ebenfalls auf die Ziffer EINS. Nun kann man in dem kleineren Fensterchen die Nachsilbe ablesen (z.B. -TOR). Der gesuchte Name des Weisen lautet also KALTOR.

Ob es nun den Namen Kaltor tatsächlich gibt, weiß ich nicht. Es hängt davon ab, welche Münze welches Symbol auf der Rückseite besitzt. Da mir die Konstellationen auf den Münzen nicht bekannt sind, mußte ich dieses umständliche Einstellrad konstruieren. Ich habe es jedoch mehrfach mit meinen Erkenntnissen verglichen, und es müßte funktionieren. Der nächste Schritt wäre, das Orakel ausfindig zu machen und ihm (in diesem Beispiel-Fall) den Namen KALTOR zu geben. Das Orakel müßte nun Auskunft über ein Geheimnis geben, das in Verbindung mit dem Weisen KALTOR steht. Auf diese Weise sollte es gelingen, die Geheimnisse aller zwölf Münzen zu erfahren. Die Ergründung dieser Geheimnisse ist wahrscheinlich erforderlich, um das Rätsel zu lösen, das die Truhe birgt. Ich vermute sehr, daß es sich um das Auffinden des kleinen Stundenglases handelt, das den Rhythmus der Zeiten regeln soll. Die letzte Hilfe, die ich geben kann, hängt mit dem Teppich zusammen, den ich von Yaneth bekam. Alles deutet darauf hin, daß in der Welt innerhalb der Truhe ein zweiter Teppich existiert, der dem meinen aufs Haar gleicht.



KOMPLETTLÖSUNG „DAS STUNDENGLAS“



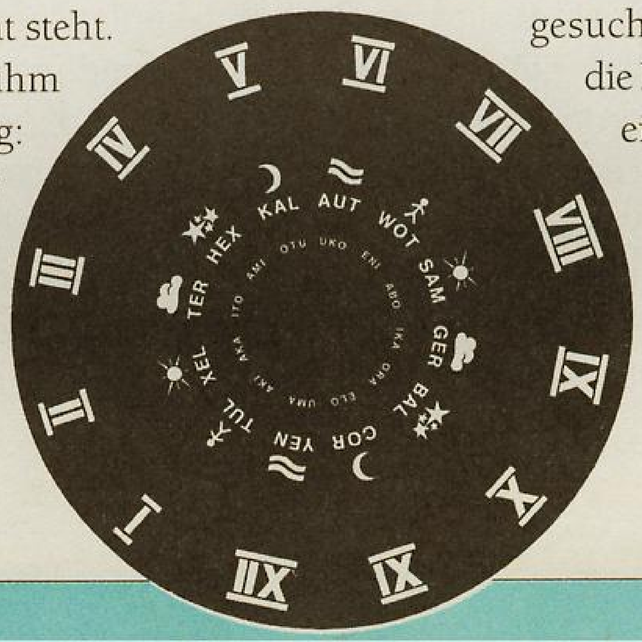
Auf geht's!

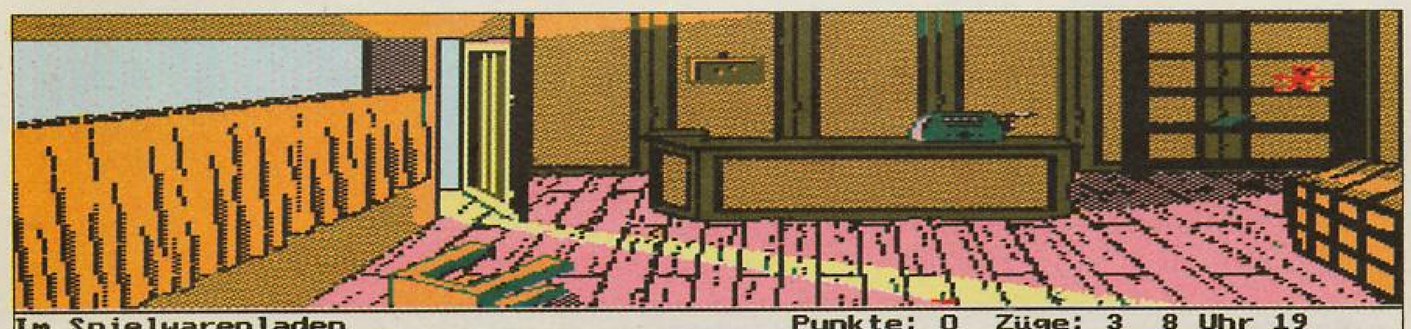
Hinweise zur Lage der Orte finden Sie mit Hilfe der abgebildeten Karte. Richtungsangaben entfallen deswegen weitgehend. Außerdem verkneifen wir uns die Namen der zwölf Weisen, die es mit Hilfe der im Spiel gefundenen Münzen und der Drehscheibe aus der hinteren Umschlagseite zu entschlüsseln gilt. Um Ihnen diese Arbeit ein wenig zu erleichtern, befindet sich am Ende des Textes eine Tabelle, die Aufschluß über Fundorte und Bedeutung der Münzen gibt.

Das Abenteuer beginnt auf einer einsamen Straße. Unser Held - nennen wir ihn der Einfachheit halber John - steht auf der Straße und wartet anscheinend auf besseres Wetter. Doch ganz so einsam ist die Straße dann doch nicht: Plötzlich tauchen finstere Gesellen auf, die alles andere als vertrauenerweckend aussehen. John flüchtet nach Westen und sucht im Spielwarenladen Zuflucht, dessen Tür er vorsichtshalber verriegelt. Bei näherer Untersuchung entdeckt er auf dem Boden eine Kiste. John drückt den Stift mit der Nummer 96. Es öffnet sich ein Hohlweg, auf dem der Schlüssel zum Kasten liegt. Mutig kriecht John in die Kiste hinein und findet sich in einer seltsamen Phantasiewelt wieder.

Nördlich vom Funkelsee, auf dem John bei seiner Ankunft landet, steht ein seltsames Wasserschloß. Ein wunderschönes Mädchen lädt den verwunderten Abenteurer ein, ihr ins Gebäude zu folgen. Dort erzählt sie ihm vom verschwundenen Stundenglas, das den Gang der Dinge beeinflußt. Unser Held soll den Zeitmesser wiederfinden. Yanyi - so der Name des Mädchens - verspricht, ihm dabei zu helfen, soweit es in ihrer Macht steht. Für den Anfang gibt sie ihm einen Tip mit auf den Weg: Der weise Magier Kautz, der das Felsenschloß auf dem Eisenstein bewohnt, wüßte Näheres über den Verbleib des Stundenglases.

John kehrt zurück nach Süden zum Steg, wo bereits ein Ruderboot bereitliegt. Verwundert erreicht er den Eisenstein, und dann geht es hinauf zur Burg. Auf keinen Fall vergessen, die Nußschale am Pier festzubinden! Der Wanderer klingelt, und nach kurzer Zeit kommt Kautz zum Vorschein, dem allerdings der Schlüssel zum Tor fehlt. Er verweist John an den örtlichen Pfarrer. Unten im Dorf befragt er den Geistlichen nach dem Eisenschlüssel, dem Stundenglas und seiner Münze. Ohne Gegenleistung händigt der Gefragte seinen Groschen aus, der - soviel sei verraten - mit dem Weisen Gerreb zu tun hat.
Als nächstes steht ein Besuch im Hexenhaus auf dem Programm. Den gesuchten Schlüssel gibt die Magierin nur gegen ein Büschel Krötenwurz her. Vom Pfarrer erfährt John, daß die Kräuter im Blubbermoor gedeihen.





```
Im Spielwarenladen                    Punkte: 0  Züge: 3  8 Uhr 19
Irgendwo in Mitteleuropa, in den Ruinen einer der vielen, verwüsteten
Kleinstädte des Kontinents, beginnt ein weiterer Tag unter der gnadenlos
glühenden Sonne - im Staub und Dunst einer trostlosen Welt ohne Hoffnung.
Eine einsame, versandete Straße führt von Ost nach West - gesäumt von
Reihen verlassener und zum Teil niedergebrannter Häuser. Es ist früher
Vormittag. Die wenigen Menschen, die hier hausen, haben sich schon wieder
vor der sengenden Sonne in die Häuser verkrochen. Etwas westlich von hier
blinkt etwas im Sonnenlicht, seltsam - in dieser verwüsteten Stadt
schien es eigentlich keine intakte Fensterscheibe mehr zu geben!
>west.
Auf der Straße
Links blinkt das Schaufenster eines kleinen Ladens im Sonnenlicht. Darüber
prangt ein Schild: "Spielwaren & Antiquitäten". Die Eingangstür ist offen.
>betrete laden.
Im Spielwarenladen
Sie befinden sich in einem kleinen Raum, in dem nur noch ein altes Regal
und links eine große hölzerne Truhe auf dem Boden steht. Auf einem
Verkaufstisch fristet eine ausgeplünderte Registrierkasse ihr Dasein. Doch
Sie haben auch Glück: innen an der Tür ist ein schwerer Riegel angebracht!
In dem Regal liegt ein einsamer, kleiner Teddybär.
Im Fach darunter liegt ein winziges Büchlein.
>_
```

Gefahr im Vollzug: Der Spielwarenladen.

Auch diese Aufgabe löst John ohne größere Schwierigkeiten. Der Tausch Kräuter gegen Schlüssel geht über die Bühne, und John legt eine Pause im Wirtshaus ein. Beharrlich quetscht er den Wirt nach dem Stundenglas und seiner Münze aus, die aber nur im Tausch gegen den Zauberstab der Hexe winkt. Jetzt ist wieder Kautz an der Reihe: Mit dem Schlüssel öffnet der Spieler das Tor des Felsenschlosses und betritt die große Halle. Auf die Frage nach dem Stundenglas berichtet der Magier von seinem Erzrivalen Klabautz, der es gestohlen und in eine fremde Welt gebracht hat. Um dorthin zu kommen, benötigt man sechs Münzen. Die des Pfarrers ist die erste. Ihr Geheimnis zu entschlüsseln, lautet die nächste Aufgabe. Nach eingehender Untersuchung und unter Zuhilfenahme des Drehrads aus der Packung erfährt der Rätselfreund den Namen des Weisen Gerello. Das zu ihm passende Geheimnis verrät Yanyi bei einem kurzen Abstecher ins Wasserschloß. Zurück im Dorf, guckt John in der Kneipe vorbei, wo nun der Müller an einem der Tische sitzt. Er verspricht, seine Münze im Tausch gegen einen Bergkristall herauszurücken. Erst will allerdings der Wirt bedient sein. Unglücklicherweise ertappt die Hexe John beim Versuch, ihren Zauberstab zu mopsen. Zweimal fordert sie den Helden auf, ihr Handwerkszeug hinzulegen, was er dann auch sicherheitshalber tut. Neugierig wie alte Frauen nun mal sind, erkundigt sich die Kräuterhexe eindringlich, was der Wirt denn für das Diebesgut versprochen habe. „Er hat mir seine Münze versprochen“, lautet die korrekte Antwort. Soviel Ehrlichkeit verblüfft die Dame, John darf den Stab nun doch mitnehmen. Ihre Münze stellt das Weiblein zur Verfügung, wenn John dem Troll im Steinbruch seine bittere Medizin verabreicht. Arzneiflasche und Zauberstab wandern also ins eigene Inventar. Im Wirtshaus winkt nun die zweite Münze.



Der Wein eignet sich hervorragend, um den ekligen Heiltrunk zu versüßen. Zuerst fragt John allerdings nach einer Flasche, bevor er die Medizin in den Trunk tröpfelt. Der Trick funktioniert: Der Troll leert das Gefäß in einem Zug. Gleich in der Nähe des Steinbruchs liegt ein großer Felsbrocken. Auf ihm ist der Weg zum Gipfel des Zackensteins verzeichnet. John notiert ihn sorgfältig für später. Im Norden des Bläulichsees entdeckt der Held einen Gletscher. Hier liegt der Bergkristall für den Müller. So wären vorläufig alle Aufgaben erledigt. Ab zur Hexe und zu Müllers Mühle, Münze drei und vier abholen!

Der Weg ins Wasserschloß führt über den Wurzelwald. Hier steckt John die zweite Münze in den zweiten Torbogen, und schon steht er auf dem Vorplatz des Prachtbaus. Yanyi lüftet nun die Geheimnisse um die Münzen: Als das Stundenglas gestohlen wurde, zerbrach die Welt in zwei Hälften. Die zweite, in der sich auch Klabautz und das Stundenglas befinden, liegt in einer anderen Zeitphase. Um in diese Epoche zu wechseln, fehlen noch zwei Münzen. Eine davon gehört dem Fischer aus dem Feenwald, der John um einen kleinen Gefallen bittet: Sir Archibald, ein Verwandter des Ungeheuers von Loch Ness, dezimiert unablässige den Fischbestand im See. Wie die Hexe verrät, ließe sich das Monster mit Dudelsackmusik beschwichtigen. Flugs zaubert die Gute das passende Musikinstrument herbei. Im Blubbermoor wechselt es dann den Besitzer. Glücklich und zufrieden händigt der Fischer die Münze aus. Beim Schmied liegt der Fall leider etwas anders: An seinen Groschen kommt John nur heran, wenn er einen neuen Schmiedehammer auftreibt. Zum Glück besitzt der Troll – der sich gerade im nördlichen Finsterwald herumtreibt – ein solches Werkzeug. Seine Forderung: ein Strauß Blumen, zu finden im Wurzelwald unter dem Gestrüpp. Erst bekommt der Troll seine Blumen, danach wechselt beim Schmied die sechste Münze lhren Besitzer. Yanyi deckt die Rätsel der beiden letzten Goldstücke auf. Legt John das halbe Dutzend auf den Teppich im Wasserschloß, öffnet sich der Weg in die zweite Zeitphase.



```
Funkelsee                             Punkte: 2  Züge: 12  8 Uhr 51  1. Tag
Glaubten Sie etwa, das ginge nicht? Diese Truhe hat noch ganz andere
Überraschungen zu bieten! Kaum haben Sie einen Fuß über den gleißenden
Lichtstrahl bewegt, schrumpft er zusammen, es folgt Ihr ganzer Körper, die
Arme und schließlich der Kopf. Eine geheimnisvolle Kraft saugt Sie förmlich
in den Lichtstrahl hinein! Doch plötzlich geht es abwäääärts.....
Ihr Score hat sich um 1 Punkt erhöht!
Plaaatsch!

                        Das Stundenglas
              Ein interaktives Text-Computerspiel von Weltenschmiede
                 Programm: Andreas Niedermeier, Text: Harry Krüger
              (c) 1990 by Weltenschmiede.  Vertrieb: Software 2000

Im Funkel-See
Hier gibt es in der Hauptsache Wasser - jede beliebige Menge. Es schmeckt
erfreulich frisch, weder nach Schwefel noch nach sonst einer unguten,
künstlichen Substanz. Aber es ist ziemlich kalt. Nicht weit nördlich von
Ihnen ragt ein bezauberndes, kleines Wasserschloß direkt aus den Fluten
auf. Es besitzt ein paar kleine Türmchen und zwei klotzige Gebäude; eine
mächtige Trauerweide reckt ihre Äste hoch über das stille Wasser.
Nicht weit hinter dem Wasserschloß liegt das flache Ufer des Sees.
>_
```

Ein schönes, märchenhaftes Wasserschloß.



Heil angekommen? Die Münzen nicht vergessen! Damit wäre gut die Hälfte des Adventures gelöst. In der neuen Zeitzone geht John zunächst zum Krämer, der ihm eine kleine Denksportaufgabe stellt. Ihre Lösung lautet 47, als Belohnung erhält er die siebte Münze. Beim Schreiner nützt alles Fragen nichts: Dem guten Mann ist seine Münze in den Bach gefallen, an dem der Trunkenbold Fridolin kampiert. Axt und Späne läßt John kurzerhand mitgehen. Ganz wie der Schreiner geraten hat, wiegt er den Säufer mit einem Gute-Nacht-Lied in den Schlaf. Dann schnappt er sich Fridolins Flasche und leert sie aus. Was klimpert da? Sieh an, Münze acht! Im Wurzelwald hat der Gnom einen Hinweis auf das verlorene Goldstück: Bei seiner letzten Angeltour fing er einen Hecht, in dessen Kopf die Münze liegt. Die sterblichen Überreste des Tiers hängen an der Eingangstür der Bäuerin Patrizia über der Tür. Fischkopf untersuchen, Münze einstecken!

Auch der Landfrau kann geholfen werden. Patricias größter Wunsch: Das Einhorn soll auf dem Feld mitarbeiten. Im Feenwald hält der Spieler eine Unterredung mit dem Fabelwesen, das aber erst zur Zusammenarbeit bereit ist, wenn John ihm seinen Namen verrät. Ein erneuter Besuch beim Gnom bringt ans Tageslicht daß das Zauberwort auf einem schwarzen Stein im Finsterwald steht - Schneeflocke. Erst zum Einhorn, den Namen verraten, dann die Münze am Bauernhof abholen.



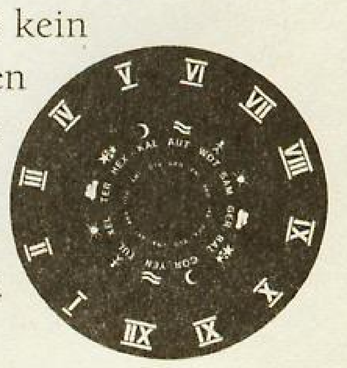
Das Wasserschloß, die Anlaufstelle für Münzsammler!

Auf dem Friedhof verlangt der Totengräber nach einem Sarg aus Wunderbaumholz. Der passende Baum steht auf der Spitze des Zackenberges, dessen Beschreibung sich John notiert hat. Er schnauft hinauf und versucht sich mit Hilfe der Axt als Holzfäller. In die Rinde des Baumes geschnitzt steht das Bannwort „Abalamahalamatandra“. John benutzt es, um den Greif im Tal von seinem Fluch zu befreien. Als Gegenleistung fliegt der Vogel auf den Berg und trägt das Holz samt Spieler automatisch zum Schreiner.

Dort entsteht auf Bestellung der Sarg, den John dann zum Friedhof schleppt. Die Schaufel des Totengräbers nicht vergessen! War bisher Denksport gefragt, hilft beim Schuster nur harte Arbeit weiter. Stopft John für ihn Säcke mit Kartoffeln voll, ist das Dutzend Münzen komplett. Jetzt ist es an der Zeit, Klabautz einen Besuch am Blaueisgletscher abzustatten. Dem Dieb des Stundenglases ist der Schlüssel zu seinem Schloß abhanden gekommen. Fridolin, der Säufer, erinnert sich, den Türöffner versehentlich in Adelgrunds Grab geworfen zu haben.

Also entweiht John kurzerhand den Totenacker, buddelt mit der Schaufel den Sarg aus und kommt so zum Kristallschlüssel. Da nun alle wichtigen Gegenstände eingesammelt sind, marschiert er zu Yanyi, um auch die restlichen sechs Geheimnisse zu erfahren. Ihren Erzählungen entnimmt er, daß unter dem Donnerfelsen eine Grotte liegt, in der das Stundenglas von einem Monster bewacht wird. Den Geröllhaufen am Felsen kann nur der Troll beiseite schieben, also muß unser Held mal wieder die Zeitsphäre wechseln. Zuerst jedoch läßt er sich vom Gnom eine Bombe basteln. Die Zutaten: Most von Patricia, Sägespäne vom Schreiner, Schwefel aus der Drachenhöhle und Salpeter aus den Pilzen im Wurzelwald. Vorsicht! Auf keinen Fall die giftigen Pilze berühren! Neben ihnen liegt auf dem Boden ein Stock. Wer damit mehrmals auf die Gewächse einschlägt, erhält den Salpeter in flüssiger Form.

Wieder im Wasserschloß, legt der Held alle Münzen in den Teppich. In der anderen Epoche besorgt er sich vom Wirt eine Flasche Wein. Im Wald rinnt das köstliche Getränk in den Magen des Trolls, der daraufhin Hilfe leistet. Hinter dem Steinhaufen liegt eine Tür, die der Kristallschlüssel vom Boden des Bläulichsees aufschließt. Nur dumm, daß kein menschliches Wesen je einen Badeausflug in den See überlebt hat. Einzig Sir Archibald macht die Eiseskälte des Wassers nichts aus.



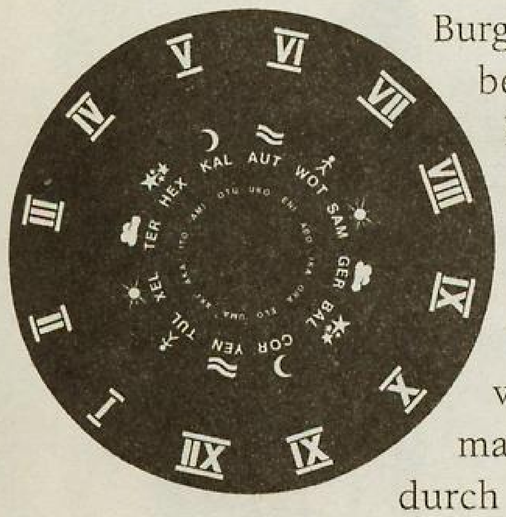


Am Bootssteg sollte man nicht vergessen, sein Boot anzubinden!

Wenn es Nacht wird im Wurzelwald!

Für ihn sprengt John mit der Bombe des Gnoms den Weg frei, indem er den Sprengsatz an der östlichen Mauer der Grotte zündet. Glücklich, wieder in heimatlichen Gewässern zu tauchen, holt die Seeschlange den Schlüssel. Durch die Tür gelangt der Abenteurer in den Felsendom. In der Reihenfolge „ 8, 12, 9, 1, 10, 6, 11, 4, 2, 5, 7, 3“ landen die Münzen in den Mulden. Siegessicher betritt John den Gang Numero Acht und drückt den Hebel. Die Nebelschlucht tut sich vor ihm auf, in ihrer Mitte das Stundenglas. Davor kauert das Monster.

Unverrichteter Dinge kehrt John über das Wasserschloß zurück in die zweite Zeitzone. Um vor Klabautz magischen Fähigkeiten sicher zu sein, muß das Ziegenleder aus dem Steinbruch vom Schuster zu einem schützenden Wams verarbeitet werden. Ist das geschehen, öffnet der Kristallschlüssel die Tür zur Burg des finsteren Zauberers. Nichts wie hinunter in die Schlucht und den Silberstein mitgenommen! Ab in Epoche eins: Auch vor Kautz kann man sich schützen, durch einen Helm vom Schmied. Allerdings bringt das Schmiedefeuer nicht die erforderliche Hitze. Kein Problem, schließlich haust gleich um die Ecke ein in derartigen Dingen versierter Drache. Ohne Murren stellt dieser seinen Atem zur Verfügung.



Sobald der Helm fertig ist, setzt ihn unser Held auf, klettert zu Kautz aufs Felsenschloß und nimmt den Quarzsand. Über einen kleinen Umweg begibt er sich zurück zum Stundenglas. An der Brücke abwärts führt westlich ein Weg zur Munterwasserinsel. Dort öffnet der Held das Stundenglas und leert den viel zu feinen Sand aus. Er füllt gröberen Quarzsand ein und verschließt den Zeitmesser. Dann stellt er das kostbare Stück bedächtig auf die Pyramide. Oh Wunder! Die beiden Zeitzonen bilden wieder eine Einheit!

TABELLE DER MÜNZEN

Münze	Inhaber	Aufgabe
1	Pfarrer	Nach Münze fragen.
2	Wirt	Zauberstab der Hexe klauen.
3	Müller	Bergkristall aus der Schlucht holen.
4	Hexe	Dem Troll die bittere Medizin verabreichen.
5	Fischer	Seeschlange mit dem Dudelsack beschwichtigen.
6	Schmied	Schmiedehammer vom Gnom im Tausch gegen Blumen besorgen.
7	Krämer	Denksportaufgabe lösen.
8	Säufer	In den Schlaf singen und Flasche ausleeren.
9	Schreiner	Fischkopf untersuchen.
10	Bäuerin	Dem Einhorn seinen Namen verraten.
11	Totengräber	Den Wunderbaum fällen, den Greifen entzaubern und das Holz beim Schreiner verarbeiten.
12	Schuster	Säcke mit Kartoffeln füllen.

DIE KATHEDRALE

Vorab ein paar Hinweise zur Bedienung

Die generelle Bedienung eines Textadventures entnehmen Sie bitte unserem allgemeinen Anleitungsteil ((bitte hier in Klammern die genauen Seitenzahlen einsetzen, auf denen sich der Anleitungsteil befindet)). Spezielle Bedienungshinweise zum Spiel „Die Kathedrale" finden Sie hier aufgeführt:

Als Bedienungshilfe finden Sie in diesem Spiel eine Icon-Box, die Ihnen die Kommunikation mit dem Programm erleichtern soll. Sie befindet sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirmes und beinhaltet viele wichtige Verben, die Sie im Spielverlauf benötigen. Durch Mausklick auf das jeweilige Icon übertragen Sie den gewünschten Befehl in das Textfenster und können nun noch eigene Befehle hinzufügen. Einige Icons sind zudem noch doppelt belegt – Sie erkennen sie an der gelbbraunen Färbung. Für die erste Bedeutung klicken Sie bitte die gelbe Fläche an. Um die zweite Bedeutung zu erhalten, klicken Sie bitte auf die braune Fläche.

Hier eine Liste der Iconbelegungen. Die Nummern für die Icons sind so vergeben, als würde man sie von links oben nach rechts unten von 1 bis 25 durchzählen:



Wie oben schon erwähnt, sind dies nur die wichtigsten Verben im Spiel. Das Programm versteht noch eine ganze Reihe weiterer Verben. Solange Sie sich nichts total Ausgefallenes einfallen lassen, müßte das Programm auch Ihre eigenen Satzkreationen akzeptieren.

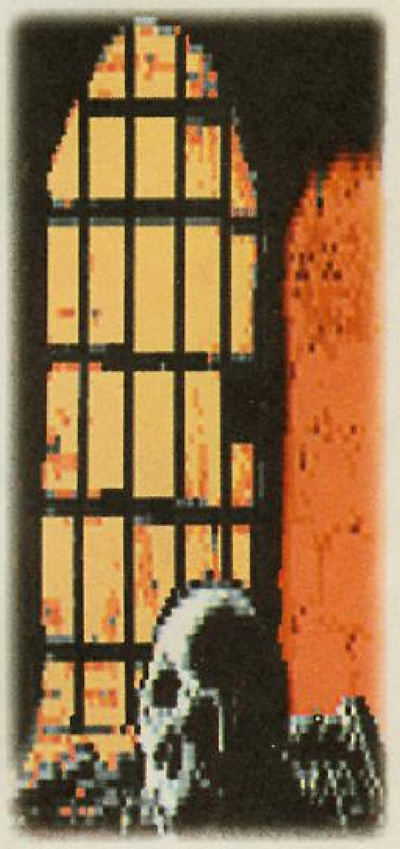
Weiterhin können Sie einige Objekte, die sich an Ihrer derzeitigen Location befinden, auch mit dem Mauscursor auf dem Bild aufspüren. Sobald Sie mit dem Cursor über ein Objekt fahren, das Sie in dieser Location benutzen, nehmen oder sonstwie bearbeiten können, erscheint dessen Name im Textfenster. Nun können Sie ebenfalls noch einige Befehle selbst hinzufügen.

Um einen Text nochmal zu lesen, der nicht mehr im Textfenster enthalten ist, drücken Sie bitte die F1-Taste, um im Textfenster abwärts, bzw. die F2-Taste, um im Textfenster aufwärts zu scrollen.

Mit der F3-Taste können Sie einen gerade benutzen Befehl wieder in die Eingabezeile einblenden, um sich die ganze Schreibarbeit zu ersparen, den Befehl noch einmal einzugeben.

Die hier aufgeführten Funktionstastenbelegungen sind auch die einzigen Belegungen, die sich gegenüber der allgemeinen Bedienungsanleitung geändert haben. Weiterhin können Sie beispielsweise die Himmelsrichtungen auch über die Cursortasten eingeben.

Zum Speichern des Spielstandes stehen Ihnen im Spiel „Die Kathedrale" 26 Speicherplätze, benannt mit den Buchstaben „A" bis „Z", zur Verfügung. Nachdem Sie das „Speichern"-Icon angeklickt oder den Befehl „save" eingegeben haben, fordert Sie das Programm auf, den gewünschten Speicherplatz einzugeben. Dieser wird, wie gesagt, mit einem Buchstaben aus dem Alphabet beschrieben. Genau so einfach wie das Speichern ist auch das Laden (Textzeilen-Befehl: load): einfach Icon anklicken oder Befehl eingeben und den Buchstaben des gewünschten Speicherplatzes nach der Aufforderung eingeben. Verlassen können Sie „Die Kathedrale" über den Befehl „quit".



ICONBELEGUNGEN

Nr.	Bedeutung	Nr.	Bedeutung
1	öffne/schließe	2	gib
3	aufwärts	4	Inventur
5	ziehe/drücke	6	blendet eine mit der Maus zu bedienende Tastatur ein
7	nimm/lege weg	8	gehe nach Norden
9	klettere/springe	10	(letztes Wort löschen)
11	und/mit	12	gehe nach Westen
13	(Eingabe)	14	gehe nach Osten
15	Spielstand laden/speichern	16	frage
17	ja/nein	18	gehe nach Süden
19	befestige/löse	20	zerstöre
21	untersuche/schaue	22	lies
23	abwärts	24	warte
25	entzünde/lösche		

Abschrift Brief 1:

Lieber Johannes

Lange habe ich Dir nicht mehr geschrieben, und ich erbitte untertän
ich anführen, daß wir viel Arbeit hatten, da der Bau der Kathedrak
steht sogar schon kurz bevor.
Wie geht es Dir? Fühlst Du Dich wohl in Deiner neuen Pfarrei au
diesmal schreibe, hat einen ganz besonderen Grund. Ich schätze Dic
Mann, zumal Du der ältere von uns beiden bist, und aufgrund Dein
Menschen verfügst. Ich fürchte, daß ich mich derzeit in einer sehr s
Ich brauche Deinen Rat.
Über zwanzig Jahre sind nun seit Beginn des Baus an der St. Pauls
weißt, nur der Assistent des Baumeisters Victor Paz bin, ist die Kath
geworden. Oft genug lastete die ganze Verantwortung für die Logisti
und so fühle ich mich zutiefst mit ihr verbunden - zumal sie ein au

Vor kurzem jedoch wurde mir eine niederschmetternde Erkenntnis z
Lebenswerk zu vernichten! Diese Bezeichnung trifft im wahrsten Si
dunkle Vermutungen habe, was das wahre Ausmaß von Victors Tod
darüber zu sprechen.
Hier muß eine unfassbare Verschwörung dämonischer Mächte im G
nicht eintritt, was ich befürchte. Sollte ich jedoch versagen, dann be
die wahren Hintergründe zu berichten, denn sonst wird die Rache a
Unschuldigen treffen! Das klingt unglaublich, ich weiß, aber ich wi
allen Einzelheiten zu beschreiben, - wiewohl ich sie selbst noch nicht
ich schon sehr bald Weiteres erfahren werde, und ich will Dir regeln
Hier nun das, was geschah:
Vor kurzem entdeckte ich in einer staubigen alten Kiste ein Tagebuch



dem auch die vier Briefe und die zahlreichen Dokumente, die der Abenteurer während des Spielens findet.
Damit Sie sich an den Rätseln trotz allem nicht die Zähne ausbeißen, stellen wir die Lösungen aller fünfzehn Abenteuer-Aufgaben vor und präsentieren außerdem die vier Originalkarten der St. Pauls Kathedrale zur besseren Orientierung.

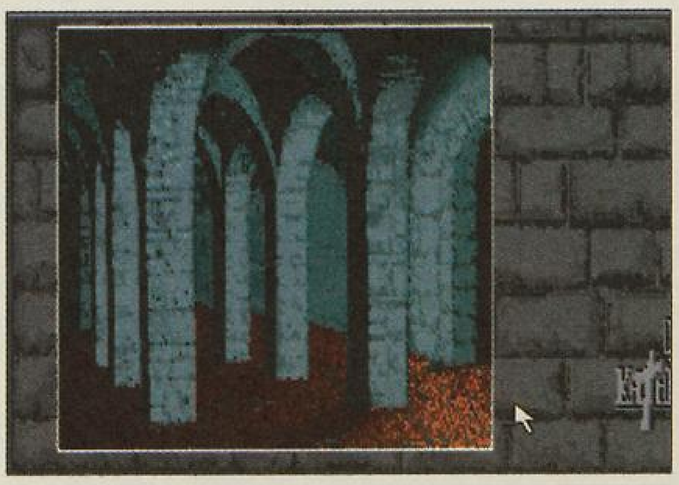
Die St. Pauls Kathedrale ist ein großer, düster wirkender Bau. Umso mehr, wenn man versehentlich darin eingeschlossen wurde! Die mächtige Kathedrale birgt viele uralte und dunkle Geheimnisse. Glücklicherweise ist Freundin Dani mit dabei.

Östlich vom Ausgangspunkt entdeckt unser Kirchenforscher eine Schriftrolle. Sie enthält wichtige Informationen zu den ersten fünf Geheimnissen der Kathedrale. Mindestens genauso nützlich ist das Lexikon aus dem Glaskasten in der Sakristei und das Talglicht samt Kerze vom Ostportal. Die Kerze dient dazu, am Westportal das ewige Licht zu entfachen. Später fungiert die Flamme dann als praktischer Anzünder.

Nach diesem Crash-Kurs dürften Sie nun keine Probleme mehr mit der Bedienung haben - los geht's, knacken Sie nun die Rätsel.

Komplettlösung

In der Welt der Kathedrale wimmelt es nur so von Rätseln, die einer nicht gerade alltäglichen Logik zugrunde liegen. Wichtige Hinweise auf die Lösung geben zu



Tief im Keller geht's los – in der Nähe des Westaufgangs.

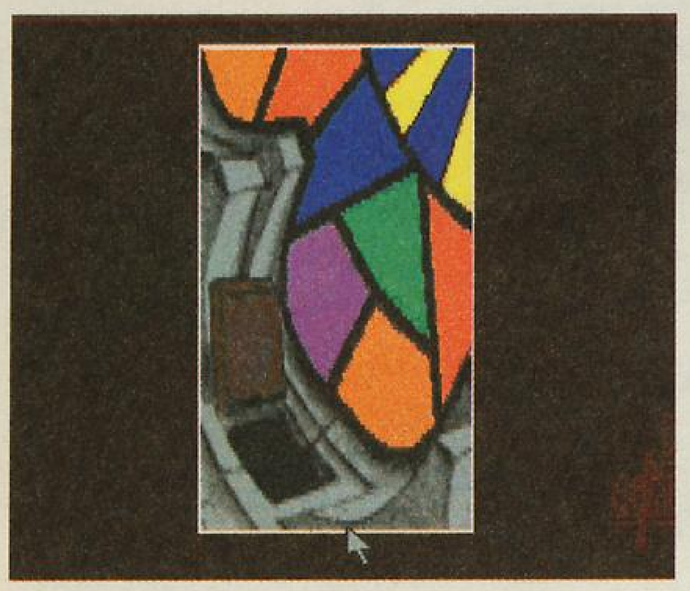


In der Steinfratze.

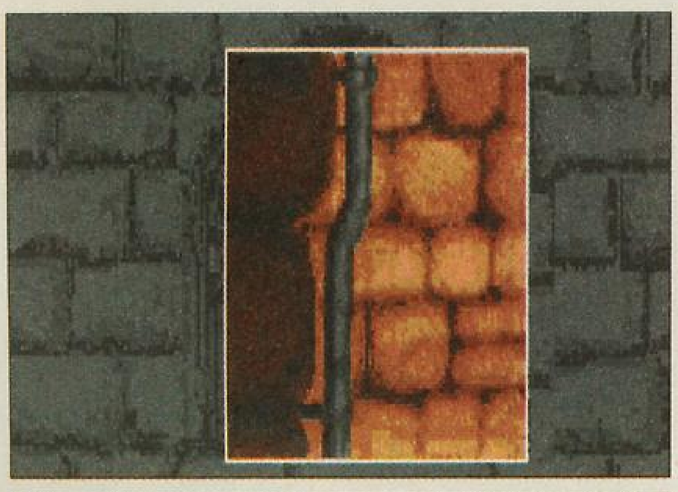


Das erste hinweisträchtige Dokument, das unserem Abenteurer weiterhilft.

Am Ende der Ostbalustrade steigt der Spieler die Stufen hinauf und dreht den fünfteiligen Kopf der Säule. Mit Hilfe der Inschrift auf der Steinfratze erfährt er von einem Geheimfach hinter der Tafel. Darin liegen ein weißer Rubin und ein Stück Pergament. Es erzählt, wie der Besucher die Steinfratze zerstören kann. Folgende Schritte sind nötig: Den Edelstein in beide Ausbuchtungen legen und mitnehmen. Anschließend den Balkon auf der Haupttempore untersuchen und den Knopf drücken. Dann schnell hinauf, auf zum Glasmosaik in der Nähe des Rosettenfensters und den roten durch den weißen Edelstein ersetzen. Soeben haben Sie erfolgreich das erste Geheimnis gelöst!



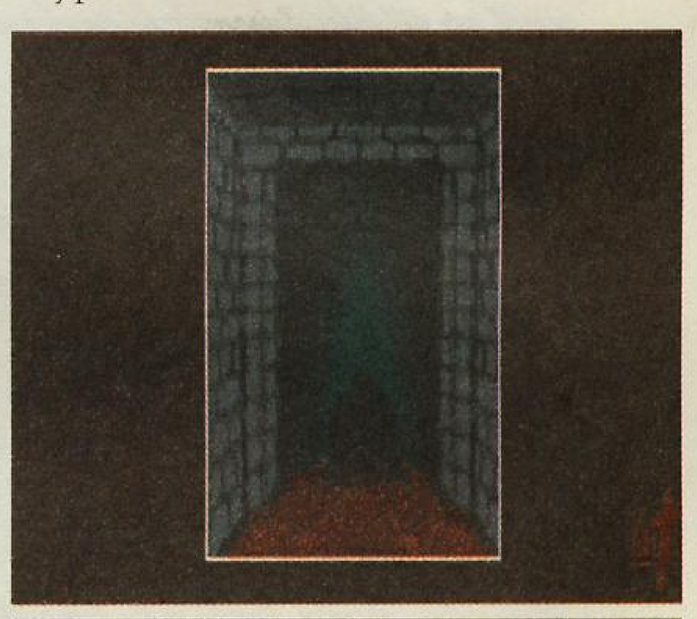
Auch dieses schöne Glasfenster verwandelt sich nach einigen kleinen Umbauten in eine steinezerstörende Waffe.



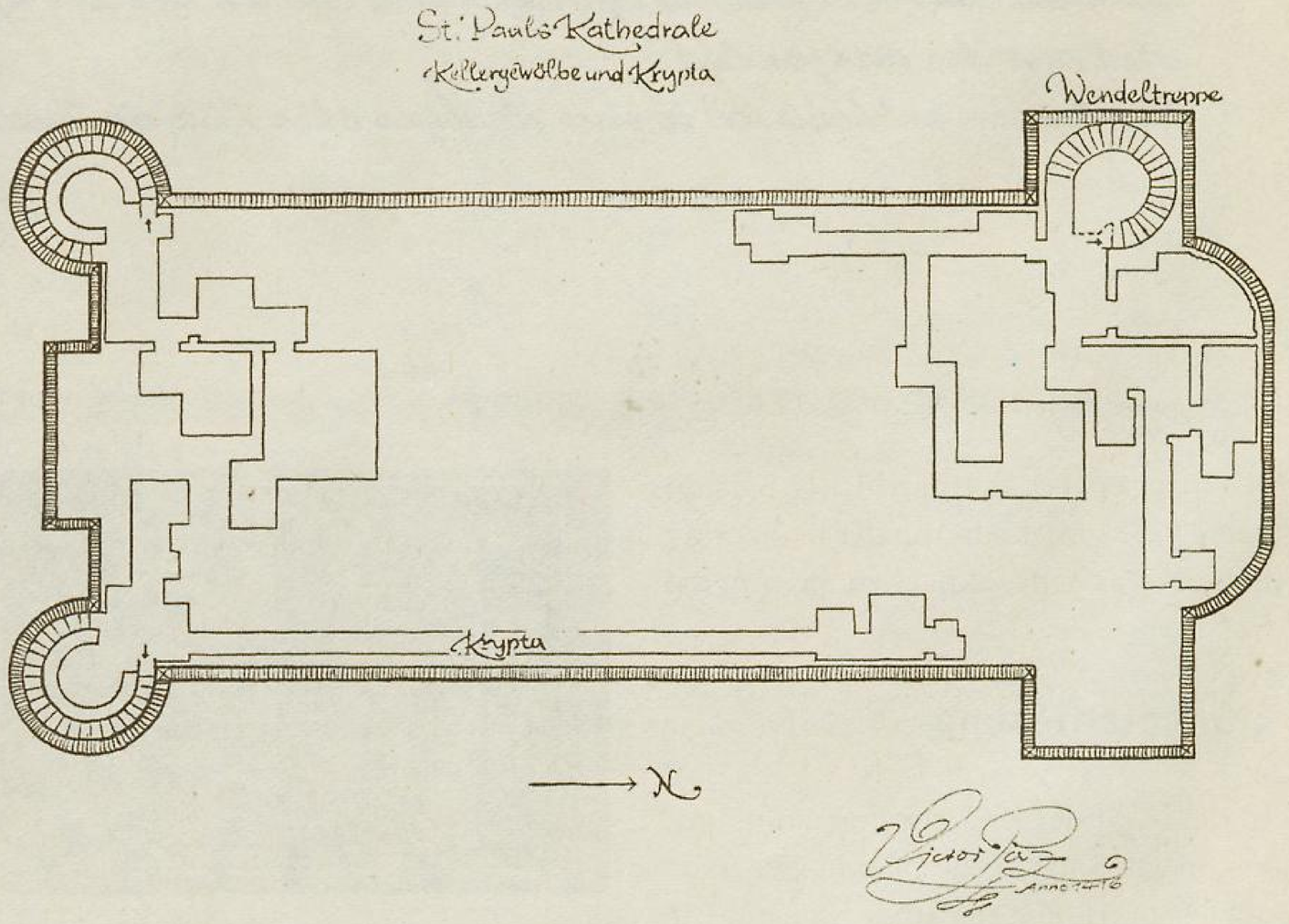
Wenn diese Wasserleitung repariert ist, kann sich der geheime Mechanismus in Gang setzen.

Aus dem Pergament weiß der Kirchenbesucher vom Weihwasserbecken am Ostportal. Um die kleine Schale dort mit Wasser zu füllen, verstopft er das Loch mit der Kerze, benötigt jetzt aber eine neue Lichtquelle. Sie findet sich in Form einer Funzel in der Kellerwerkstatt. Dort im Schrank liegen außerdem ein Schlüssel und eine Kette. So ausgestattet repariert der Kirchenkundler durch Einsatz des Tageslichts die Wasserleitung bei der neuen Krypta. Siehe da, ein geheimer Mechanismus macht den Weg in eine Kammer frei! Aus den Reliefs erfährt der Spieler von Kathaura, einem bitterbösen Grabwächter. Um ihn zu vernichten, schickt er seine Begleiterin Dani zum Ostportal. Das kluge Mädchen entfernt dort selbständig die Kerze aus der Weihwasserschale, worauf sich die Wand zur Grabkammer hebt (südlich des Besuchers). Kathaura schlummert friedlich in einem Steinsarg. Seine Mumie zerfällt bei Berührung zu Staub. Damit ist genug Platz für unseren Helden im Sarkophag. Sobald er den Deckel über seinem Kopf zuzieht, geht es in der neuen Krypta weiter.





Hier läßt es sich bestimmt ruhig schlafen...

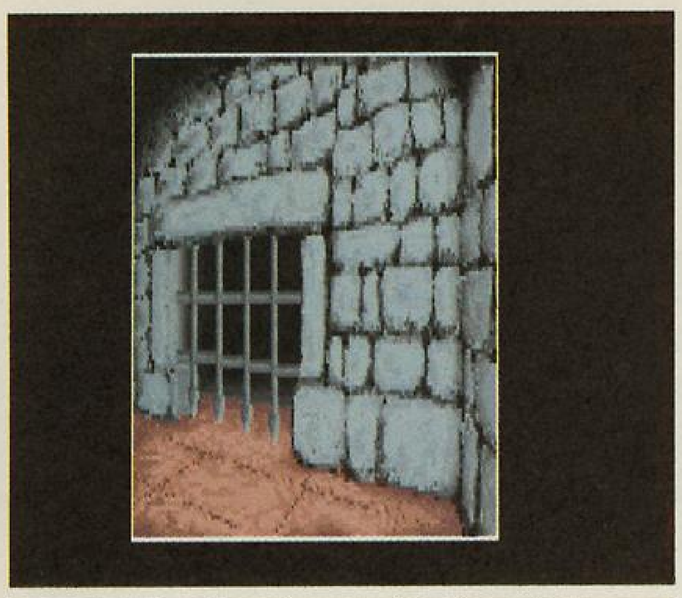


St. Pauls Kathedrale – Kellergewölbe und Krypta.

Aus beulete. Du verstehst, was das heißt. Demnach muß Victor der Adoptivbruder des legendären Jan Aus sein, der vor zweiundzwanzig Jahren, im Juli 1415 auf dem Scheiterhaufen der Heiligen Inquisition sterben mußte - als einer der schlimmsten Ketzer und Rebellen, die sich jemals gegen den Papst und die Kardinäle erhoben haben. So wäre Victor auch der Großneffe von John Wyclif, aus dessen geistiger Saat Jan Aus hervorgegangen ist. Und ebenso ist er der Enkel (das einzige, worüber Gewißheit besteht), des Engländers William Rutherford, wahrscheinlich ein Mabbruder und Anhänger Wyclifs, der wie Aus ebenfalls auf dem Scheiterhaufen endete. Auch ist nicht von der Hand zu weisen, daß der Feuertod von Victors Großvater der auslösende Punkt war, der letztlich aus Jan Aus später einen Häretiker machte, denn wahrscheinlich haben Victor und Jan als fatalische Brüder oft über diese Dinge miteinander gesprochen.
Nun ist es nicht mehr weit zu Schlußfolgerungen, nämlich denen, daß Victor spätestens seit dem Tod seines Adoptivbruders Jan Aus, der am 6. Juli 1415 vom Konzil zu Konstanz verurteilt und hingerichtet wurde, von glühendem Haß auf den Klerus verzehrt wurde.
Victor, der in Prag Architektur studiert hatte, und der schon seit vielen Jahren als einer der hervorragensten Vertreter des gotischen Baustils gilt, hat fast sein ganzes Leben im Dienste der Kirche gewirkt. Ich kenne ihn und weiß, daß die Architektur sein Leben ist. Obschon nur seine engsten Vertrauten davon ahnen, daß er nicht eben ein glühender Anhänger des kanonischen Rechtes und des Klerus ist, beteiligte er sich meines Wissens nie aktiv in Glaubensfragen.

Vielleicht sogar hat er die Erinnerung an den Tod seines Großvaters aus seinem Gedächtnis verbannt, jedenfalls solange, bis sie gewaltsam durch die Verbrennung Jan Aus' wiedererweckt wurde. Und das war, wie Du weißt, wenige Monate vor Beginn des Baus der Kathedrale, zu einer Zeit, da Victor den Auftrag schon angenommen hatte.

Daß ich all diese Zusammenhänge herausfand und eine Verbindung zwischen ihnen knüpfen konnte, ist kein Zufall. Schon seit langem, seit Jahren muß ich sagen, scheint sich beständig etwas im Wesen Victors zu verändern. Bisweilen ging das so weit, daß er sich offen Tagträumen hingab, visionären Gesichten, während deren er manchmal in einer mir gänzlich unbekannten Sprache vor sich hinmurmelte, mitunter sogar Gesten und Gebärden vollführte, die mir kalte Schauer über den Rücken jagten. Auch gibt es etliche merkwürdige Ereignisse aus der Zeit des Baus der Kathedrale zu verzeichnen. Menschen verschwanden oder starben aus unerfindlichen Gründen, architektonische Details widersprachen den von mir beaufsichtigten Bauplänen - ja sie besaßen sogar allesamt ihre eigene Statik und Dimension, so als existierten ohne mein Wissen in Wirklichkeit ganz andere Pläne, gemäß derer der Bau ausgeführt würde. Anfangs kümmerte ich mich nicht darum, denn Victor, der die Gesamtaufsicht des Baus innehat, beschwichtigte mich und erklärte, daß alles seine Richtigkeit habe.
Ich hätte auch bedenkenlos sein Wort akzeptiert, denn wir kennen uns, wie Du weißt, nunmehr schon seit fünfundzwanzig Jahren - wäre da nicht die unübersehbare Tatsache gewesen, daß sich Victor veränderte.
Du magst anführen, daß es kaum einen Menschen auf dieser Welt geben dürfte, der sich im Laufe von fünfundzwanzig Jahren nicht verändert. Aber das meine ich nicht. Es geschah etwas in Victors Persönlichkeit, das mir nicht von dieser Welt schien, vielleicht eine gewisse Entrücktheit oder Weltfremdheit, wie auch immer - jedenfalls durchsetzt (und das war das alarmierende), mit deutlichen Hinweisen auf irgendetwas Grauenvolles, Namenloses: auf ein Geheimnis, das dunklen Abgründen zu entstammen schien, die ich nicht einmal erahnen konnte.
Zum Glück gab es nur zwei Personen, die diese Entwicklung Victors mitverfolgen konnten, da sie lange genug an seiner Seite weilten - dies waren der Bischof von Schönau Sebastian von Altenburg und ich. Der Bischof selbst war es eigentlich, der mich auf Victors Veränderung aufmerksam machte - wenngleich nicht verbal so doch durch sein Verhalten.
Dies nämlich entwickelte sich gegenüber Victor von anfänglicher Sympathie (vor Jahren), bis letztlich hin zu unverhohlenem Haß, der hier in Schönau mittlerweile schon sprichwörtlich geworden ist. Dabei schien es nichts zu geben, (jedenfalls war mir bis vor kurzem nichts bekannt), über das die beiden im Streit lagen.
Ich weiß jetzt auch, daß Bischof von Altenburg nicht ahnt, wer Victor in Wirklichkeit ist, denn mit Sicherheit bin ich außer Victor (und nun Dir), der einzige Mensch auf Erden, der von seiner Vergangenheit weiß. Nein - von Altenburgs Verhältnis zu Victor hat sich deswegen in solch glühenden Haß verwandelt, weil genau er es ist, auf den sich Victors Haß konzentriert! Diese Erkenntnis traf mich wie ein Schlag.
Victor läßt ihn spüren, daß er ihn tödlich verachtet und abgrundtief haßt. Er befleißigt sich dabei einer Subtilität, deren ich sein geradliniges, offenes Wesen gar nicht für in der Lage gehalten hätte. Victor war immer ein Musterbeispiel an Gelassenheit und auch Güte, ein berechenbarer Mensch ohne charakterliche Extreme.
Als ich vor einigen Wochen jedoch eine Szene miterlebte, in der Victor den Bischof seinen ganzen Haß spüren ließ, erkannte ich mit ungeahnter Plötzlichkeit das ganze Ausmaß von Victors Veränderung. Ich war betroffen und schockiert zugleich von

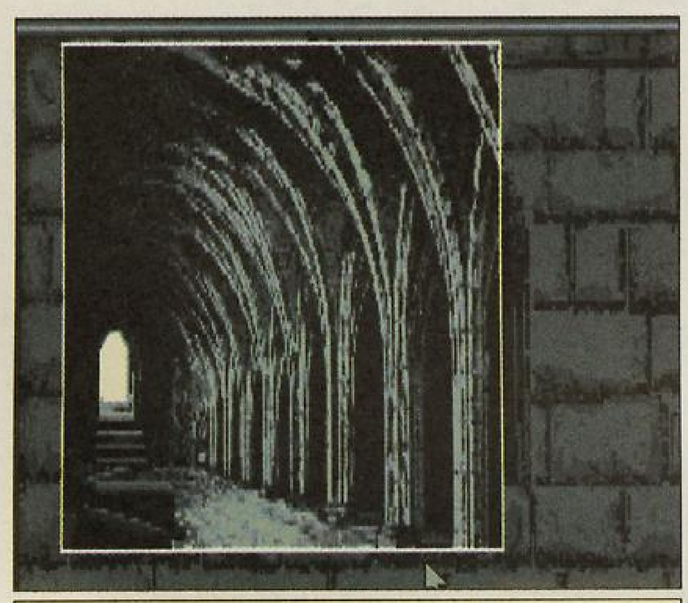


Fies sieht das Gitter ja aus, aber das soll unseren Abenteurer ja nicht hindern...

Die acht Säulen dort verraten Namen und Geburtsdaten acht heiliger Männer. Jeder von ihnen besitzt einen Gegenstand. Da unser Held nur eine bestimmte Anzahl an Objekten mit sich herumtragen kann, drückt er sein gesamtes Hab und Gut (außer der Funzel) dem Mädchen in die Hände. Hat er alle Gegenstände eingesammelt, ordnet er die Namen der Heiligen nach dem Geburtsdatum. Dadurch wird klar, daß sich unter der Ostempore eine Säule mit Drehfuß befinden muß, hinter der ein Geheimgang liegt. Ist er erst einmal in der kleinen Kammer, öffnet der Spieler die Tür mit dem Zepter. Im zweiten Raum nimmt er das Buch aus der Nische und untersucht es genau. Auf Seite 203 des Werkes steht Näheres über den todbringenden Affenstein.

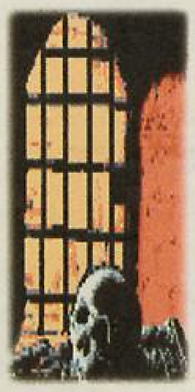


Das Fallgitter stellt kein großes Hindernis mehr dar, sobald der unfreiwillige Kirchenforscher es mit dem Stab abstützt. Im Tunnel kappt er das Seil mit dem Schwert und läuft weiter in den nächsten Raum. Hier legt er den Hammer auf den Abdruck beim Amboß. Jetzt trennt ihn nur noch ein kleines Kästchen vom Affenstein. Ein Glück, daß der kleine Schlüssel paßt!

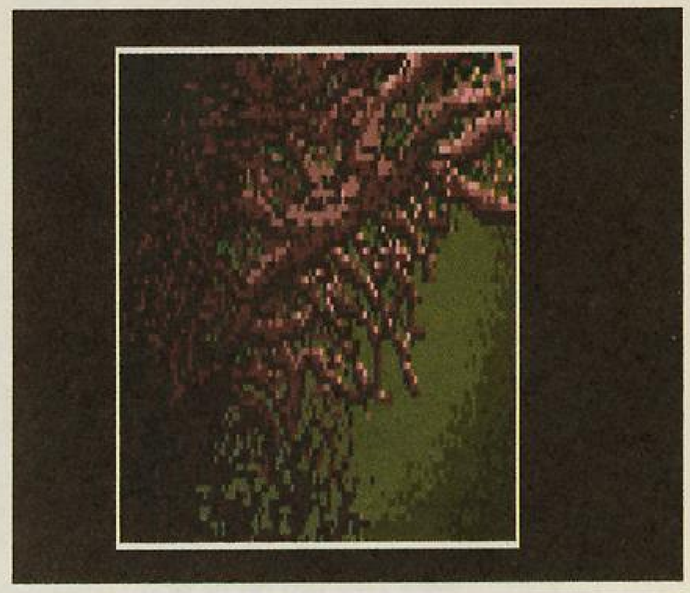


Wieviele Leichen wohl in diesem Keller liegen...

Vorsichtig hebt er den Stein mit der Schaufel aus seinem Versteck und legt ihn wieder zurück. Sobald das Kistchen wieder zu ist, ist auch das dritte Geheimnis entschlüsselt!
Von Dani holt er sich jetzt Kerze und Kette. Danach wirft er einen Blick auf die insgesamt zwölf Gemälde am Ost- und Westportal. Bei Kardinal von Klausenburgs Darstellung handelt es sich offensichtlich um eine Fälschung. Schließlich kann der Mann nicht fünf Jahre nach seinem Ableben noch die Kathedrale besucht haben. Ein mehr als deutlicher Hinweis, welcher Sarg in der Kardinalsgruft noch frei ist! Unter dessen Deckel offenbart sich eine Winde. In Verbindung mit der Kette läßt sich der Sargdeckel von der vermeintlichen Ruhestätte des falschen Kardinals heben. Durch den Geheimgang gelangt der Spieler nun in eine kleine Kaverne.

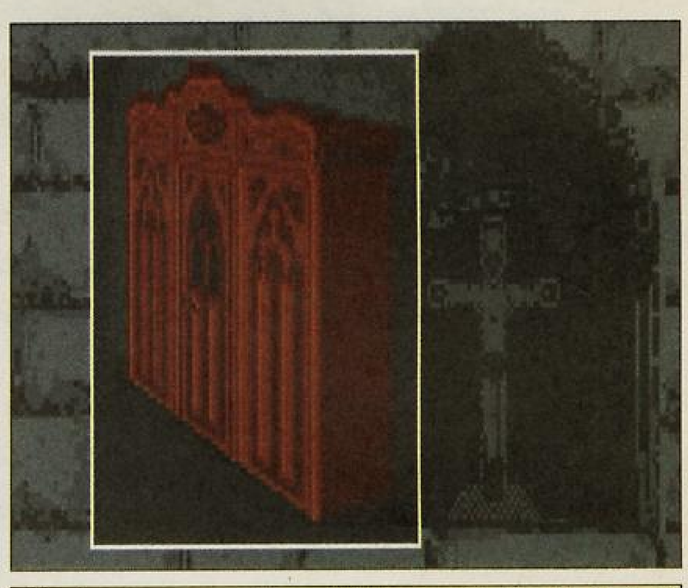


Natürlich entgeht ihm die Falle nicht, bevor er zweimal nach Norden, dann westwärts, gen Süden, nochmals westlich und anschließend in die Schlucht im Norden abzweigt. Wichtig: Auf dem Weg zum Abgrund muß er alle Gegenstände untersuchen. Ist auch dieser Ort inspiziert, läuft bzw. kriecht er noch zweimal nach Süden und widmet seine ganze Aufmerksamkeit dem Korallenbaum. Im Osten versperrt eine Felswand den Weg. Vor ihr steht eine alte Ritterrüstung, aus der er die Muskete und das Papier abstaubt.

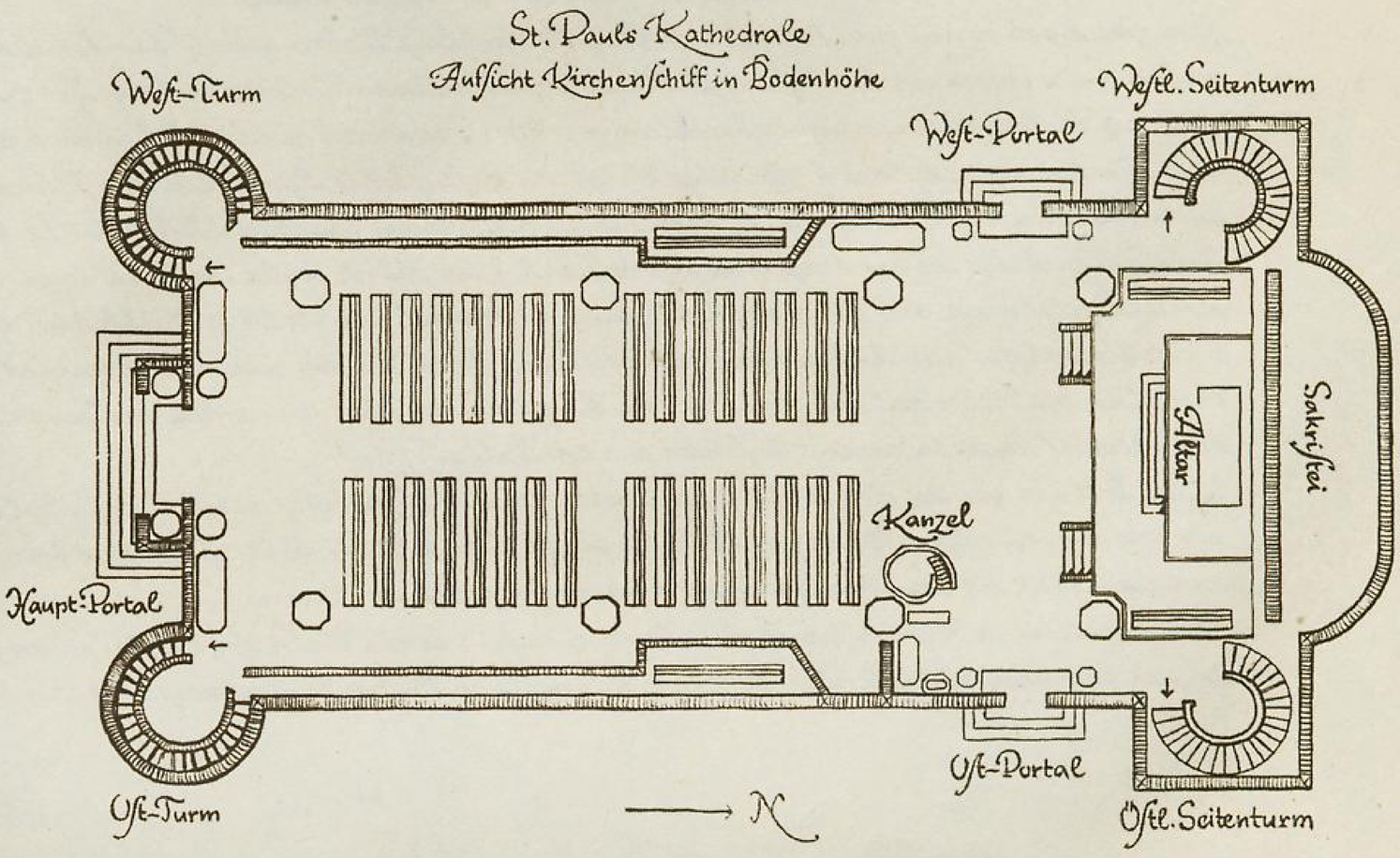


Auch neue Gewächse entdeckt man hier - schon ein merkwürdiger Ort, so eine Kathedrale.

Im Anschluß geht es dann zehn Meter den Felsen hinauf, und der Abenteurer deponiert Muskete und Papier in der Spalte. Mit der Kerze entflammt er das Pergament. Kurz bevor die Sprengladung am Fuß des Felsens hochgeht, kraxelt unser Held noch einmal nach oben in Sicherheit. Herabstürzende Felsbrocken zermalmen das Monster aus der Kaverne, und der Spieler kann wohlbehalten zur Kathedrale zurückmarschieren.



Was kann man so einem Heiligen wohl alles beichten?



St. Pauls Kathedrale - Draufsicht Kirchenschiff/Emporen.

Victors Leidenschaft, und seit diesem Tage beobachte ich Victor argwöhnisch und mit wachsender Furcht. Ich spürte, daß es ein Geheimnis gab, ein ungeheuerliches Geheimnis.
Der Herr mag mir meine Unbotmäßigkeit vergeben, aber ich begann, in Victors persönlichen Dingen zu forschen. Unter seinen Briefen fand ich verschiedene Schreiben von höchst befremdlicher Art, zuletzt eines von einem gewissen Moro, einem berüchtigten Medicus, der hier in dieser Gegend zweifelhafte Berühmtheit erlangte, als er vor etwa fünfundzwanzig Jahren ein Mittel erfand, das gegen die Pest helfen sollte. Niemand weiß, ob das Mittel tatsächlich wirkte, obwohl es alle nahmen - Tatsache ist jedoch, daß Schönau damals von der Schrecken der Pest weitestgehend verschont blieb. Moro hingegen hatte sich ausbedungen, daß er als Honorar für seine Forschungen beliebig viele Freiexemplare zum Weiterforschen zur Verfügung gestellt bekam.

Als ich herausfand, daß Victor mit diesem Manne in Kontakt steht, wurde mir endgültig klar, daß hier eine ungeheuerliche Verschwörung im Gange sein mußte. Ich suchte weiter nach Hinweisen.
Vorgestern schließlich wurde mir eine Erkenntnis zuteil, die mich zutiefst erschrak. Nun bin ich sicher, daß Victor etwas absolut Teuflisches plant. Ich fand unter Victors Unterlagen einige Abschriften von Protokollen verschiedener Ketzerprozesse, darunter natürlich auch den gegen Jan Hus. Der Himmel weiß, wie er an diese Papiere kam, denn die Originale werden gewöhnlich unter den allerhöchsten Sicherheitsvorkehrungen im sogenannten 'Turm der Winde' aufbewahrt, dem vatikanischen Geheimarchiv. Allein die Kenntnis einer Auswahl solch exquisiter Schriftstücke hätte Victor den Feuertod ausgeliefert. Ich selber habe nun auch jene Kenntnis, und hieran ermisst Du, mein lieber Freund Johannes, daß meine Situation höchst brisant ist. In jenen Abschriften fand ich den entscheidenden Hinweis.

Im Prozeß zu Konstanz gegen Jan Hus setzten die Kardinäle gleich zu Beginn des Konzils, noch vor der Ankunft König Sigmunds, von dem sich Hus so viel erhoffte, eine Kommission von drei Prälaten ein, die den Fall Hus untersuchen sollten. Wie Du vielleicht weißt, wurde ihm kein Verteidiger zugestanden.
Das erste Mitglied der Kommission war der Prager Palatsch, Hus' früherer Freund und inzwischen Todfeind. Der zweite war der theologische Berater des Papstes, Michael de Causis, der schon seit Jahren das Verfahren gegen Hus führte. Das dritte Mitglied der Kommission war - und nun kommt das niederschmetternde - niemand anderes als der Großinquisitor Sebastian von Altenburg! Er war ein treuer Diener des Pontifex und außerdem als erbitterter Kritiker des Inquisitors für Böhmen bekannt. Letzterer hatte Jan Hus ein Leumundszeugnis erstellt, nach dem er unverdächtig und gut katholisch sei. Es war Sebastian von Altenburg, der dafür sorgte, daß das Konzil dieses Leumundszeugnis ignorierte, und somit der Ketzerprozeß tatsächlich eröffnet werden konnte.
Genau dieser Sebastian von Altenburg ist es, auf den Victor hier nun trifft. Kaum ein halbes Jahr vor Beginn des Kathedralenbaus zum Bischof geweiht, soll Victor nun quasi den Bischofssitz für seinen Todfeind erbauen! Er ist mit Sicherheit einer der Hauptverantwortlichen für Jan Hus' Tod. Außerdem repräsentiert von Altenburg den Klerus schlechthin, das kanonische Recht und die verhasste Inquisition: jenes Machtmittel des Schreckens, mit dem die Bischöfe und Kardinäle ihre Kontrolle über die gesamte gläubige Christenheit ausüben.
Ich will Dich, mein lieber Freund Johannes, nicht zum Häretiker machen, wiewohl ich es selber auch nicht werden will. Aber inzwischen wirst Du nun sicher verstehen, wie heikel die Lage hier in Schönau ist. Ich bin inzwischen gewiß, daß Victor Ungeheuerliches plant, und daß es in irgendeiner Form die Kathedrale betrifft. In kaum vier Monaten soll die Weihe sein, und zu diesem Zeitpunkt werden alle hier sein: der Bischof von Altenburg, die Abgesandten des Papstes, die Kardinäle und Vertreter aller Bereiche des Klerus - sicher auch ein Repräsentant der Inquisition. Wird Victor den ganzen Bau über ihren Köpfen einstürzen lassen? Oder plant er gar Schlimmeres - worauf sein Kontakt mit diesem verfluchten Moro hinweist? Ich weiß es nicht.
Bitte schreibe mir, mein lieber Freund, denn schon immer schätzte ich Deinen Rat in solchen Momenten der Irritation. Was soll ich tun? Kann ich Victor aufhalten? Was wird aus uns werden, sollte er hier ein Inferno entfesseln, wie ich es befürchte? Ich weiß keinen Rat.
In Hoffnung auf Deine baldige Antwort verbleibe ich als

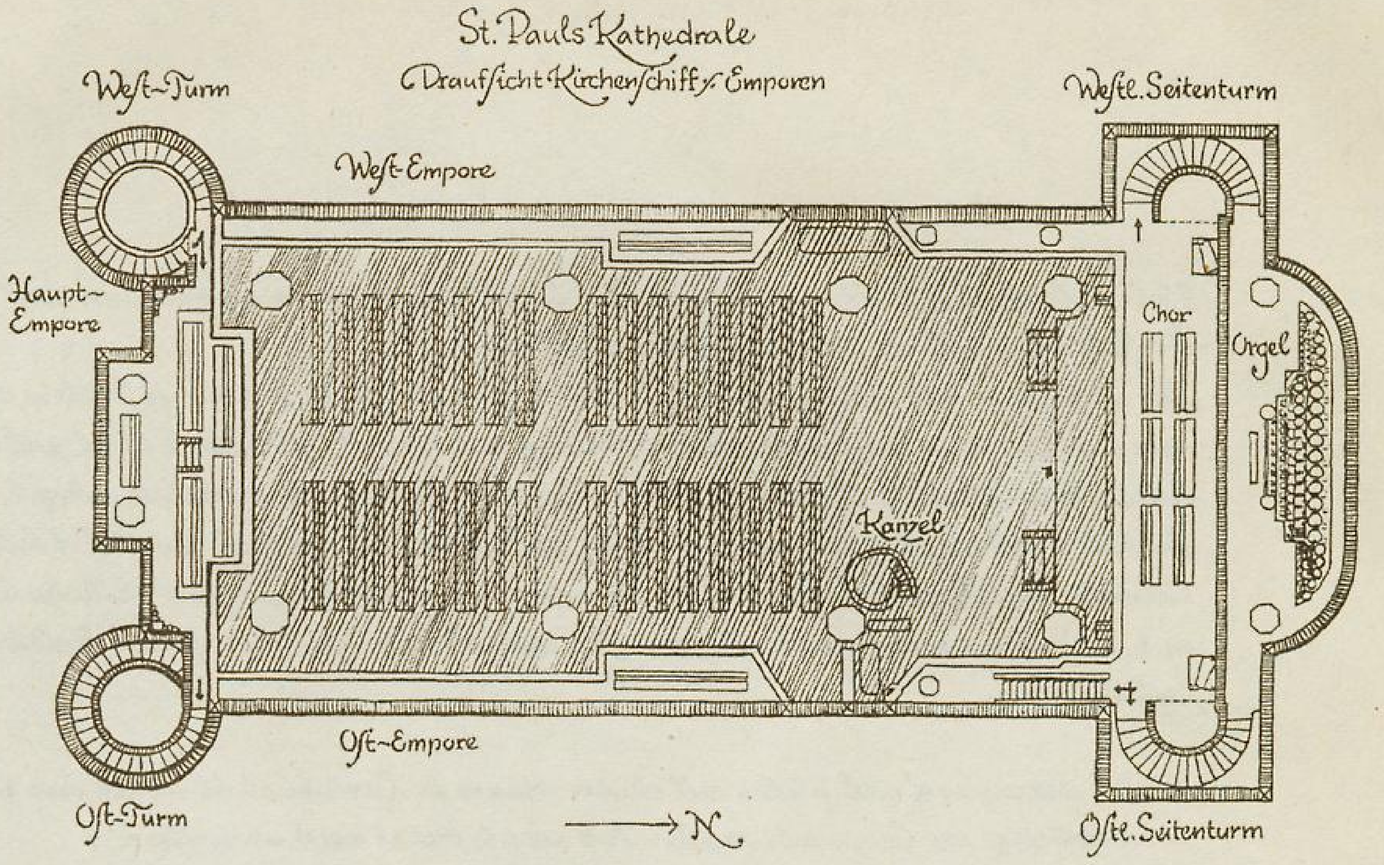
Dein ergebener Freund,

Bernardo de Molina.

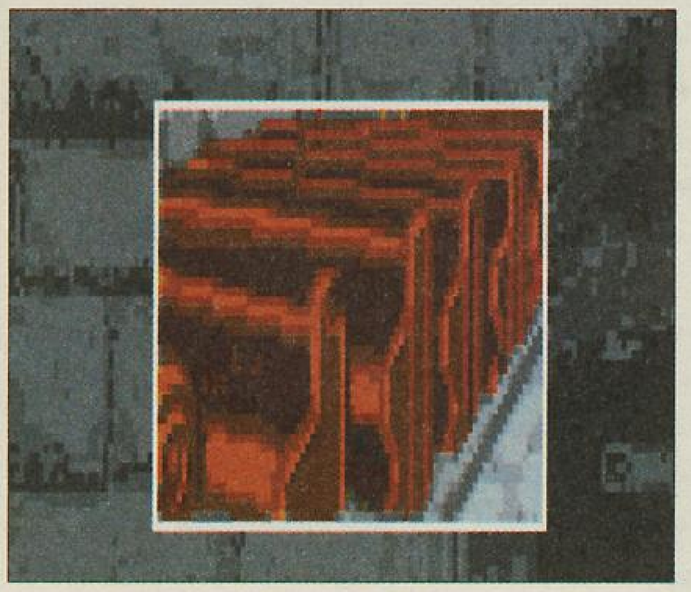
- III -



Dort sucht er den Beichtstuhl des heiligen Hesekiels auf und nimmt nacheinander den Sitz und das Fach unter die Lupe. Unter der Staubschicht stehen auf einem Fetzen Papier ein paar Worte, die der Besucher sich sorgfältig einprägt. Aus der Chronik der Kathedrale entnimmt er den Namen des gesuchten Priesters, der in der neuen Krypta beigesetzt wurde: Bonifatius Harfner. Das Holzbein in seinem Sarg dient als Versteck für sein Testament. Auf Seite 157 gibt der letzte Wille die restlichen Worte der Botschaft aus dem Beichtstuhl preis. Vollständig lautet sie: „ZIEHE BONIFATIUS UND ANDREAS UND LUKAS“. Dieses Kommando wendet der Besucher scharfsinnig auf die Figuren im Beichtstuhl an, bevor er ihre Namen zerstört. Geschafft!



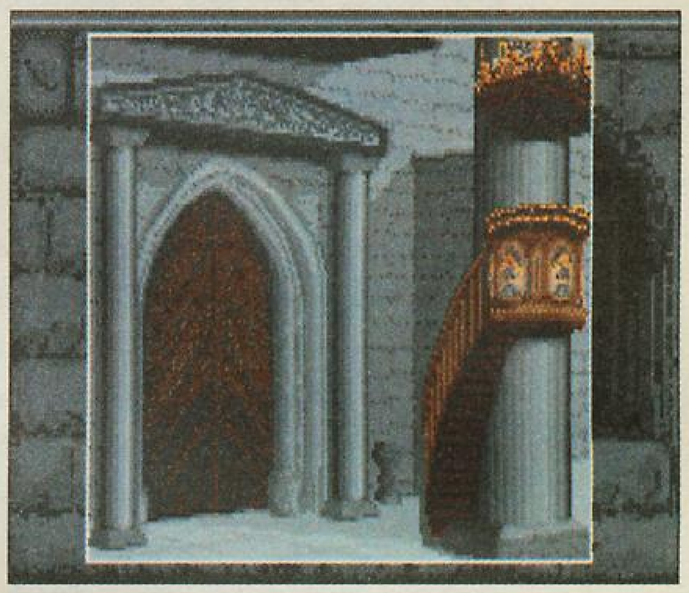
St. Pauls Kathedrale – Draufsicht Kirchenschiff/Emporen.



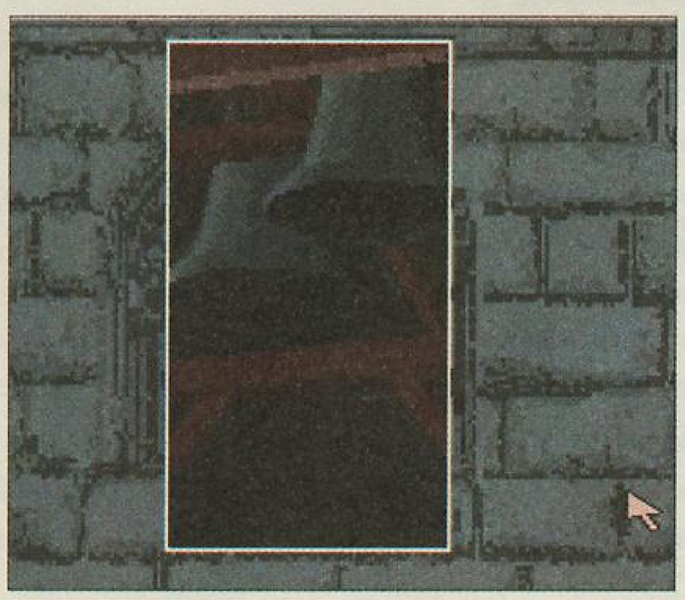
Auch diese simplen Gebetbänke bergen ein Geheimnis

Hinweise auf die nächsten fünf Mysterien erhält der Spieler aus einem Pergament, das unter dem Sitz Numero 200 in der Mitte des Kirchenschiffs lagert. Im ersten Absatz berichtet es von einem dunklen Ort am Westende der Kathedrale, offensichtlich am Südende des Kellergangs. In der Tat läßt sich der Felsquader dort mit einem Schraubenschlüssel aus dem Inventar zur Seite schieben. Eine Untersuchung des Fachs fördert einen Fetzen Papier mit den Worten „GROSSER ANTON“ zutage. Näheres sagt ihm die Chronik: Dies ist nämlich der Spitzname für die große Kirchenglocke, die dem Heiligen Antonius geweiht ist.

Auf der Stiege beim Glockenturm modert eine kleine Holzkiste. Das morsche Material leistet dem Schraubenschlüssel nur wenig Widerstand und gibt einen kleinen Schlüssel preis. Er dient dazu, im Glockenturm die Tür hinter sich abzuschließen – zur eigenen Sicherheit.



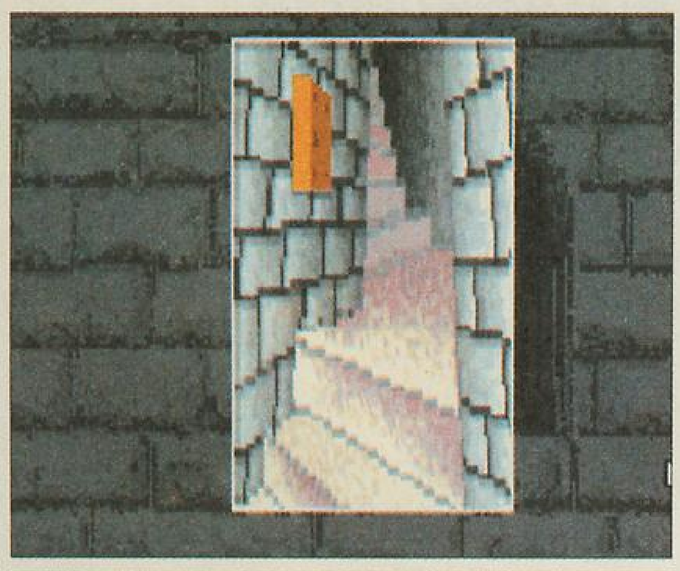
Wahrscheinlich die erste und älteste Cabrio-Kanzel der Welt.



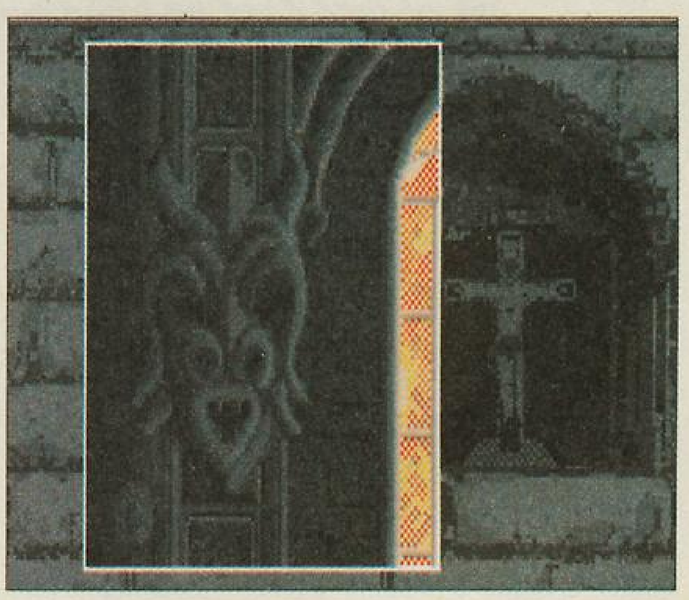
Hier oben steht man nicht sehr sicher – deswegen ist es wichtig, daß niemand das Auffang-Sofa verschiebt.

Auf dem Sofa im Westen entdeckt der Spieler ein Monokel, dann schiebt er die Sitzgelegenheit gen Osten unter den Aufstieg zum Turm. Oben im Geläut macht er das Seil los und klettert unbekümmert in die große Glocke, entfernt mit dem Schraubenschlüssel den Bolzen und steigt vorsichtig in Richtung des weichen Canapees hinunter. Jetzt muß er noch das Seil einstecken, und weiter geht's zum nächsten Rätsel.

Von einem Hebräischen Buch ist in den Dokumenten und der Chronik die Rede: der hebräischen Bibel, die nun in der Vitrine in der Sakristei liegt. Gebildet wie er nun mal ist, vertauscht unser Forscher deshalb sein Lexikon mit der Bibel aus der Sakristei und schlägt unter der Jahreszahl aus der Chronik, 1426 ist es, nach. Der weitere Weg führt ihn auf die Kanzel im Kreuzgewölbe. Hier legt er die Heilige Schrift auf das Lesepult, schnappt sich die Kordel und verknotet sie am Haken des



Mit etwas Gewalt gibt auch bald dieses kleine Kästchen an der Wand einen Schlüssel frei.



Die Höhle des Löwen.

Abschrift Brief 2:

Schönau, den 11. Juni 1437

Mein lieber Johannes,

hab Dank für Deine rasche Antwort. Dein Rat, mich mit Victor als sein Freund über seine Vorhaben zu besprechen, ist sicher ein guter Gedanke, wiewohl auch völlig untauglich in dieser Situation. Aber das kannst Du natürlich nicht wissen. Schon seit Wochen befindet sich Victor in einer völlig abseitigen Verfassung, ich kann ihn kaum noch ansprechen. Sein Herz scheint mir von einem lodernden Feuer des Hasses gefressen, und ich sehe keinen Weg, mit ihm über diese Dinge zu sprechen. Zumal ich im vergangenen Monat weitere Ungeheuerlichkeiten entdeckt habe, - es handelt sich um Dinge, die fern Deiner und meiner Vorstellungskraft liegen, und doch sind sie real. Ich will Dir, wie versprochen, hier darüber berichten, und ich erwarte nicht, daß Du mir vorbehaltlos glaubst. Ich selbst jedoch weiß, wie schrecklich wahr dies alles ist, und ich bete, daß es mir gelingt, diese Schrecknisse zu bannen, auf daß wir nicht alle ein Opfer davon werden, sei es durch sie selber, oder durch die Konsequenzen, welche mit Sicherheit durch die Kirche verhängt werden, sollte es zum Schlimmsten kommen.

Inzwischen bin ich zu der Gewißheit gelangt, daß sich Victor im Geheimen von der Kirche losgesagt, und mit den finstersten Kulten und Sektenkreisen verbändelt hat. Erster Hinweis hierauf war der berüchtigte Moro, dessen Briefe ich fand, aber inzwischen ist Weiteres hinzugekommen. Es dreht sich um einen beim Bau der Kathedrale spurlos verschwundenen Vertreter der Inquisition, der das entstehende Gebäude inspizierte; weiterhin um gewisse Unregelmäßigkeiten, was die Statik und das Fundament der Kathedrale angeht; um ein seltsames Phänomen im Glockenturm und ähnliche Dinge mehr. Immer mehr erhärtete sich mein Verdacht, daß Victor die ehemals so erhaben geplante Kathedrale in einen Pfuhl des Schreckens verwandelt hat; in ein groteskes Sammelsurium der Ungeheuerlichkeiten. Genau das, was die Kirche so sehr fürchtet, nämlich die unheiligsten aller Dinge, die geheimen Schrecknisse fremder Kulturen und die Beschwörungen häretischer und heidnischer Riten sind hier unter ihrem ureigensten Dach versammelt, gewissermaßen als die einzig gewichtige Antwort auf ihre eigenen Schrecken!

Kennt man die Geschichte des Jan Hus, des John Wyclif oder des Hieronymus von Prag, der kaum ein Jahr nach Hus auf dem Scheiterhaufen starb, dann muß man sich in der Tat fragen, was wohl das Schlimmere ist: die dämonischen Blutriten einer finsteren afrikanischen Stammesbestie, oder das Entsetzen, das die Ketzerjäger und Schergen der Inquisition im Namen der heiligen römischen Kirche verbreiten. Ich weiß es nicht.

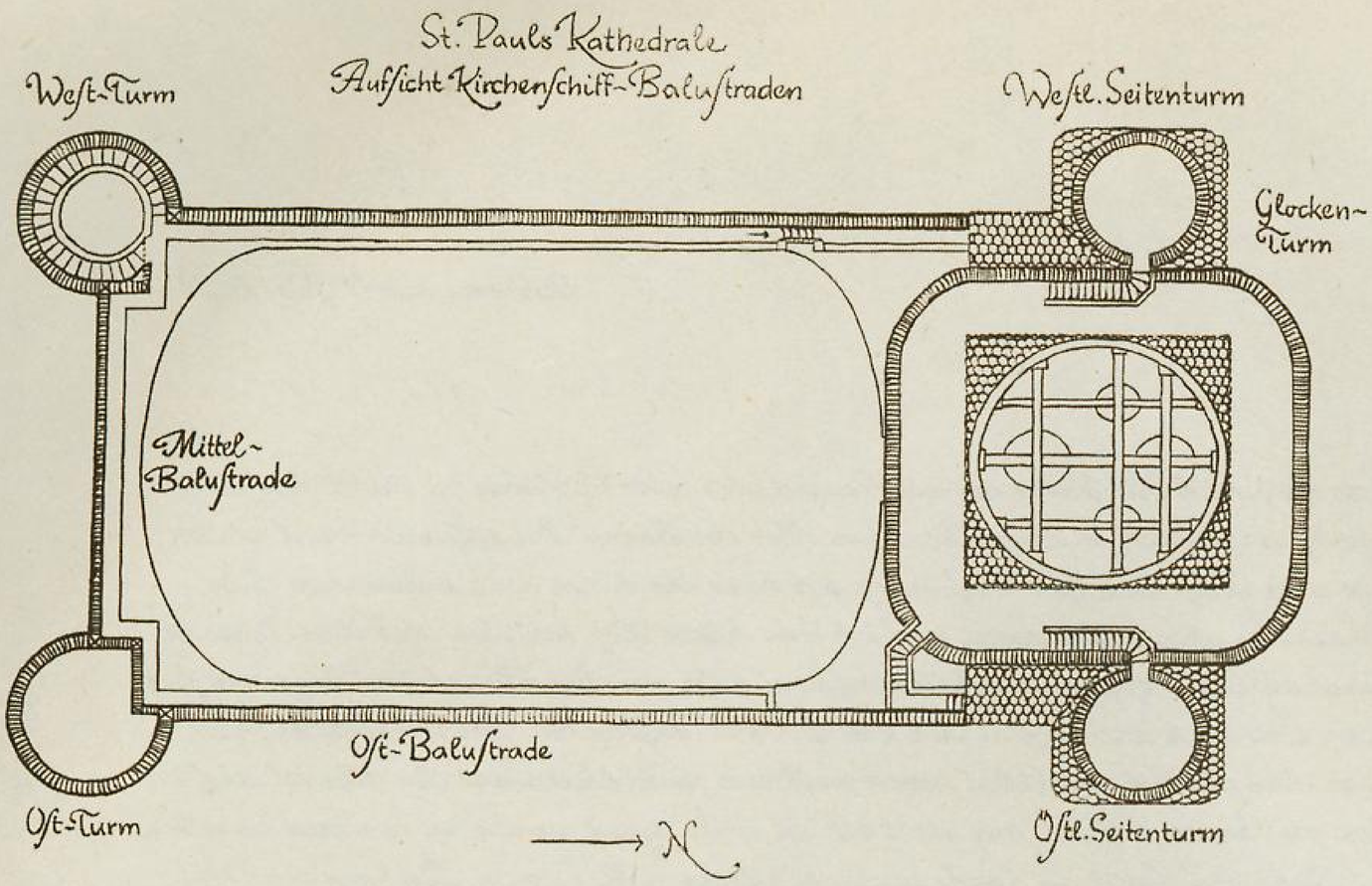
Der einzige Gedanke, der mich im Moment leitet ist der, die Kathedrale vor Victors Rache zu retten. Soviele Menschen haben ihr Leben und ihre ganze Kraft gegeben, um dieses wundervolle Bauwerk entstehen zu lassen. Zwanzig Jahre lang ist mit Hunderten von Steinmetzen, Künstlern, Architekten, Statikern, Maurern und anderen Arbeitern gewerkt worden, um sie entstehen zu lassen, und ich kann nicht zulassen, daß sie alle der weltlichen Rache eines einzigen Mannes zum Opfer fallen - denn ich zweifle nicht daran, daß die Inquisition hier in Schönau ein gnadenloses Gericht abhalten wird, sollte das geschehen, was ich befürchte.

Natürlich habe ich schon daran gedacht, mein lieber Freund Johannes, Victor bei der Inquisition anzuzeigen, um somit das Schlimmste zu verhindern. Vielleicht hätte ich es vor einem halben Jahr auch noch getan. Aber heute könnte mein Gewissen dies nicht mehr verkraften. Dadurch, daß ich Victors Geschichte kennenlernte, und auch so manches über die Methoden des Klerus erfuhr, seine Gegner zum Schweigen zu bringen, erschiene mir dies als der schlimmste Verrat, der ich verüben könnte, - lieber noch soll die Kathedrale über ihren unseligen Häuptern zusammenstürzen, und ihre scheinheiligen Seelen zermalmen!

Vielleicht verstehst Du mich nicht, aber ich muß einen anderen Weg finden, die Katastrophe zu verhindern. Soweit ich bisher herausgefunden habe, hat Victor fünf unvorstellbare Mechanismen in der Kathedrale eingebaut. Leihgaben fremder Kulturen, namenlos grauenvolle Dinge, und ich glaube, daß er sie in der Mitternachtsmesse des Tages der Weihe entfesseln will. Ich muß versuchen, bis zu diesem Datum ohne sein Wissen diese fünf Schrecknisse zu finden und zu neutralisieren. Sollte es mir gelingen, dann wird nie jemand außer Dir von meinen Taten erfahren, und das ist auch gut so. Sollte ich versagen, mein lieber Freund, dann wünsche meiner armen Seele Frieden, denn ich weiß nicht, welch dämonischer Mächte Opfer ich sein werde. In diesem Falle jedoch, da Victors Rache gelingen sollte, bitte ich Dich inständig darum, mit diesen beiden Briefen den Erzbischof aufzusuchen, und ihm nachzuweisen, daß niemand der vielen braven Handwerker und Leute aus Schönau je Kenntnis von Victors Rache hatten. Sonst wären sie alle der fürchterlichen Rache der Inquisition ausgeliefert. Sofern ich kann, werde ich Dir wieder schreiben.

In Freundschaft, Bernardo de Molina.

- IV -



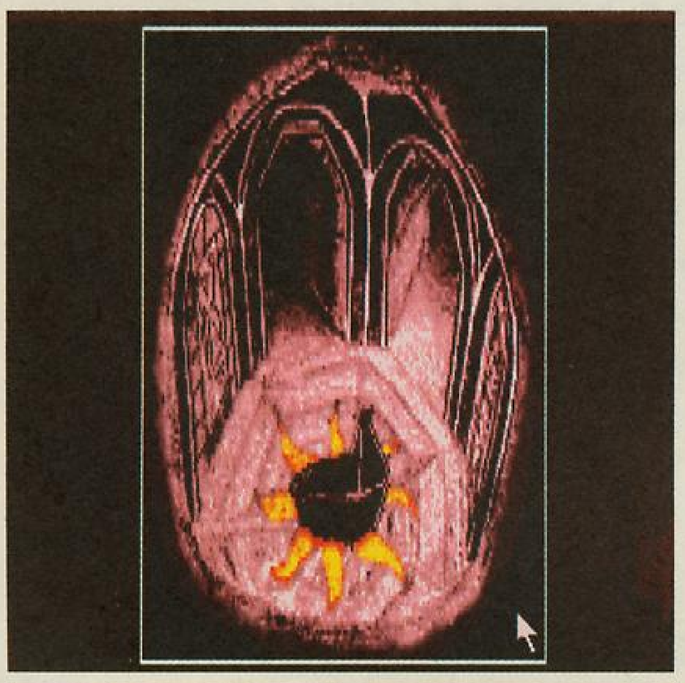
St. Pauls Kathedrale – Draufsicht Kirchenschiff/Emporen.

Kanzeldaches. Bevor er daran hochklettert, wirft er einen genauen Blick auf Malerei und Dachstuhl.



Der Besucher bittet seinen Diener Jasper *(Anm.: Wir befinden uns mittlerweile im Jahre 1881. Aus unserer Freundin Dani ist Butler Jasper geworden.)* Seite 1411 im Buch der Bücher aufzuschlagen. Durch zweimaliges Warten gelangt er zu einem Löwenkopf, an dessen Horn der Abenteurer zieht. So gelangt er ins Kapitell, wo ihm die Strophen eines Gedichts den Weg durch das Labyrinth weisen.

Die Liste zeigt, welcher Ausgang in welchem Zimmer zum Ziel führt. Dort angekommen, braucht er nur die Wiege mit dem toten Säugling vom Stern wegzuschieben, und auch das siebte Geheimnis hat seine Schrecken verloren.



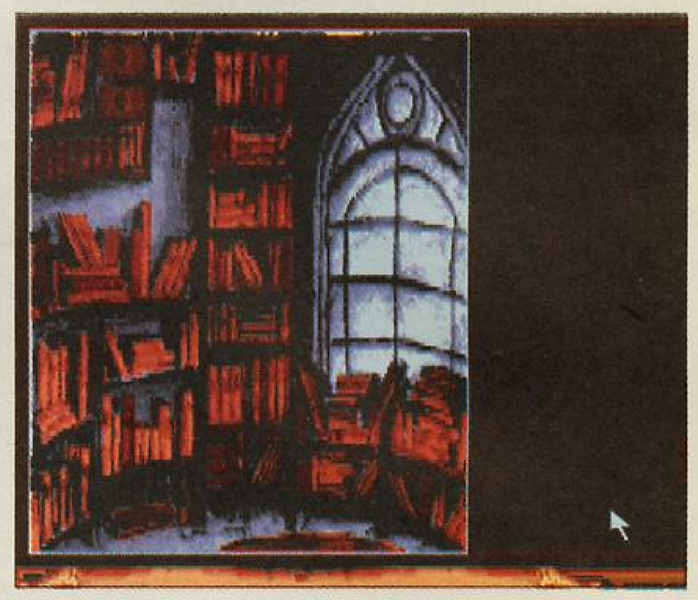
Die Kammer des Kals – wenn der Abenteurer vorsichtig vorgeht, braucht er sich vor der mutierten Baby-Leiche nicht zu fürchten.

Offensichtlich wurde in der Kathedrale nicht nur der Sohn des Antichristen zur Welt gebracht, sondern zu seinen Ehren auch eine schwarze Bibliothek angelegt. Soviel verrät zumindest das Hinweisdokument. Mehr Informationen zum Thema Satanskult finden sich in der Sakristei in den Büchern „Kirchenlieder“ sowie „Aberglaube“ (4. Kapitel) und „Geheimschriften“ (6. Kapitel). Das Liederbuch und die Glasscherbe steckt der Besucher ein. Am Altar wandert die brennende Kerze in das rote Gefäß.



Setzt er sich jetzt in einen der Beichtstühle und dreht die „Kirchenlieder“ um, wird im roten Licht eine Geheimschrift sichtbar. Nach der Lektüre der sechs Kapitel drückt er an der Ostbalustrade die Kacheln in der Reihenfolge 4,2 und 7. Nunmehr steht südwärts die Tür zur Bibliothek offen. Dort rückt unser Held der Figur aus Aspisjade mit der Glasscherbe zu Leibe. Ist das Götzenbild erst einmal zerstört, muß er noch die Kerze holen, erneut anzünden und die Bücherei in Brand stecken.

Um einer Rauchvergiftung vorzubeugen, macht er sich nach Norden aus dem Staub und verriegelt die Tür hinter sich.



Viel Lesefutter in der Geheimbibliothek.

DAS LABYRITH

Raum	Ausgang
Kammer der Schatten	THAL
Kammer der Sonne	UNTERGANG
Kammer des Himmels	FEUER
Kammer des Teufels	WERCK
Kammer der Nacht	VOGEL
Dämonenkammer	LIED
Hexenkammer	KULTH
Kammer des Bocks	BERG
Kammer des Vulkans	SCHLOTH
Höllenkammer	HUNDT
Pestkammer	GERUCH
Kammer des Schicksals	SCHLAG
Kammer des Morgens	ROT
Satanskammer	GEBURT

Schönau, den 17. Juli 1437

Abschrift Brief 3:

Lieber Johannes,

mein Vorhaben war von einem gewissen Erfolg gekrönt. Ich konnte alle fünf Schrecknisse der Kathedrale lokalisieren, durch die Victor ein grausiges Inferno über den Häuptern der Kleriker entfesseln wollte. Wie ich schon vermutet habe, betrifft es den Tag der Weihe der Kathedrale, und an diesem Tag den Zeitpunkt der Mitternachtsmesse.

Ich wage nicht, hier auch nur ein Wort der Unfassbarkeiten niederzuschreiben, auf die ich stieß. Ich hatte recht: die Kathedrale ist ein Pfuhl des Schreckens, ein Ort, an dem eine Kakophonie barbarischsten Grauens losbrechen sollte, nicht zuletzt, um der Kirche, die ja laut pontifikaler Definition aus dem Papst und den Kardinälen besteht, und nicht aus dem Meer der Gläubigen, - um dieser Kirche zu spotten!

Doch noch während ich überlegte, wie ich diese fünf Dinge neutralisieren könnte, fand ich heraus, daß ich Victor unterschätzt hatte. Seine Rache geht noch viel weiter; ja, sie ist sogar mit solcher Genialität und Sicherheit geplant, daß ich keine Möglichkeit sehe, dagegen anzukommen. Die Ironie will es, daß es mir zwar beschieden war, die fünf Schrecknisse von St. Paul zu identifizieren, zuletzt aber stieß ich auf den Hinweis, daß es noch viel mehr davon geben muß, und daß sie so geplant sind, daß sie zu einem bestimmten Termin in der fernen Zukunft beschlagen, und Victors Rache weiterführen sollen. Selbst für den Fall, daß sie jemand bis dahin ebenfalls neutralisiert haben sollte, so gibt es noch einen dritten Termin, der in noch fernerer Zukunft Victors Rache schließlich perfekt machen soll. Ich muß gegeben, daß ich über die Maßen fasziniert bin von Victors Plan, so schrecklich er auch sein mag. Aber auch das ist noch nicht alles. Abermals suchte ich in Victors privaten Aufzeichnungen, und fand eine Art tabellarischer Rachepalanung, die in ihrer Art so genial teuflisch ist, daß der arme Sebastian von Altenburg schlotternd zusammenbrechen würde, hätte er auch nur die leiseste Ahnung davon.

Ich mußte mir die wesentlichen Verbindungen selber knüpfen, und ich kann mich nicht dafür verbürgen, daß meine Vermutungen zutreffen, aber da ich inzwischen Victors Stil kenne, glaube ich, daß ich recht habe.
Ich fand einen Hinweis, daß sich Victor mit der Absicht trägt, jeden seiner drei geliebten Anverwandten einzeln zu rächen, und zwar in fünffacher Hinsicht - in der schrecklichen Erinnerung an die fünffache Folterung, die die Inquisition seinen Großvater William Rutherford angetan hatte, bevor er den Feuertod auf dem Scheiterhaufen starb. Diese Fünffältigkeit fand ich ja durch die fünf Schrecknisse schon bestätigt, die Victor in der Kathedrale eingebaut hatte. Nur ist mir nun klar geworden, daß er sich nicht mit dieser einen Rache begnügen will, sondern daß sie endgültig und allumfassend sein soll.

So wird sie auch in der Zukunft stattfinden, und zwar nach einem raffinierten Plan. Wie ich nachlesen konnte, scheint Victor davon überzeugt zu sein, daß die Apokalypse aus der Johannes-Offenbarung - der Tag also, an dem die Welt dem Jüngsten Gericht anheimfallen soll, eng verwoben mit dem Schicksal der Kirche ist. Es steht geschrieben von der Großen Hure Babylon, womit nach Victors Glauben die Weltkirche gemeint sein soll - auch fand ich Parallelen zu einer Sekte von Ketzlitern, mit der Victor offenbar in Verbindung steht, welche diese Gedankenverbindung pflegte. Das Große Weltvernichtende Tier soll am Tage des Untergangs jene Große Hure verschlingen, und die Zahl des Tiers ist nach der Johannes-Offenbarung die 666.
So ergibt sich die Vermutung, daß Victor seine endgültige Rache an der Kirche in diesen apokalyptischen Spielplan eingliedern will. Ich versuchte mich in Victors Gedanken zu versetzen, und kam auf den Gedanken, daß nach seinem Verständnis der Beginn des Untergangs der Kirche mit der Geburt des Urketzers gleichzusetzen wäre, nämlich der von John Wyclif!
Da dieser ja sicher Victors Großonkel war, passt er genau in den Plan, offenbar sieht sich Victor in seinem Wahn inzwischen als ausführendes Organ der Apokalypse. Und tatsächlich erhärtet sich der Verdacht, wenn man bedenkt, daß in diesem Jahr, nämlich 1437, Victors erste Rache am Klerus stattfinden soll - genau 111 Jahre nach der Geburt des Erzketzers Wyclif im Jahre 1326! Hier handelt es sich um genau ein Sechstel der verheißungsvollen Zahl des Tiers 666.

Auf der Hand liegt, daß Victor auf alle drei Zahlen keinerlei Einfluß nehmen konnte, weder auf die Zahl des Tiers, noch auf das Geburtsjahr Wyclifs oder das Jahr der Weihe der Kathedrale. Daß allein diese drei Zahlen in apokalyptischer Weise so gut zusammenpassen, mag Victor als bedeutungsvoll auslegen. Aber der Strang führt noch weiter.

- V -

Dreimal Sechs, das ist achtzehn, eine Zahl die sich aus der Summe seiner Racheakte und der wahrscheinlichen Summe seiner verborgenen Mechanismen in der Kathedrale ergibt. Nämlich Drei und Fünfzehn, das sind zusammen achtzehn, also dreimal die Sechs. Auch hier wieder die Zahl des Tiers! Naheliegend erscheint auch, daß der Tag seiner Rache in der fernen Zukunft das Geburtsjahr Wyclifs addiert mit der Zahl des Tiers sein könnte! Dabei ergibt sich das Jahr 1992. Wie mag die Welt dann wohl aussehen?

Auch dieser Termin gliedert sich wunderbar in die Offenbarung des Johannes ein: zweitausend Jahre lang soll das auserwählte Volk Gottes, die Juden, in alle Welt verstreut sein, bevor sie in das gelobte Land zurückkehren; bald danach jedoch, nur wenige Generationen später, soll die Apokalypse ihren Lauf nehmen und der Tag des jüngsten Gerichtes anbrechen. Addiert man zu Victors Apokalypse im Jahre 1992 noch die sieben Jahre hinzu, welche die große, biblische Schlacht von Harmagedobn andauern soll, die dem Weltuntergang vorausgeht, dann sind wir bei 1999. Eine ehrfurchtgebietende Zahl, findest Du nicht? Sie erinnert auch an die Symbolik der schwarzen Magie, in der die Zahl 99 soviel wie 'das Ende' bedeutet.

Ich wage keine Spekulation über den Wahrheitsgehalt dieses Zeitplans, aber Du erkennst sicher, daß ein Mann wie Victor, der von Rachsucht getrieben ist und blindwütig nach Vergeltung sucht, eine gottgegebene Aufgabe darin sieht, seinen Plan in die Tat umzusetzen.

Letztlich fehlt uns noch ein dritter Termin. Dreimal sucht Victor Vergeltung für das Unrecht an seinen Anverwandten, zwei Jahreszahlen sind uns schon bekannt, nämlich 1437 und 1992. Sicher scheint mir, daß der Abstand der dritten gesuchten Jahreszahl zum Geburtsjahr Wyclifs im Jahre 1326, abermals in einem Verhältnis stehen muß. Gemäß Victors System dürfte sich dieser Abstand abermals glatt durch die Zahl 111 teilen lassen. Aber wann wird das sein? 222 Jahre nach Wyclifs Geburt? Oder gar 444?

Nächtelang habe ich darüber herumprobiert und gebrütet, und glaube nun, daß Victors zweite Rache sogar 555 Jahre in der Zukunft liegt, von Wyclifs Geburt aus gesehen, also im Jahre 1881. Victors Wahn liegt nämlich ein geniales System zugrunde. Addieren wir die 111 Jahre, nach denen Victors erste Rache zuschlagen soll, mit den besagten 555 Jahren, erhalten wir wieder dreimal die sechs, also 666, die Zahl des Tiers.

Ich fand auch in Victors Notizen den wichtigen Hinweis, daß seine zweite und dritte Rache erst weit in der Zukunft zuschlagen sollen, Zitat: "wenn die geheiligten Häupter der Pfaffen und Kleriker die grausigen Erinnerungen an das erste Jahr der Rache (- damit meint er 1437 -), schon dem weltlichen Aberglauben zugeschrieben haben."

Angenommen, es handelt sich tatsächlich um das Jahr 1881, dann entsteht durch den abermaligen Abstand von 111 Jahren zum letzten Termin 1992 auch ein faszinierendes Zahlenspiel der Quersummen (wie es die Mystiker so sehr lieben), in Bezug auf Victors dreifache Rache und die Zahl des Tiers, wie Du gleich sehen wirst:

Die Quersumme aus dem Geburtsjahr Wyclifs, also 1326, ist die 3, welche die Anzahl von Victors Racheakten darstellt, nämlich die in den Jahren 1437, 1881 und schließlich 1992.

Unsere nächste Zahl ist 1437, woraus sich zunächst die Quersumme 15 ergibt, die Anzahl der Schrecknisse, die Victor unzweifelhaft in der Kathedrale eingebaut haben muß - und die Quersumme aus 15 ist wiederum 6, unsere magische Ziffer aus der Zahl des Tiers.

Multiplizierst man die Quersumme aus der ersten Jahreszahl mit der aus der zweiten, also die drei mit der sechs, erhält man (ganz abgesehen von der hier wieder auftauchenden Zahl des Tiers), die 18, was die erste Quersumme unserer nächsten Jahreszahl, nämlich 1881 ist. Daraus die Quersumme ist 9, woraus sich eine schöne Regelmäßigkeit in den Quersummen ergibt: drei sechs und neun, ein weiterer Beweis für die Richtigkeit meiner Voraussage. Die Neun schließlich ist dreimal die Drei, eine Zahl die, wie schon erwähnt, immer wieder in unser Schema passt: drei Racheakte, drei Sechser, drei Opfer der Inquisition.. Das Datum von Victors letzter Rache ist das Jahr 1992, hier gibt es den Abstand von 666 Jahren zur Geburt Wyclifs, außerdem zum drittenmal die Quersumme drei, - die neben der 666 die wichtigste, immer wiederkehrende Zahl ist. Diese Sequenz scheint die richtige zu sein, die Hinweise sind zu aussagekräftig. Es muß sich also um die Jahre 1437, 1881 und 1992 handeln. Du siehst, daß hier ein absolut teuflisches System existiert, und was ich in der Kathedrale fand, ist nicht weniger teuflisch. Die Verwicklungen sind tief, und ich stehe wieder am Anfang, obgleich es mir gelungen ist, Victors Schrecknisse ohne sein Wissen zu finden. Sofern es mir gelingt, sie außer Kraft zu setzen, wird das Jahr 1437 nicht den Untergang der Kathedrale markieren, aber es kann durchaus im Jahre 1881 oder gar 1992 geschehen.

Ohne eine Möglichkeit, mich zu entziehen, bin ich nun selbst ein Gefangener von Victors Verstrickungen geworden. Der Tag der Weihe rückt immer näher, und ich suche verzweifelt einen Weg, Victors Absichten auf Dauer zu vereiteln. Schließe mich in Dein Gebet mit ein, mein lieber Freund, ich werde Dir weiter berichten.

Dein ergebenster Bernardo

- VI -

Abschrift Brief 4:

28. August 1437

Lieber Johannes!

Niemanden gibt es hier, der mir meine Beichte abnehmen könnte, denn ich habe mich auf einen schrecklichen, blutigen Pakt eingelassen - der ein fatales Ende fand. Abermals kam alles ganz anders, als ich es mir ausgedacht hatte - und nun habe ich mein Leben verwirkt, mich zu einem unbeschreiblichen Narren und Verbrecher gemacht, und dabei mit all meinem Wissen über die Schrecknisse der Kathedrale nicht einmal das kleinste aller Steinchen in Bewegung gebracht.
Bete für mich, mein Freund, denn bald wird man über mich Gericht halten, und ich zweifle nicht daran, daß mein Ende nah ist. In meiner ohnmächtigen Verzweiflung - in der Erkenntnis, daß all mein Streben nutzlos sein würde gegen Victors teuflischen Plan, sah ich keinen anderen Weg mehr, als mich mit ihm zu verbünden. Doch ich verrechnete mich jämmerlich, und nun sitze ich tief in einem unterirdischen Verlies gefangen, und schreibe diesen letzten Brief an Dich - bin nicht einmal sicher, ob Du ihn je erhalten wirst.

Du bist nunmehr der einzige, in dessen Händen es liegt, das drohende Unheil aufzuhalten, und ich kann nur hoffen, daß Du es wagen wirst, gegen Victors Schrecknisse anzutreten - aber die Zeit ist knapp, und der Erfolg ist wenig wahrscheinlich. Doch zunächst will ich Dir, wie ich es versprochen habe, alles berichten: so wenig schmeichelhaft es für meine Person auch sein mag.

Es begann damit, daß ich immer verzweifelter nach einer Möglichkeit suchte, Victors Racheplan zuvorzukommen. Mir war bedrückend klar geworden, daß ich kaum eine Chance haben würde, wollte ich einfach in die Kathedrale marschieren, und an Ort und Stelle versuchen, seine geheimen Fallen und Schrecknisse aufzuspüren und außer Kraft zu setzen. Also schlich ich mich eines Nachts abermals in seine Studierstube und durchsuchte systematisch seine Papiere und Unterlagen.
Ich fand zwar einiges an aufschlußreichem Material, hielt mich jedoch länger dort auf, als ich es hätte riskieren dürfen. Dabei ertappte er mich. Ich kann von Glück sagen, daß ich in diesem Moment seiner Wut und Rachsucht nicht ebenso zum Opfer fiel, wie er sie an dem Bischof und seiner verruchten Klerikersippschaft üben wollte. Es gelang mir sogar, ihn in ein Gespräch zu verwickeln, da er nun doch wußte, daß ich von seiner Vergangenheit und den Motiven seiner Rache Kenntnis hatte.
Ich versuchte verzweifelt, ihn von seinem Vorhaben abzubringen. Doch ich mußte einmal mehr erkennen, daß Victor nicht mehr Victor ist. Es liegt weniger daran, daß er vom Haß vergiftet ist, als vielmehr an den Dingen, mit denen er nun Umgang hat. Ich erwähnte schon, welch teuflischer Art die Mechanismen in der Kathedrale sind, und daß sie nicht allein seinem Geiste entstammen. Er hat Anleihen genommen, wahrhaft dämonische und satanische Anleihen, bei unaussprechlichen Kulten und Sektenbrüdern, teils in fernen Ländern, teils bei okkulten Bruderschaften, die unerkannt mitten unter uns weilen, und bei Neumond in Steinkreisen auf verwunschenen Hügeln oder in finsteren Kellergewölben ihre schrecklichen Riten zelebrieren.

Ich redete viele Stunden lang mit Victor und erkannte, daß er so vollkommen vereinnahmt von den finsteren Gesichten jener Kulte ist, daß keine Möglichkeit mehr besteht, ihn in unsere diesseitige Welt zurückzuholen. Obgleich er eine gewisse Betroffenheit zeigte, als ich ihm klarmachte, daß die Inquisitoren grausame Rache an allen nehmen würden, die am Bau beteiligt waren, konnte ich ihn von seinem Plan nicht abbringen. Er hat einen hohen Blutzoll gezahlt, um seine Rache möglich zu machen. Sie ist nun zum reinen Selbstzweck geworden.
Und so begann ich selbst einen Plan gegen ihn zu schmieden, doch auch ich muß nun meinen Blutzoll dafür entrichten. Ich tat es für all die Hunderte von fleißigen, aufopferungsvollen Künstlern und Handwerkern, die zwanzig Jahre lang mit ihrer ganzen Kraft an der Kathedrale arbeiteten. Der Fluch der Inquisition hätte sie alle getroffen, all die Unschuldigen, die Victor in seiner Blindheit mit ins Verderben gerissen hätte. Unsere wundervolle Kathedrale wäre zerstört und Schönau als ein Refugium der Ketzerei und der schwarzen Magie ausgelöscht und von einer Bannmeile umgeben worden - das konnte ich einfach nicht zulassen.

Und so schloß ich einen grauenvollen Bund mit Victor.

Er ahnte nicht, daß ich davon wußte, daß seine Rache auch in der Zukunft zuschlagen sollte, in den Jahren 1881 und 1992. Mein Plan war es, ihn zunächst dazu zu bringen, auf seine Rache am Tag der Weihe der Kathedrale zu verzichten, sodaß



Mal sehen, was der Küster so alles in seinem Schrank versteckt...

Zur Entschlüsselung des neunten Geheimnisses benötigt er eine Rauchquelle, am besten den Weihrauchschwenker aus der Küsterkammer. Dorthin führt vom Glockenturm aus eine Tür, die der Eisenschlüssel öffnet. Im Schrank wird der Forscher schnell fündig. Durch die Untersuchung von Schwenker und Deckel kommt er in Besitz des Weihrauchs, der sogleich im Schwenker landet. Runter geht's in den Gewölbekeller.



Dort versteckt sich eine uralte Pergamentrolle unter einem Häufchen Dreck. Sie gibt Auskunft über den Öffnungsmechanismus der Gruft.

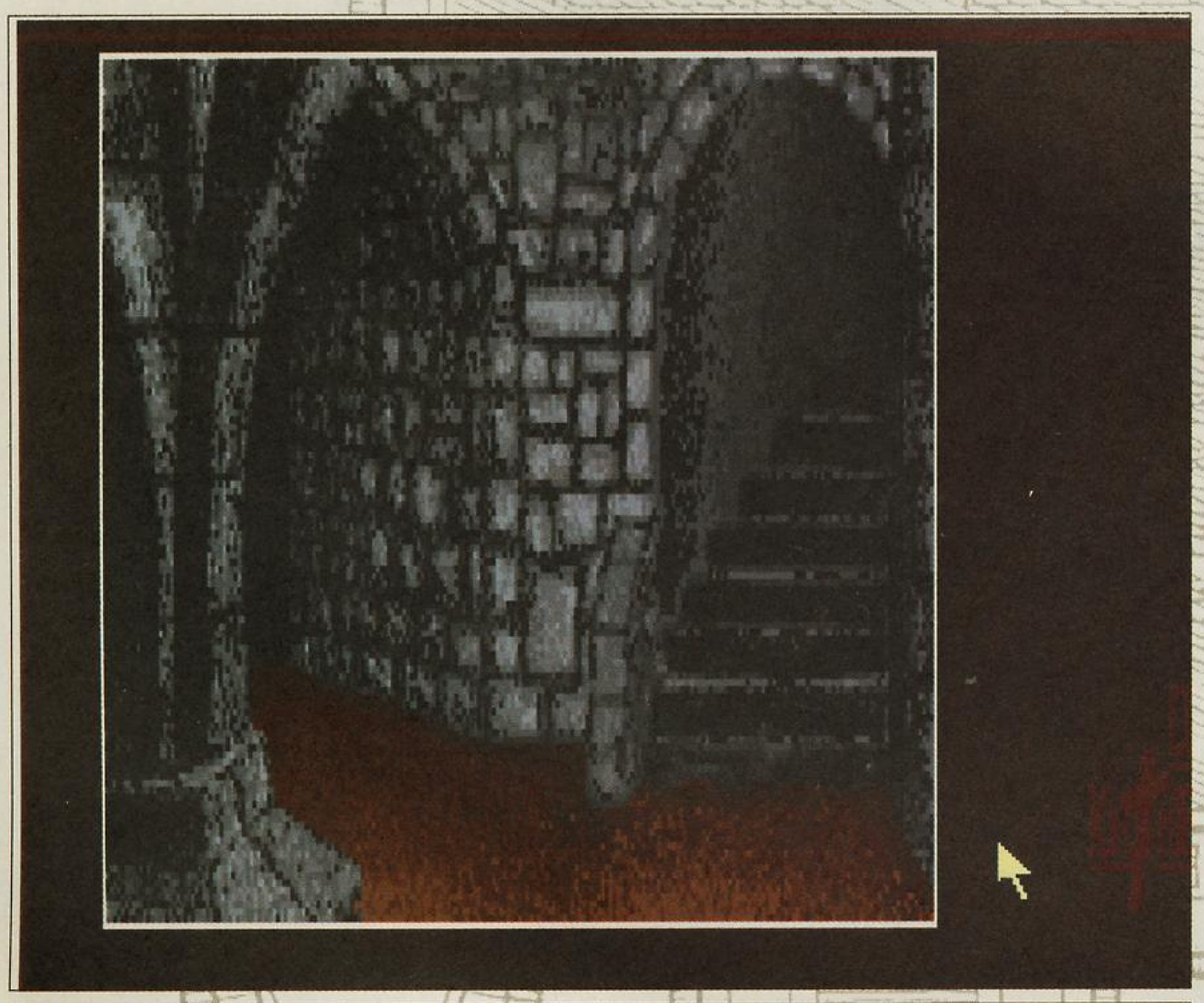
Unser Held untersucht den Boden, entzündet den Weihrauch mit der Kerze und liest zweimal feinen Sand vom Boden auf, bevor er die feinen Körner in die Öffnungen legt. Noch einmal kratzt er eine doppelte Ladung Erde zusammen und schleudert dann den Weihrauchschwenker auf die Öffnung in der Wand.

Jetzt gilt es, das letzte Rätsel des zweiten Dokuments zu knacken. Dank der Hinweise aus der Chronik gelangt der Spieler zu einem Gemälde beim Chor: Der Maler einiger Bilder, Bartholomäus von Oldenburg, war kurz vor Beginn seiner Arbeiten aus Afrika zurückgekehrt. Nachdem er das Kunstwerk untersucht hat, nimmt er es mit Hilfe seines Dieners Jasper von der

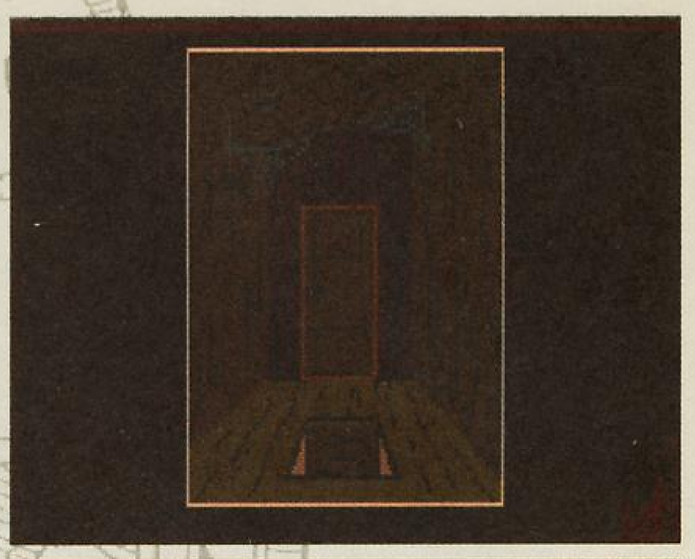


Wand. Aus den Hieroglyphen, die nun zum Vorschein kommen, wird er allerdings nicht schlau. Also fragt er Jasper um Rat, geht dazu aber aus Sicherheitsgründen zur Ostseite des Glockenturms. Auf keinen Fall das Büffelleder von der Rückseite des Meisterwerks vergessen!

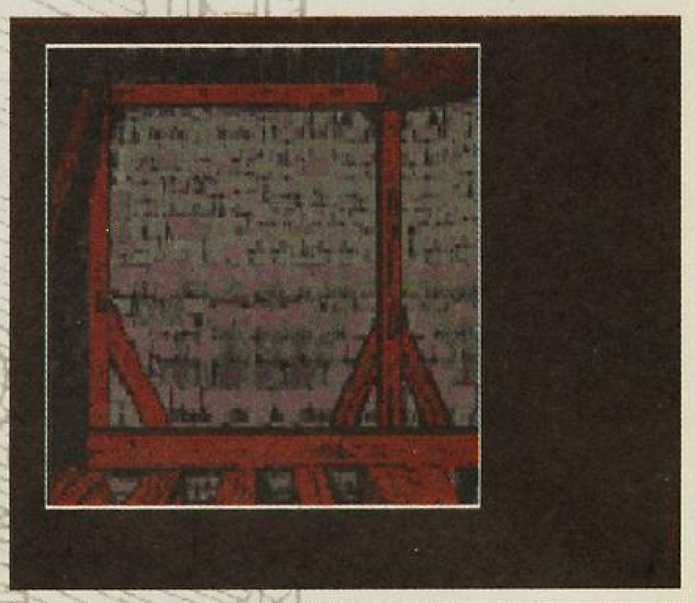
Jasper verrät ihm, daß der „steinerne Löwe" im Verlies beim Heizungskeller aufbewahrt wird. Der Schlüssel zu diesem Geheimnis steckt im Heizofen. Am Käfig des Löwen angelangt, öffnet er das Gitter und wickelt das unheilige Tier in das Leder ein. Seiner Zerstörung am Altar steht nun nichts mehr im Weg. Es folgt die dritte und letzte Vision, die den unfreiwilligen Großinquisitor auf Pfeife 113 an der Orgel verweist. Er schraubt sie ab und ergattert das Pergament von der Empore.



So eine kleine Löwenstatue kann auch tierisch gefährlich sein...



In dieser Kathedrale gibt es anscheinend mehr Geheimräume als geweihten Boden.



Wehe, wenn das Glas zerbricht...

Noch einmal wird die Zeit zurückgedreht - wir befinden uns jetzt im Jahr 1437. Unser Held macht sich sogleich daran, auch das elfte Geheimnis zu lüften. Mehr steht im ersten Absatz des Dokuments und im Lexikon unter dem Stichwort „Moro". Um auf die geheime Falltür am Ende der Westbalustrade zu klettern, benötigt er ein Podest. Der Dicke Schmöker mit den Kirchenliedern aus der Sakristei kommt da gerade recht. Hinter der Falltür steckt in der Holztür ein verrosteter Dietrich. Ihn reibt er am ewigen Licht mit Öl ein und öffnet die Tür. An der uralten Turmuhr untersucht er alle Gegenstände. Es gilt zu verhindern, daß der Schlegel das Glas zerstört. Dazu geht er wieder hinaus (Türe abschließen!) und kraxelt hinauf ins Geläut. Dort angekommen, hängt er die Stange wieder am Haken ein und geht zurück. Ohne Schwierigkeiten kann er nun auf die Metallstange klettern und den schweren Klöppel abnehmen.

Sein nächstes Abenteuer führt unseren Kirchenforscher zum Brunnen. Ausgestattet mit der Petroleumfunzel und einer



ich später Gelegenheit finden würde, im Laufe der Zeiten alle übrigen Schrecknisse aufzuspüren und außer Kraft zu setzen. So ließ er sich auch willig darauf ein, als ich ihm vorschlug, um der Kathedrale willen den Bischof zu ermorden. Victor glaubte gewiß, daß ich für ihn auf diese Weise Vergeltung an dem Bischof üben würde, dem Hauptschuldigen von Jan Hus' Verurteilung, und seine eigentliche Rache an der Kirche in weiter Zukunft unvermindert hart - ja sogar noch schlimmer zuschlagen würde! Seinen eigenen Vorteil erkannte er sicher darin, hier und heute mit dem Leben davonzukommen, denn sein Ende wäre zweifellos der Scheiterhaufen der Inquisition geworden, hätte er jemals das Inferno der Kathedrale entfesselt. So jenseitig seine Seele und sein Wesen derzeit auch sein mögen - letztlich ist er noch immer ein Mensch und er hat Angst vor dem Sterben.

Victor versprach mir - mit einem Lächeln im Gesicht, das mir noch heute kalte Schauer über den Rücken jagt - und in der Gewißheit, mich zu übertölpeln, die fünf Schrecknisse der Kathedrale mit eigenen Händen außer Kraft zu setzen, wenn ich mich bereiterklärte, im Gegenzug den Bischof zu töten. Ich sagte zu.

Mein lieber Johannes, ich kann Dich sehr gut verstehen, wenn Dich jetzt unaussprechliches Entsetzen überkommt, aber ich stahl mir im Refektorium des Klosters von St. Marien ein schreckliches, langes Fleischmesser und schlich vor vier Tagen im Schutze der Nacht zu des Bischofs Haus.

Ich hatte zuvor ausgekundschaftet, wo sich das Schlafzimmer von Altenburgs befand und zu welcher Zeit er zu Bett ging. Ich erreichte den Schauplatz nachts gegen drei Uhr - und wähnte mich sicher, daß der Bischof in tiefem Schlaf lag. Dann schlich ich mich ins Haus, stieg eine Treppe höher, und öffnete leise die Tür zum Schlafgemach des Bischofs. Obgleich ich zu diesem Zeitpunkt mein Herz schon in den Hosen trug, nahm ich allen meinen Mut zusammen, und näherte mich in der Dunkelheit des Zimmers der großen Bettstatt, in der ich den Leib von Altenburgs unter den Decken ausgemacht hatte. Heute frage ich mich, warum ich nicht auf ein Almen geachtet hatte, oder warum mir nicht gleich in den Sinn gekommen war, daß der massige Leib des Bischofs einen viel größeren Wulst unter den Decken hätte ergeben müssen. Aber wahrscheinlich war meine Angst so groß gewesen - ich wollte die grauenvolle Tat so schnell als möglich hinter mich bringen, und dem Ort der Tat entfliehen.

So nahm ich all meinen Mut zusammen, näherte ich mich mit raschen Schritten, hob mein Mordwerkzeug, und ließ es in den vermeintlichen Körper des Bischofs niederfahren.

Das schreckliche Geräusch zerreissenden Fleisches hallt mir noch heute in den Ohren, der erstickte Todesschrei, und der Körper, der in seiner Überraschung und seinem Todeskampf unter meinem Stoß hochzuckte. Doch schon in nächstem Augenblick wurde ich gewahr, daß dies nicht der Leib des Bischofs sein konnte. Und eine Sekunde später hob sich unter der Decke und mit einem schrecklichen Todesröcheln eine Gestalt und blickte mich mit geweiteten Augen an - eine Frau! Im Bett von Altenburgs lag eine gänzlich unbekleidete, junge Frau - und von dem Bischof war nichts zu sehen!

Du kannst Dir nicht vorstellen, welch unsagbares Entsetzen mich überkam! An ihrem grauenvollen Zucken und ihrem Röcheln erkannte ich, daß sie sterben würde: ich hatte sie ermordet, aber der Bischof - er würde leben! Und in dem Augenblick, da mich die Erkenntnis überkam, flog auch schon die Tür auf, und der Bischof - ein Bär von einem Mann - trat herein, in ein Nachtgewand gekleidet, und entdeckte mich, mit dem Messer in der Hand, und über die sterbende Frau gebeugt!

Ich war unfähig zu handeln. Das Messer fiel mir aus der Hand, während die arme Frau sterbend ins Bett zurücksank, die blonden Brüste vom Blute besudelt, das ich vergossen hatte. Ich sank weinend zusammen, und der Bischof hatte keine Mühe mehr, mich zusammen mit seinem Hausdiener zu überwältigen und festzusetzen.

Und so bin ich nun ein Gefangener, wenngleich mir auch völlig unklar ist, wo ich mich befinde. Vielleicht bin ich noch immer im Haus des Bischofs, oder sogar in einem abgelegenen Kellerraum der St. Benno Kirche in Schönau, möglicherweise auch in St. Paul selbst. Fest scheint mir jedoch zu stehen, daß ich mich im Gewahrsam des Bischofs persönlich befinde. Ich bin sicher, daß mich der Bischof nicht der örtlichen Gerichtsbarkeit, sondern seinen ehemaligen Kumpanen von der Inquisition ausliefern wird. So kann er verschleiern, daß er eine Bettgefährtin hatte, was ihm sonst gewiß große Schwierigkeiten verursachen würde. Ich habe wenig Hoffnung, noch lange am Leben zu bleiben - zunächst wegen dem Mord an der Frau, und der nachweisbaren Mordabsicht am Bischof, zuletzt aber allein schon deswegen, weil ich durch die Tatsache, der unwiderlegbare Zeuge einer Bettaffäre des Bischofs zu sein, viel zu gefährlich bin. Ich könnte seine Position gefährden. Dieser gewissenlose Mensch wird das nicht zulassen.

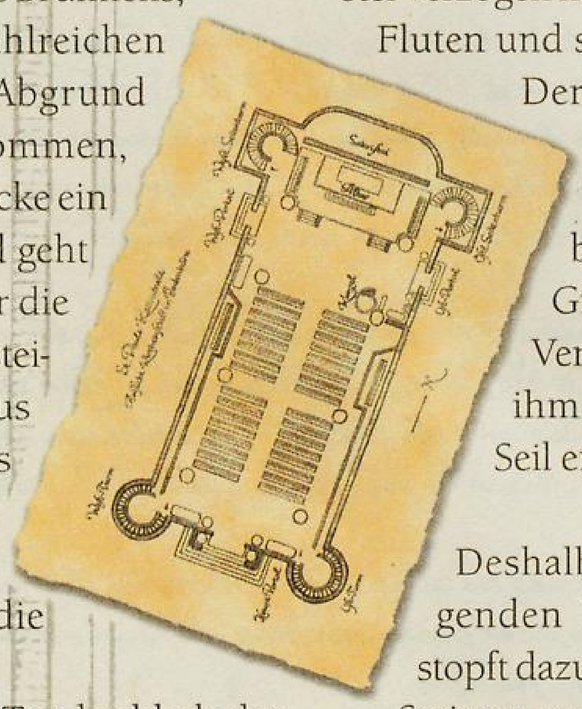
Meine einzige Verbindung nach außen bist Du, sofern Du diesen Brief erhältst. Vormittags bewacht mich hier ein alter, sabbernder Idiot von einem Wächter, und ich habe ihn mit ein paar Goldmünzen bestochen, die ich glücklicherweise noch bei mir habe, diesen Brief zu befördern.

- VIII -



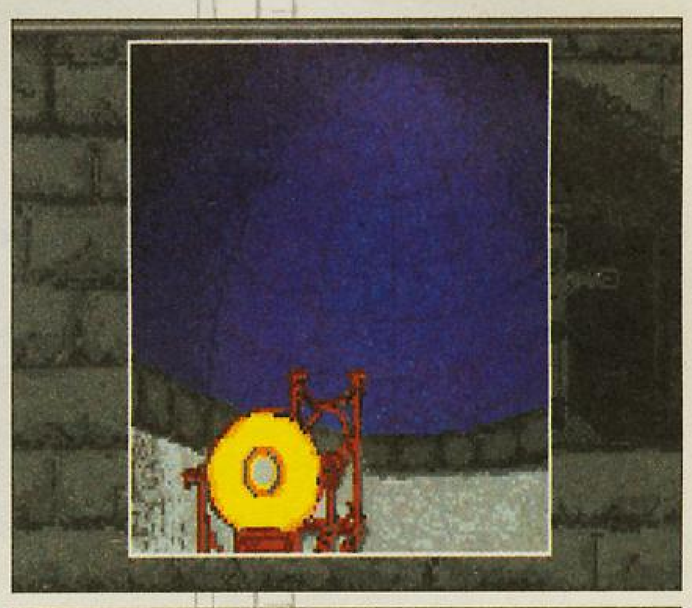
Gut, daß unser Abenteuer keine Figurprobleme hat – ansonsten würde er durch dieses Tor nicht hindurch kommen...

brennenden Kerze, bringt er das Seil an der Winde an. Die Funzel wird entfacht und die Kerze gelöscht. Vor dem Abstieg erkundet er die Tiefe des Brunnens, indem er einen der zahlreichen Kieselsteine in den Abgrund wirft. Unten angekommen, schiebt er die Mauerblöcke ein wenig auseinander und geht mit Hilfe der Karte über die Gangabzweigung zum steinernen Tor. Von dort aus läuft er zum Ende des Gangs und deponiert die Lampe im Schacht, zündet vorher aber die Kerze wieder an.



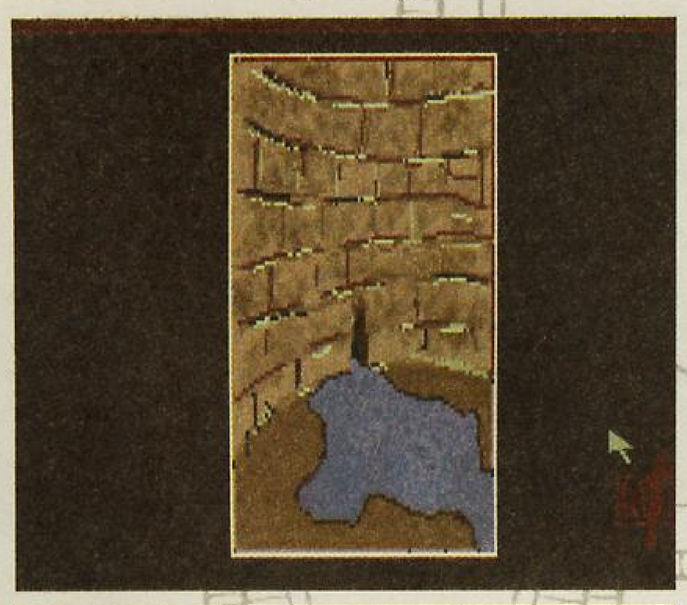
Wieder am steinernen Tor, krabbelt der Held ins Maul der Monsterfratze. Drinnen entdeckt er, oh grausiger Anblick, die Mumie des Untiers. Weiter geht's nach Osten und Süden, sämtliche Objekte inspizierend. Sobald sich das Wassermonster verzogen hat, taucht er hinunter in die Fluten und schließt die Metallklappe. Der Sog reißt den Helden in den Schacht. Dort ergreift er eine weitere Lampe und begibt sich ganz zum Grund des Brunnens. Beim Versuch hochzuklettern wird ihm unglücklicherweise das Seil entrissen.

Deshalb macht er sich den steigenden Wasserspiegel zunutze, stopft dazu das Loch in der Wand mit Steinen und kittet die restlichen Ritzen mit etwas Lehm. Nach dreimaligem Warten treibt der Held hoch genug, um das Seil zu erhaschen. Kaum ist er wieder aufgestiegen, wartet schon das dreizehnte Geheimnis, ein musikalisches Mysterium. Die Untersuchungen der Orgel ergeben, daß das Musikinstrument mehr Zugriegel als Register besitzt. Sein Erbauer, ein gewisser Karl Thalhammer, war laut Chronik selbst ein großer Komponist. Die Zahl seiner Werke verrät, welcher der 96 Hebel ins Leere läuft. Es ist der neunte. Betätigt man diesen, springt ein Geheimfach auf, welches die gesuchten Kompositionen beherbergt. Um überhaupt eines der zahlreichen Stücke anstimmen zu können, muß der Besucher erstens wissen, daß Sechzehnteltriolen aus drei Noten bestehen und der Fachausdruck für Bindebogen „Ligatur" lautet. Doch selbst derartiges Musikwissen nützt nichts, wenn das Gebläse der Orgel verstopft ist.



Des Pastors Hobby: Sternegucken.

Also räumt unser Forscher zusammen mit seinem Weggefährten Daniel die ausgemusterten Kirchenbänke im Lagerraum zur Seite. Daniel erhält den Auftrag, die Pedale an der Maschine hinter den Bänken zu betätigen. Jetzt nix wie rauf zur Ostempore, im Buch das Stück „Dämonengesang" aufschlagen und losmusizieren! Hat er mit dem Lärm den Drachen im Kirchenschiff zur Strecke gebracht, nimmt unser Held Kurs auf das Astrolabium. Dort schenkt er seine Aufmerksamkeit dem Gestell, den Reflektoren und der Fassung für die Linsen. Seine Kerze plaziert er im Kerzenhalter und steckt das Monokel auf die Linse. Im Buch „Geheimwelten" aus der Schreibtischschublade steht auf Seite 208 geschrieben, welchen Himmelsquadranten er mit dem Lichtstrahl anzupeilen hat.



Warten auf den berühmten Fontänen-Effekt.



Let's rock!

Da mein Schicksal durch meine eigene Narrheit jetzt besiegelt ist, kann ich nur noch zu unserem gnädigen Herrn beten und versuchen, etwas am Schicksal der Kathedrale zu ändern, oder an dem all der braven Leute, die ihre ganze Kraft dem Bau gewidmet haben, vor dem Fluch der Rache zu bewahren. Erflehe Vergebung bei unserem Herrn im Himmel für meinen ruchlosen Mord. Ich tat es für die Kathedrale und das Heil der Vielen, die an ihrem Bau beteiligt waren.

Da ich nun selber keine Möglichkeit mehr habe, etwas zu tun, kann ich nur noch Dich um Hilfe anflehen. Ich weiß nicht, ob Du meiner ganzen phantastischen Geschichte Glauben schenkst und ob Du Dich entschließen kannst, einzuschreiten. Vielleicht willst Du versuchen, beim Erzbischof Gnade für Schönau zu erwirken, sollte das Inferno in der Kathedrale nicht zu verhindern sein. Ich bitte Dich jedoch als einen Mann der Kirche, zu versuchen, die Schrecknisse der Kathedrale zu bannen - auf daß uns und der Nachwelt dies schöne Zeugnis der Architektur erhalten bleibt und nicht mitsamt all der Menschen, die daran gearbeitet haben, der Rache eines einzelnen Mannes zum Opfer fällt.

Von meiner letzten Suche in Victors Papieren und meinem nachfolgenden Gespräch mit ihm sind mir zuletzt doch noch wichtige Hinweise zuteil geworden, sodaß ich alle fünfzehn Geheimnisse der Kathedrale lokalisieren konnte. Wohlweislich verbarg ich drei Dokumente, auf denen ich je fünf Hinweise verzeichnet habe, in der Kathedrale, bevor ich mich mit meinem Mordplänen zu von Altenburgs Haus aufmachte.

Nun muß ich Dich doch um Deine Hilfe bitten, was ich zuvor wegen der großen Gefahren vermeiden wollte. Aber ich selbst kann nun nicht mehr eingreifen. Ich beschwöre Dich, mein lieber Freund Johannes, der Tod jener jungen Frau, wie auch die Kraft all der Menschen, die am Bau der Kathedrale mitgewirkt haben, dürfen nicht umsonst gewesen sein. Mach Dich um derentwillen auf, reise nach Schönau und versuche, mein begonnenes Werk der Rettung zu vollenden. Das erste Dokument, auf dem die ersten fünf Hinweise verzeichnet sind, findest Du in einer Mauer-nische, die sich in einem Raum östlich des Tonnengewölbes in den südwestlichen Kellerräumen der Kathedrale befindet. Das zweite befindet sich in einem der Fächer unter den Sitzen der Gebetbänke in der Kathedrale. Das dritte habe ich in einer der Orgelpfeifen versteckt. Kümmere Dich zunächst um die Geheimnisse des ersten Dokumentes, denn so kannst Du verhindern, daß am Tage der Ukihe, oder besser gesagt, zur Mitternachtsmesse dieses Tages, wie mir Victor verriet, das Inferno in der Kathedrale losbricht. Ich habe dafür gesorgt, daß Du die genauen Verstecke der anderen beiden Dokumente zu gegebener Zeit ebenfalls erfahren wirst.

Mein Schicksal ist besiegelt, und so liegt es auch in Deiner Hand, die übrigen zehn Schrecknisse zu bannen. Vielleicht erstaunt es Dich, daß ich mich um eine Zukunft in vier- und fünfhundert Jahren sorge, eine Zeit, in der wir schon alle zu Staub zerfallen und vergessen sein werden. Doch ich will daß die Kathedrale bestehen bleibt als ein großartiges Zeugnis menschlicher Schaffenskraft, und nicht zu einem Monument der Rachsucht und des Verfalls verkommt. Du würdest mich besser verstehen, wenn Du ebenfalls zwanzig Jahre Deines Lebens in sie eingebracht hättest.

Sprich ein Gebet für mich, mein lieber Freund, und bitte beim Schöpfer um ein gnädiges Urteil für meine Bluttat. Ich hoffe und bete meinerseits für Dich, daß Du das Inferno verhindern kannst.

Dein Freund

Bernardo de Molina



Thront auf seinem Hügel: das Monster von der Hochebene.

Unverrichteter Dinge verschlägt es unseren Abenteurer in eine fremdartige Welt, in der es nur so blitzt und donnert. Alle drei Züge schlägt der Blitz ein, und zwar in der Reihenfolge Südwesten, Norden und Osten. Mit diesem Wissen ausgestattet, sollte er sich bis zum Gletscherausläufer durchschlagen können, ohne atomisiert zu werden.



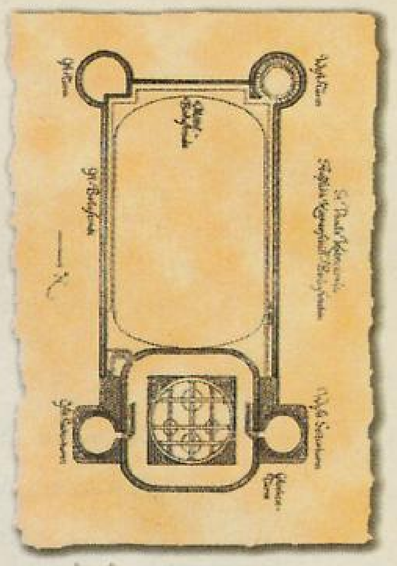
Wohlbehalten angekommen, nimmt er den Eiskristall vom Felsen und tastet sich zur Felsterrasse vor. Er untersucht alle Gegenstände und packt schließlich den Totenkopf ins Inventar. Auf dem Geröllhaufen fördert er einen Fetzen Stoff zutage, der zusammen mit dem Schädel als Maskerade dient.

An der Felswand sammelt der Spieler einen Felsbrocken auf, der auf magische Weise Blitze anzieht. Es empfiehlt sich, auf dem schnellsten Weg den Hügel zu erklimmen, den Felsen am Allerwertesten des Dämonengottes abzustellen und Richtung „Bei der Truhe“ zu verduften. In der Kiste liegt ein Stern, nach dessen Zerstörung es zurück ins Astrolabium geht. Fehlt das letzte Geheimnis: Seinen Ursprung hat es in der Sakristei.



Beim Gemälde von Bischof Treblos geht es nicht mit rechten Dingen zu. In der Tat finden sich in der Chronik unter dem Stichwort „SOLBERT“ (rückwärts lesen!) einige wichtige Hinweise. Jean Solbert, ein Maler aus Paris, hatte der Kathedrale nämlich auch drei Gemälde gestiftet. Zudem hatte er den Altar erbaut.

60 Jahre hatte Treblos auf dem Buckel, als er ins Totenreich ging. Genau die Figur mit dieser Nummer dreht der Forscher am Altar um und betritt – die brennende Kerze fest umklammert – den Geheimgang.



Ein riesiger Stalaktit droht die gesamte Mauerkonstruktion zum Einsturz zu bringen. Mit dem Basaltblock aus der Mauer stützt der Kirchenforscher die Steine zwischen Bassin und Wasserbecken ab. Jetzt gilt es nur noch, einen sicheren Ort zu finden. Besonders geeignet:



Im wahrsten Sinne des Wortes...

Der Wandschrank in der Sakristei. Dort harrt der Forscher aus, bis es am Sonntag eine halbe Stunde vor Mitternacht ist. Wer will, kann dem Kardinal das Kästchen mit dem Affenkopf übergeben, das Abenteuer in der Kathedrale ist aber in jedem Fall zu Ende...





Birgt mehr Geheimnisse als gedacht: die Sakristei.

ANLEITUNG ZU „HEXUMA - DAS AUGE DES KAL”



Hexuma läßt sich sowohl mit der Tastatur als auch mit der Maus spielen, wobei der letzteren Variante klar der Vorzug gegeben werden sollte, denn sie stellt einerseits mit der sogenannten „Befehlsbox“ eine sehr hilfreiche Funktion zur Verfügung, andererseits bietet sie eben einfach mehr Komfort und spart dabei ein wenig Tipparbeit.

Der Bildschirm

Der Bildschirm gliedert sich in zwei Bereiche. Im oberen Bereich ist eine Abbildung zur aktuellen Szene zu finden. Wird der Cursor durch das Bild bewegt, erscheinen einige der ausführbaren Aktionen, die durch den linken Mausklick ausgelöst werden können.
Der untere Abschnitt beinhaltet das Textfeld. Hier wird sowohl die Umgebung beschrieben, als auch die Folge einer eingeleiteten Aktion dargestellt. Mit diesem Feld wird das Spielgeschehen durch die Eingabe entsprechender Befehle gesteuert. Sollte der Bildschirm einmal aus den Fugen geraten, weil zu viele Gegenstände übereinander eingeblendet wurden, kann die Darstellung mit Hilfe der F8-Taste aufgefrischt werden.



Alles auf einem Blick: Die Befehlsbox!

Befehlsbox

Die Befehlsbox steht, wie gesagt, nur dem Mausbenutzer zur Verfügung und wird mit der rechten Maustaste aufgerufen. Sie enthält eine Vielzahl von Icons, u.a. verschiedene Verben, Save/Load, eine Kompaßrose zur Steuerung, eine Landkarte und die First-Aid-Box. Damit vereint sie sowohl die wichtigsten Steuerbefehle als auch die meisten Optionen in einem kleinen Fenster und stellt sie übersichtlich dar.

Landkarte

Die Landkarte (Taste: F9) zeichnet alle besuchten Räume auf und ermöglicht damit eine bessere Orientierung in den einzelnen Abschnitten des Abenteuers.

First-Aid-Box

In Situationen scheinbarer Ausweglosigkeit leistet die First-Aid-Box (Taste: F1) oft wertvolle Schützenhilfe. Sie enthält verschiedene Vorschläge für die zu untersuchenden Gegenstände. Die darin enthaltenen Informationen bringen oft den müden Geist auf Trab und damit das Spiel wieder in Schwung.



Der Erste-Hilfe für Ratlose

Save-Load-Box

Diese Box ermöglicht das Speichern oder Laden von bis zu 99 Spielständen und wird mit der Taste F4 aufgerufen. Zuerst wird die gewünschte Position mit Hilfe der Cursor-Tasten oder per Mausklick auf +/- ausgewählt. Anschließend wird durch ein Klick auf Laden oder Speichern (Tastatur: L oder S) der Spielstand geladen bzw. gespeichert. Ist die aktuelle Speicherposition noch unbelegt, erfolgt die Meldung „Nichts gespeichert“. Zu jedem Spielstand wird eine verkleinerte Abbildung des aktuellen Raumes erstellt, damit er sich später leichter wiederfinden läßt.





Die Bildschirmaufteilung.



Die Save-Load-Box.

Statusbox



Die Statusbox wird durch ein Klick auf dem Boller in der Mitte des Bildschirms oder durch die F5-Taste aufgerufen. In dieser Box werden alle Spieloptionen eingestellt:

Mausgeschwindigkeit
Durch Klick auf die Icons oder Druck auf die +/- Taste läßt sich die Mausgeschwindigkeit in neun Stufen einstellen.

Weiches Einblenden
Per Mausklick oder durch die Taste B wird das weiche Einblenden bestimmter Bildteile ausgeschaltet.

Kurzinfo
Ein Klick, bzw. ein Druck auf die Taste K genügt, und das Kurzinfo wird ausgeschaltet. Damit fallen automatisch die Ortsbeschreibungen weg.

Musik
Wem das elektronische Gedüdel auf den Keks geht, der kann sich mittels Mausklick oder der Taste M von dieser Last befreien.

Maushilfe
Der Hardliner, der auf jegliche Unterstützung verzichten möchte, kann per Mausklick oder Taste H diese Hilfsfunktion ausschalten.

Textsteuerung

Damit die Tipperei nicht allzu aufwendig wird, gibt es einige Tastenkombinationen, mit denen man sich eine ganze Menge Arbeit ersparen kann.



Letzte Warnung!

Textscrolling

Durch diese Funktion kann der gesamte bisherige Text noch einmal eingesehen werden. Dazu genügt ein Klick mit der linken Maustaste auf die metallischen Röhren oder ein schlichter Tastendruck auf die Taste PgUp bzw. PgDwn.

Letzten Befehl zurückholen

Die Taste F3 erweist sich als ausgesprochen hilfreich, wenn eine Eingabe mehrfach wiederholt werden muß.

Einzelne Worte löschen

Um einzelne Wörter der letzten Eingabe zu löschen, bedient man sich der F2-Taste. Damit können einzelne Wörter rückwärts aus der Befehlszeile gelöscht werden.

Die letzten zehn Befehle zurückholen

Durch mehrmaliges Drücken der Pfeiltasten rauf und runter kann zwischen den letzten zehn Befehlen durchgeschaltet werden.

Verschieben des Text-Cursors

Die Cursor-Tasten links und rechts verschieben den Cursor in die entsprechende Richtung und ermöglichen es damit, Tippfehler zu beseitigen oder Teile der Eingabe zu verändern.

Bewegungsrichtungen

Die ultimative Tippersparnis im Hinblick auf die Fortbewegung bilden die Tastenkombinationen mit der Alt-Taste. Wird der erste Buchstabe der gewünschten Richtung in Verbindung mit der Taste Alt gedrückt, erspart man sich einige überflüssige Buchstaben. Drückt man z.B. [Alt]+[N], marschiert unser Held nach Norden, bei [Alt]+[H] klettert er hoch, bei [Alt]+[R] geht's dann wieder runter.

Spielgeschehen mitdrucken

Für alle, die es schwarz auf weiß haben wollen, empfiehlt sich der Befehl „Drucker an“ bzw. „Drucker aus“.

Spiel beenden

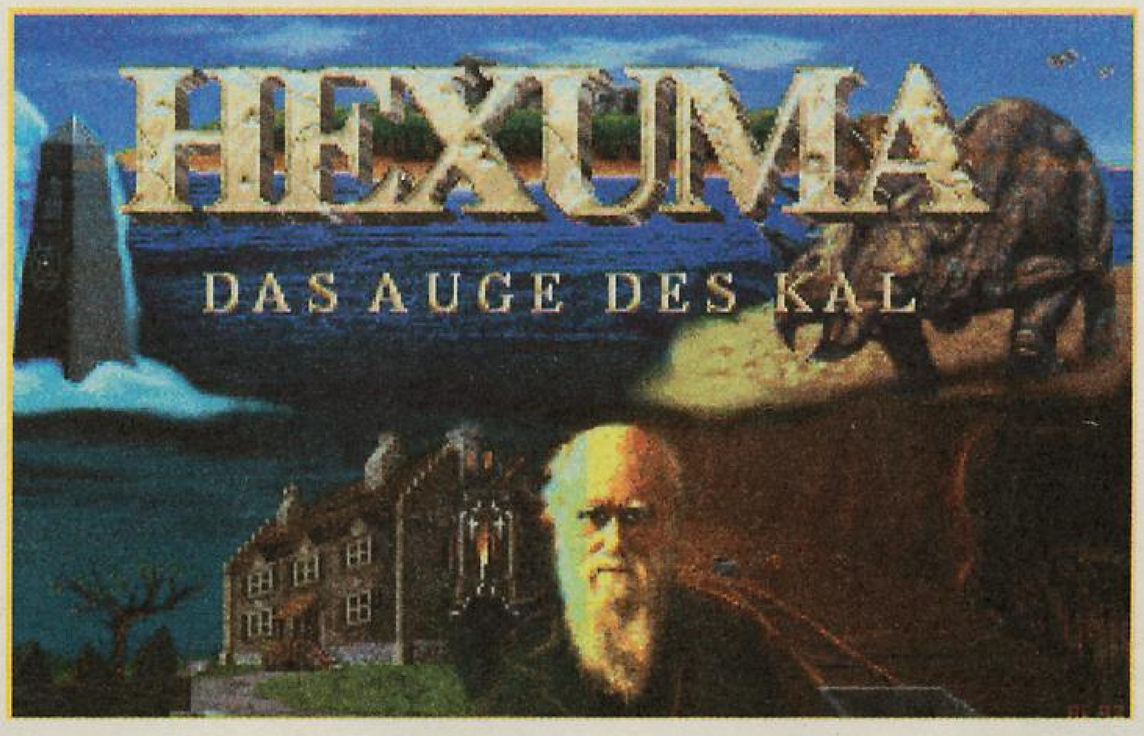
Genervte Spieler, denen der Kopf raucht oder die erst einmal genug davon haben, sich mit den Problemen computergenerierter Persönlichkeiten herumzuschlagen, finden ihre Erlösung in der F7-Taste. Anschließend muß diese schicksalsschwere Entscheidung noch einmal mit der Eingabe von „Return“ bestätigt werden, bevor man sich wieder der realen Welt zuwenden kann. Noch ein kleiner Tip zum Schluß: Das Speichern nicht vergessen !!



Die Statusbox.

DAS TAGEBUCH DES OWEN JUGGER

Ich will heute damit beginnen, Aufzeichnungen zu machen, denn meine Nachforschungen treten nunmehr in eine Phase, in der jeder winzige Hinweis von eminenter Bedeutung sein könnte. Langsam beginnt das Haus, seine erstaunlichen Geheimnisse preiszugeben. Wohne nun mit Emily, Harold und dem Hund seit fast drei Wochen hier. Der Lone Hill liegt ein Stück über dem Tal, der nächste Nachbar ist eine gute Meile entfernt. Um das Haus herum gibt es seltsam verkrüppelte Bäume, das Gras scheint nicht so recht wachsen zu wollen, und mir scheint, daß selbst der Sonnenschein bei schönem Wetter hier oben ein wenig düster wirkt.



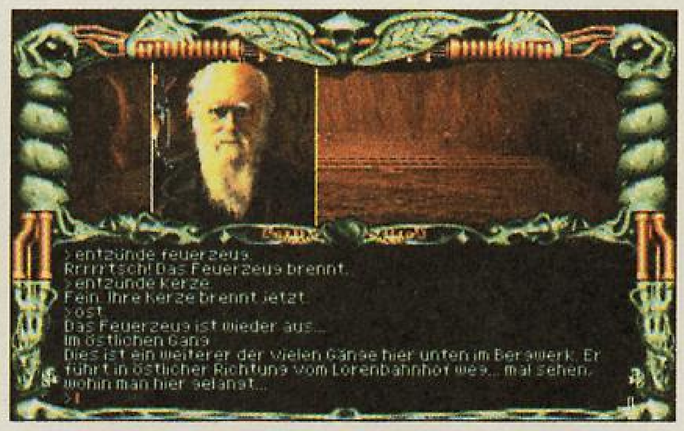


Auf den Helden wartet: Eine Reise in wilde Zeiten.

Die Versprechungen, die Oates über das Haus machte, sind wahrhaftig nicht übertrieben! Die alten Gemäuer sind in der Tat recht unheimlich, und hier in dieser abgelegenen Gegend finden sich genug alte Sagen und abergläubische Überlieferungen, um reichlich Stoff für meine Publikation zu liefern. Das Haus selbst ist eine Fundgrube. In der Bibliothek stehen Unmengen von geheimnisvollen Büchern über Zauberkulte, Sekten, Hexengeschichten und Mystik. Habe von den Dorfbewohnern einiges über die alten Hawthornes erfahren. Der ganze Clan war hier in der Gegend ziemlich verrufen. Da das Haus schon immer einen unguten Ruf hat, war es den Leuten ohnehin nicht geheuer, wenn hier jemand länger als drei Tage wohnte. Werde wohl selber bald als der Hexenmeister vom Lone Hill verrufen sein, haha!

4. März 1922

Habe in der Bibliothek Aufzeichnungen gefunden, die über den Lone Hill berichten. Das ist sehr interessant! Demnach hat hier in der unmittelbaren Nähe früher eine Burg existiert. Es muß im Vierzehnten Jahrhundert gewesen sein, aber von dieser Burg ist heute nichts mehr zu entdecken.



Auf dieser Reise trifft man auf alte Wesen.

5. März 1922

Heute ist Harolds Geburtstag. Wir feierten ihn bescheiden, aber immerhin mit Kaffee, Kuchen und ein paar kleinen Geschenken. Von Emily bekam er eine kleine Kinderbibel mit Widmung und eine wertvolle und alte Münze aus Silber. Ich schenkte ihm ein Album mit anderen Münzen, da das Münzensammeln sein erklärtes Steckenpferd ist. Meine Münzen jedoch scheinen gegen die eine von Emily nicht anzukommen. Der Kleine liebt seine Mutter sehr. Er baute seiner Silbermünze sogleich ein besonderes Versteck - im hinteren Buchdeckel seiner Kinderbibel.

Habe heute nachmittag noch einmal das Haus von oben bis unten durchstöbert, fand aber nichts Außergewöhnliches. Schätze, daß die Bibliothek einiges an Geheimnissen birgt - aber um sie zu durchforschen, brauche ich wohl mehrere Wochen Zeit.



Eine Reise in rauhe Zeiten.

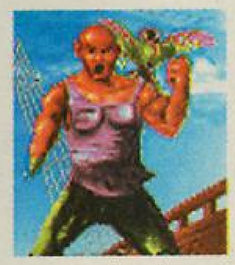
7. März 1922

Bin jetzt fertig mit der Lektüre von P's Material. 1854 starb Charles Hawthorne, zuletzt lebte er allein mit Samuel im Hause, und es war die Zeit, da die Gerüchte im Tal und im Dorf blühten. Die Umstände sind ungeklärt, unter denen Samuels Vater verschied. Für die folgenden zwanzig Jahre lebte Samuel sehr zurückgezogen, eine seltsame, verkrüppelte, langhaarige Gestalt namens Andy erledigte seine Besorgungen. Irgendwann im April des Jahres 1883, es waren viele Jahre vergangen, kam der schauerliche Gehilfe des letzten Hawthorne ins Dorf gerannt und sabberte unzusammenhängende Sätze, über die heute nichts Genaues mehr zu erfahren ist. Einige beherzte Dörfler folgten Andy auf den Inne Hill und fanden dort den 45 Jahre alten Samuel, der jedoch aussah wie achtzig. Sein ganzer Körper war geschwärzt, und er phantasierte wildes Zeug zusammen. Er sprach über ferne Welten, glänzende Splitter eines Auges und über eine schreckliche Gefahr, die der Welt drohe.



11. März 1922

Es ist wahr! Das Hawthorne-Haus steht auf den Überresten der alten Burg! Also muß es unter dem Haus einen tiefen Keller geben, denn ich habe noch nie von



einer Burg gehört, die keine Kellergewölbe und Verliese gehabt hätte! Doch im ganzen Haus ist nicht der kleinste Hinweis auf einen Kellereingang zu entdecken! Ich werde mich auf die Suche begeben. Möglicherweise finde ich irgendwo in den Büchern einen Grundrißplan der Burg. Damit könnte ich die alten Keller aufbrechen und wieder zugänglich machen. Dort irgendwo könnte das Hawthornsche Geheimnis verborgen liegen!



Eine Reise in ferne Zeiten.

13. März 1922

Freitag der Dreizehnte! Für mich scheint es eher ein Glückstag zu sein! Habe heut nachts bis gegen vier Uhr gearbeitet, und verfüge nun über das komplette Material, was die Burg betrifft! Jedenfalls soweit es aus dem alten Buch ersichtlich ist, das ich in der Bibliothek fand. Demnach ließ ein Landgraf um das Jahr 1470 die Burg auf dem Lone Hill errichten. Ich vermute, daß sich in den geheimnisvollen Kellern der Burg, die ja noch immer erhalten sein könnten, jene seltsamen Relikte aus dem letzten Raubzug der Ritter auffinden ließen. Vielleicht gibt es hier den Anfang und die Auflösung des Hawthorne-Mythos. Ich werde meine Suche nach dem Keller verstärken!

20. März 1922

Der große Tag ist da! Endlich habe ich den Zugang zum Keller gefunden! Ein absolut raffiniertes Versteck! Hoffnung keimt wieder auf, und Emily scheint es heute ein wenig besser zu gehen!
Aus dem finsteren Kellerloch dringt ein seltsamer Gestank herauf, ich muß mir heute nachmittags erst noch einige Werkzeuge und Lampen besorgen, bevor ich mich dort hinunterwage. Doch die Lösung des Rätsels steht bevor. Werde noch heute an meinen Verleger schreiben und um Vorschuß bitten! Nur noch ein paar Wochen Zeit, und alle Probleme sind gelöst!

22. März 1922

Letzte Nacht bin ich hinuntergestiegen. Es war in der Tat schauerlich. Die schmalen Stufen führen tief hinab, und man gelangt in einen kleinen Raum, in dem nichts als ein rechteckiger Felsblock steht. Einen weiteren Weg gibt es nicht.

24. März 1922

Komme mit dem Geheimnis des Kellers nicht weiter. Habe dort drunten eine ganze Nacht bei Kerzenlicht verbracht und hoffte auf eine Eingebung. Doch außer dem schèußlichen Geruch, der Gott sei Dank an Intensität verloren hat, wurde mir keine Wahrnehmung zuteil. Ich untersuchte die Wände und den Boden, diesen seltsamen Steinquader und alle möglichen Ritzen, doch ich konnte nicht den geringsten Hinweis finden.

29. März 1922

Der Schnee ist fast weggetaut. Machte heute einen kleinen Rundgang und entdeckte den Kadaver des Hundes. Er war abscheulich zerfetzt. Ich muß herausfinden, welches Tier sich hier herumtreibt. Vielleicht kann es auch uns gefährlich werden? Mit meinen Nachforschungen komme ich augenblicklich überhaupt nicht weiter.

Die Situation hier im Haus ist derart verworren, daß keiner mehr so recht zurechnungsfähig ist. Harold hätte beinahe Petroleum getrunken, weil er die Flaschen verwechselte. Da ich überdies kein Geld mehr und nur noch sehr wenig kostbares Petroleum für meine Funzel besitze, habe ich es im Weinkeller in eine alte Flasche von 1896 abgefüllt und versteckt. Ich hoffe, daß der Feuerstein meines alten, goldenen Feuerzeugs noch hält, damit ich die Funzel entzünden kann. Ich lege es jetzt immer auf den Kaminsims im Gesellschaftszimmer, der so hoch ist, daß Harold nicht hinaufreichen kann.

1. April 1922

Emilys Zustand ist alarmierend! Harold hat Doktor Sutherland eilends aus dem Dorf zu uns geholt. Er versucht



nun, sie mit harten Medikamenten vor dem Schlimmsten zu bewahren! Doch trotzdem scheint sie vor unseren Augen zu zerfallen! Oh mein Gott, welch mörderisches Ding sitzt nur in ihr? Sollte dies das grauenvolle Geheimnis des Hawthorne Hauses sein? Ich bin völlig verzweifelt.

3. April 1922

Gestern Nacht ist Emily gestorben. Ich kann es nicht fassen. Mein Gott, welches Schicksal ist mir nur zugewiesen worden? Harold weint seit vielen Stunden. Der Arzt kann ihr unaufhaltsames Dahinsiechen nicht erklären. Alle Hoffnung auf den großen Erfolg ist dahin. Meine Familie ist zerstört, Harold redet nicht mehr mit mir.



..häßliche Wesen.



Eine Reise in kalte Zeiten.



..rostige Wesen.

Juni 1927

Mehr als fünf Jahre sind vergangen. Dreiundsechzig lange Monate voller Qualen, voll Ungewissheit und Verwirrung. Meine Gefängnisstrafe dauerte viereinhalb Jahre. Ich wurde hauptsächlich durch die Zeugenaussage von Doktor Sutherland der fahrlässigen Tötung an meiner Frau schuldig gesprochen. Habe die Strafe widerspruchslos akzeptiert.

30. Juni 1927

Gestern hat mich P. besucht. Im Namen des Clubs überreichte er mir einen Scheck über 500 Pfund und erteilte mir gewissermaßen den Auftrag, im Interesse des Clubs und meinem Interesse die Forschungen wieder aufzunehmen.

3. Juli 1927

Ich habe mich sofort daran gemacht, die Bibliothek noch einmal gründlich zu durchforschen. Mein Vorhaben war von unerwartetem Erfolg gekrönt! Ich fand ein kleines, altes Buch, in speckiges Leder eingebunden. Es trägt den Namen „Acolytum“. Ich kann nur schätzen wie alt es ist, und ich würde sagen, es ist mindestens zweihundertfünfzig Jahre, wenn nicht älter. Die Seiten sind mit einer archaischen Handschrift vollgekritzelt, die sich kaum entziffern läßt. Ich werde mich damit eingehend beschäftigen müssen. Es scheint eine alte Legende zu enthalten, die sich um ein Göttertriumvirat dreht.

5. Juli 1927

Nach harter Arbeit habe ich das Meiste aus dem Buch entschlüsselt. Das „Acolytum“ muß so etwas wie ein fundamentales Werk sein, auf dem sich der Glaube einer alten, längst vergessenen Sekte aufbaut. Es erscheint mir möglich, daß es ein Relikt jener Gruppe von Pilgern ist, die einst von den Raubrittern niedergemetzelt wurden. In diesem Falle wäre das Alter des Buches mit mindestens fünfhundert Jahren zu veranschlagen! Ich will hier den Inhalt der Legende kurz zusammenfassen:



Der Große Gott jener Sekte war Kal, der Gott der Zerstörung. Seine Gehilfin die Göttin Khalin, wurde von den Sektierern



Die kurzsichtige Khalin.

ebenso verehrt wie der dritte im Bunde dieses Triumvirats, Kathaura, der Wächter zum Tor der Ewigkeit. Diese drei Wesen sollen einst aus den Weiten des Kosmos auf die Erde herniedergefahren sein, mit dem letzten Strahl der Abendsonne, als die Alten Wesen, die damals auf der Erde herrschten, unachtsam waren. Es erhob sich ein großer Kampf zwischen den drei bösen Göttern und dem Höchsten der



Alten Wesen, dem Priester Lharas. Für Jahrtausende erzitterte die Welt unter den fürchterlichen Hieben, die sich die vier Giganten beibrachten, bis schließlich Kal durch den Verrat eines der Alten Wesen obsiegte und Lharas in ein schreckliches, augenloses Monstrum verwandelte.

Von nun an waren die Menschen unterjocht und hatten schreckliche Qualen zu erleiden bis auf die, die sich dem Gott Kal und seinen Gehilfen anschlossen. Zu dieser Zeit, setzt man einmal voraus, daß diese haarsträubende Sage wahr ist, hat sich die Kal-Sekte entwickelt.

Nach den Berichten im „Acolytum“ hatte Kal jedoch den endgültigen Sieg noch nicht davongetragen. Denn Lharas hatte einen treuen Freund unter den Menschen, der Tell hieß. Mit seiner Hilfe gelang es ihm, seinem unterirdischen Verlies zu entfliehen. Lange Zeit übte er sich, um ein letztes Mal dem bösen Gott Kal gegenüberzutreten. Dies war jedoch nicht leicht, denn er besaß kein Augenlicht mehr. Doch sein Menschenfreund führte ihn, und so begab sich Lharas in das Wagnis.

Als Kal den blinden, verwachsenen Lharas erblickte, lachte er ihn aus und verhöhnte ihn. Doch er hatte den Priester der Alten Wesen unterschätzt. Lharas kämpfte wie ein Löwe, und er schien immerfort stärker zu werden. Kal wurde bald ganz in die Verteidigung gedrängt, und da schlug ihm Lharas mit einem gewaltigen Streich sein einziges Auge aus: Nun war auch Kal blind! Er erhob ein mächtiges Gestöhn, und bald wurde Lharas gewahr, daß das Auge der Schlüssel zu Kals Macht sein mußte! Kahn und Kathaura eilten herbei, doch sie konnten ihrem höchsten Gott nicht mehr helfen. Tell hingegen bemächtigte sich Kals Auge und verschwand, denn er hatte erkannt, daß Lharas sterben würde. Er konnte aber dessen Tod nur dann einen Sinn geben, wenn er dafür sorgte, daß Kal sein Auge nicht zurückbekam - denn es war allzu offensichtlich, daß es der Schlüssel zur Macht des schrecklichen Gottes war. So floh er in das tiefe Labyrinth eines Vulkans, in dem Lharas einst eine Schmiede eingerichtet hatte. In dieser Schmiede zerstörte er in der sengenden Glut des Vulkans das „Auge des Kal“, und verteilte seine sechs Bruchstücke auf die Räume und Zeiten dieser Welt.

Er schwor, in der Vulkanschmiede bis zu dem Tag zu warten, an dem ein mutiger, aufrechter und beherzter Mann käme, um das Auge des Kal endgültig zu vernichten. Aber er wollte nur dem Manne helfen, der sich dieser Aufgabe würdig erwies und ihm alle sechs Splitter des Auges brachte, denn wenn Kal sein Auge jemals durch





einen Verräter oder einen unbedachten Menschen zurückerhielte, würde er sein Reich des Schreckens von Neuem errichten, und dann wäre es um diese Welt geschehen.
Khalin und Kathaura jedoch bauten ihrem blinden Gott einen gewaltigen Tempel, der verkehrt herum in die Erde zeigte, und dort soll Kal noch immer in der Dunkelheit schlafen, bewacht von Khalin und Kathaura, und darauf warten, daß er eines Tages sein Auge zurückbekäme. Hier endet die Sage.

6. Juli 1927

Heute habe ich mich wieder in den Keller begeben. In einer gewissen Ratlosigkeit begann ich, die Wände abzuklopfen und den erdenen Boden aufzugraben. Ganz unversehens wurde meine ziellose Tat belohnt. Ich fand in etwa 50 Zentimetern Tiefe eine schwere Steinplatte im Boden, die mit beunruhigenden Symbolen verbrämt war.

8. Juli 1927

Unter Lebensgefahr ist mir heute das unfaßbare Geheimnis des Kellers offenbar geworden! Es half mir ein unscheinbarer Eisenring in der Decke des versteckten Kellerraumes, den Zugang zu öffnen. Es wäre reine Spekulation, wenn ich deuten wollte, wer vor undenklichen Zeiten diese unfaßbaren Mechanismen einbaute, um den Zugang zu den tieferen Teilen des Kellers zu verbergen!



Doch nachdem ich mit aller gebotenen Vorsicht schließlich weiter vorgedrungen war, eröffneten sich mir wundersame und beängstigende Dinge!
Ich erreichte eine archaische Kultstätte, die grauenhafte Bildnisse auf den Wänden zeigte. Dieser Saal ist das Werk eines Menschenalters - nicht das Produkt einer plötzlichen Verrücktheit.
Ich entdeckte einen Kreis von sechs geometrischen Quadern und in dem Kreis ein Muster von sechs Feldern in verschiedenen Farben. Im Zentrum des Ganzen lag ein seltsam unförmiger Edelstein von schwer definierbarer Farbe.
Erst als ich das Ding an mich genommen hatte, kam mir meine Unvorsichtigkeit in den Sinn. Doch zum Glück geschah nichts. Bevor ich mich nun weiterhin mit der tiefen, unterirdischen Kultstätte beschäftige, werde ich von Neuem die Bibliothek durchforsten. Ich muß um mein Leben fürchten, wenn ich zu voreilig handle - wer weiß, wo überall es hier tödliche Fallen geben könnte!

12. Juli 1927

Nun steht es für mich fest. Wie schon Goethes Faust feststellte: „Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde, als Eure Schulweisheit sich träumen läßt!“ Ich bin auf verschlüsselte Hinweise in einem weiteren Buch gestoßen, die mir ganz eindeutig sagen, daß ich mit jenem seltsamen Edelstein, den ich im Keller fand, einen Splitter vom Auge des Kal in den Händen halten muß!
Der Splitter muß einer von den sechs sein, denn alles deutet auf die Zahl sechs hin - die Sage, die sechs Steinquader, das Relief an der Decke des unterirdischen Saales.



Ich kann mich der Gewißheit nicht mehr erwehren, daß meine liebe Emily nicht an den Folgen eines vermaledeiten Virus verstorben ist, sondern daß sich das Haus mit seinem namenlosen Geheimnis gegen unser Eindringen wehrte. Im Keller scheint die Sage des Kal ihren Bezugspunkt zwischen den Räumen und Zeiten des Universums zu haben, von hier aus muß dieser mutige und beherzte Mann, von dem die Sage spricht, beginnen, gegen das grauenhafte Unheil zu Felde zu ziehen, das irgendwo in einem verborgenen, ghullischen Tempel in der Gestalt eines blinden Gottes auf den Tag wartet, an dem es vernichtet wird oder neu aufleben kann! Sollte ich dieser Mann sein?

13. Juli 1927

Heute habe ich den Edelstein an P. geschickt, und ihn gebeten, ihn untersuchen zu lassen und ihn seinen Freunden vom Club zu zeigen. Obwohl ich mir sicher bin, daß man das Material, aus dem er besteht, nirgends einordnen kann, will ich somit den letzten Beweis zur Richtigkeit meiner jüngsten Erkenntnisse gewinnen.
In den geheimen Büchern, die ich wahrscheinlich alle bald vernichten werde, habe ich den Hinweis gefunden, der meine Ahnung bestätigt: Jener Kreis der sechs Quader soll eine Person durch Raum und Zeit befördern können!

15. Juli 1927

Die Bücher gaben Aufschluß darüber, daß der oder die Erbauer dieses unfaßbaren Saales tief unter dem Haus tödliche Fallen installiert haben, die einem Uneingeweihten das weitere Vordringen unmöglich machen sollen. Ich muß mich mit äußerster Vorsicht ans Werk begeben!
Ich fand im Acolytum ein rätselhaftes Gedicht, das einen Schlüssel zu den Welten in Raum und Zeit darstellen muß. Nunmehr hat die Zahl Sechs eine mystische Bedeutung. Doch damit ist eines klar: Es gibt sechs Splitter vom Auge des Kal und sechs Welten in Raum und Zeit, in denen sie versteckt sind. Und in der letzten, der sechsten... dort schläft Er, Kal, der Gott



... kräftige Wesen.



Sieht so ein Bösewicht aus?

der Zerstörung!
Hier das Gedicht, aber seine Bedeutung ist mir noch ziemlich unklar:

Die ‚Sechs' ist aller Welten Zahl,
doch stets verbunden mit der Qual,
welch' Farbe durch die Zeiten führt,
welch' Quader Räume auch berührt?
Sechs Welten mußt Du nun bereisen,
Die ‚Sechs' wird auch den Weg
Dir weisen!
Sechs Splitter mußt Du wiederfinden,
um sie zuletzt dann zu verbinden!
Der Erste sei zu Deinen Händen,
doch laß es nicht dabei bewenden:
Die Zweite unter blut'ger Sonn,
im dritten Stein, wer ahnt es schon?
Der Dritte liegt im ew'gen Eis
im sechsten Stein, was keiner weiß.
Der Vierte, weit verlorn im Meer
im Vierten Stein, es ist sehr schwer!
Der Fünfte heiß im Sonnenschein
in früher Welt, im fünften Stein!
Die Sechste weit in finst'rer Welt,
im zweiten Stein, wo nichts mehr zählt!
Wer dient dem Gott der Dunkelheit,
halt' nun sein Auge ihm bereit.
Doch wem der Gott mit finstrer Macht,
die morgen vielleicht ganz erwacht,
noch nicht den Willen hat betört,
das Auge letztlich doch zerstört!'

Dieses Gedicht hat zweifellos eine verschlüsselte Bedeutung für den, der die sechs Splitter vom Auge des Kal finden will. Ich glaube, es stellt die Räume und



Zeiten dar, in denen die Bewahrer der Alten Wesen die Splitter versteckten.
Darin sind Steine erwähnt, von denen ich glaube, daß es sich um die sechs Quader handeln muß. Ich entdeckte, daß sie mit römischen Ziffern nummeriert sind. Es scheint mir auch Hinweise auf die farbigen Felder zu geben.

16. Juli 1927

Ich bin nun dabei, mit äußerster Vorsicht den Mechanismus der sechs Quader zu erforschen, und ich denke, ich habe herausgefunden, wie man den mystischen Kreis aktivieren kann. Abermals gab mir das Acolytum den entscheidenden Hinweis. Um den Mechanismus zu aktivieren, muß man eines der farbigen Felder betreten und auf einen der Quader drücken. Wie die Kombination ist, kann man dem Gedicht entnehmen. Es scheint sicher, daß man die sechste Welt, die Welt, in der der böse Gott Kal schläft, erst ganz zuletzt betreten kann. Und ich fand auch Hinweise, daß eine falsche Bedienung des Mechanismus den sicheren Tod bedeutet! Noch wage ich nicht, ihn zu benutzen.

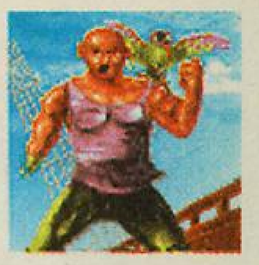
19. Juli 1927

Die Spuren um das Haus werden häufiger. Das namenlose Wesen scheint zu spüren, daß ich der Lösung des Geheimnisses



Bevor man sich selber reinwagt, sollte man erst mal jemanden anderen reinschmeißen!

nahe bin. Ich habe große Angst. Hoffentlich schickt P. bald den Splitter zurück! Ich fühle, daß ich mich auf die Reise begeben muß!



22. Juli 1927

Heute Nacht sah ich wieder die drei Augen! Sie starrten mich abartig durch das Fenster der Bibliothek an
- Gott sei Dank sind die Fenster von außen vergittert! Das Wesen stammt nicht von dieser Welt, so viel ist sicher! Habe mir heute eine schwere Büchse im Dorf besorgt. Doch ich weiß nicht, ob ein bloßes Gewehr gegen eine solche unirdische Kreatur etwas ausrichten kann. Ich sitze nunmehr da und warte auf Post von P.!

24. Juli 1927

Die Nächte hier im Haus zernagen meine Nerven. Die Kreatur dort draußen beginnt nun, an den Gittern der Fenster zu zerren und unirdische Laute auszustoßen. Manchmal dröhnt das ganze Haus! Lange halte ich das nicht mehr aus! Wenn nicht bald Post kommt, muß ich irgendetwas tun! Viele Nächte stehe ich nicht mehr durch!
Nun ist es Mittag, und der Postbote war nicht da. Ich bin sicher, daß das Monstrum jede Nacht wiederkommen wird, und ich weiß nicht mehr, was ich tun soll. Ich werde jetzt dieses Tagebuch beenden, ins Dorf laufen und es an P. schicken, mit der nochmaligen Aufforderung, mir schnellstens den Edelstein-Splitter zurückzusenden.
Ohne ihn wäre der Antritt der Reise durch die Räume und Zeiten dieser Welt sinnlos, denn dann könnte es mir nicht mehr gelingen, an alle sechs Splitter zu gelangen. Ich kann nur hoffen, daß er schnell kommt, denn es wird nicht mehr lange dauern, bis dieses Wesen ins Haus eindringt. Sollte dies geschehen, bevor ich die



...und kleine Wesen.

HEXUMA – DIE KOMPLETTLÖSUNG

- STEP BY STEP -



Die Odyssee beginnt..

Das alte Hawthorne-Haus

Eingangshalle

1. nimm Zettel
2. lies Zettel
3. warte
4. warte
5. öffne Haustür
   ➤ Bild eines Postboten
6. nimm Umschlag
7. Eingabe: nein
8. Eingabe: ja (oder nein, egal)
9. schau in den Umschlag
10. öffne Umschlag
11. öffne Tür zur Bibliothek
12. geh in Bibliothek

Bibliothek

13. nimm Samuraischwert
14. geh West, evtl. 3x, wegen Monster

Eingangshalle

15. schließ Haustür
    ➤ Bild eines Monsters
16. schau Monster an
17. schließ Haustür
18. öffne Umschlag mit Klinge
19. öffne Umschlag
20. geh in Bibliothek

Bibliothek

21. öffne Tür zum Billardzimmer
22. geh Billardzimmer

Billardzimmer

23. nimm Billardstock
24. zerlege Billardstock
25. leg Billardstock zurück
26. nimm Billardstock
27. zerlege Billardstock
28. leg Billardstock zurück
29. nimm Billardstock
30. zerlege Billardstock
31. zerlege Billardstock
32. befestige Griff an Klinge
33. geh Süd

Bibliothek

34. geh West

Eingangshalle

35. untersuche Lüster
36. schneide Seil mit Schwert
37. nimm Seil
38. nimm Kerze
39. geh nach Westen
40. öffne Tür zum Gesellschaftszimmer
41. geh Gesellschaftszimmer



Gesellschaftszimmer

42. untersuche den Kaminsims
43. nimm Feuerzeug
44. geh Ost

Eingangshalle

45. geh in den Kamin

Kamin

46. drück Mauerstein
47. geh runter

Weinkeller

48. nimm Flasche von 1896
49. öffne Flasche
50. füll Feuerzeug mit Flasche
51. entzünde Feuerzeug
52. benutze Kerze mit Feuerzeug
53. lösch Feuerzeug
54. geh nach Westen

Rumpelkammer

55. nimm Hacke
56. nimm Haken
57. befestige Schaft am Haken
58. geh Ost

Weinkeller

59. geh rauf

Kamin

60. geh Süd

Eingangshalle

61. geh rauf

Oberer Flur

62. öffne die Tür zur Küche
63. gehe in die Küche

Küche

64. untersuche den Tisch
65. öffne Schublade
66. untersuche Schublade
67. nimm Tube
68. nimm Marmeladenglas
69. geh Kinderzimmer

Kinderzimmer

70. untersuche Regal
71. nimm Bibel

72. untersuche Bibel
73. nimm Münze
74. geh in die Küche



Küche

75. schieb den Tisch nach Westen

Oberer Flur

76. schieb den Tisch unter die Falltür
77. steig auf Tisch
78. öffne Falltür mit Haken
79. geh rauf

Dachboden

80. entzünde Feuerzeug
81. benutze Kerze mit Feuerzeug
82. geh nach Westen

Speicher

83. untersuche Küchenbuffet
84. öffne Schublade
85. untersuche Schublade
86. nimm Würfelzucker
87. öffne Marmeladenglas
88. leg Würfelzucker ins Glas
89. geh nach Osten

Dachboden

90. geh runter

Oberer Flur

91. stell Glas auf den Tisch
92. warte (bis Fliege im Glas ist)
93. schließe Glas
94. schau Glas
95. nimm Glas
96. geh nach Süden

Südende des oberen Flurs

97. öffne Tür zum Schlafzimmer
98. geh ins Schlafzimmer

Schlafzimmer

99. steige aufs Bett
100. spring auf dem Bett und nimm Plüschtuch
101. geh nach Osten
102. untersuche Plüschtuch (Note ces)
103. geh ins Bad



Bad

104. öffne Glas
105. nimm Stubenfliege
106. wirf Fliege ins Netz
107. nimm Waschlappen
108. geh nach Süden

Schlafzimmer

109. geh nach Osten

Südende des oberen Flurs

110. geh nach Norden

Oberer Flur

111. geh runter

Eingangshalle

112. geh in die Bibliothek

Bibliothek

113. öffne Tube
114. schmiere Bohnerwachs mit Lappen auf Boden
115. geh nach Westen

Eingangshalle

116. geh rauf

Oberer Flur

117. geh nach Süden

Südende des oberen Flures

118. geh ins Schlafzimmer

Schlafzimmer

119. geh ins Bad

Bad

120. drehe Lappen
121. wirf Lappen auf Badewanne
122. zerstöre Netz
123. nimm Zahnbürste
124. geh nach Süden



Schlafzimmer

125. geh nach Osten

Südende des oberen Flures

126. geh nach Norden

Oberer Flur

127. geh runter

Eingangshalle

128. geh in die Bibliothek

Bibliothek

129. poliere Boden mit Zahnbürste
130. schiebe Couch
131. nimm Papier
132. lies Papier
133. betrachte Portrait
134. untersuche Notenblatt (gis, ges, dis, fis)
135. geh nach Westen

Eingangshalle

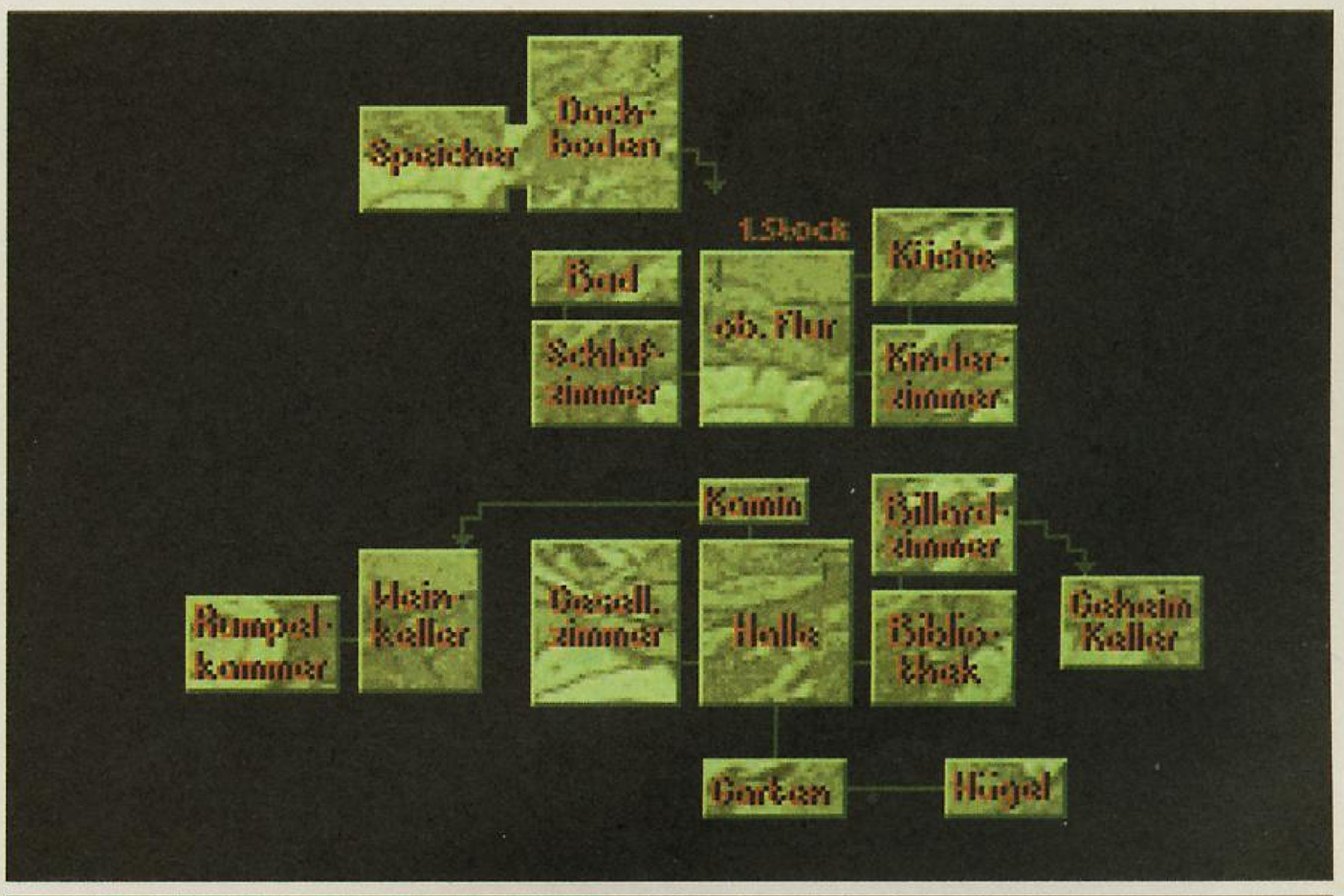
136. untersuche Schildchen
137. drehe Schraube mit Münze
138. untersuche Fach
139. nimm Schlüssel
140. geh ins Gesellschaftszimmer

Gesellschaftszimmer

141. öffne Deckel
142. öffne Tastenklappe mit Schlüssel
143. spiele auf dem Klavier gis ges dis fis ces
144. untersuche Flügel
145. nimm Kugel
146. geh Ost

Eingangshalle

147. geh in die Bibliothek



Plan: Hawthorne-Haus



Bibliothek

148. geh ins Billardzimmer

Billardzimmer

149. untersuche den Umschlag
150. nimm Edelsteinsplitter
151. wirf Kugel in Loch (Zahl zwischen 1 und 6, Angabe nötig, sonst Rückfrage)
152. geh runter

Keller

153. nimm Spitzhacke
154. benutze Spitzhacke mit Boden
155. öffne Steinplatte
156. geh runter

Schwarze Grube

157. untersuche Wände
158. untersuche Schlitz
159. bewege Hebel nach oben
160. zerlege Schwert
161. stecke Griff in Schlitz
162. bewege Griff nach oben
163. bewege Griff nach unten

Der geheime Keller des Hawthorne-Hauses

Geheimkeller

164. untersuche Vertiefung
165. geh weißes Feld
166. geh weißes Feld
167. drücke Quader 6
168. warte

In der Eiswelt

Felsnische

169. untersuche Holzkiste
170. öffne Holzkiste
171. untersuche Holzkiste
172. nimm Stiefel
173. benutze Stiefel
174. nimm Mantel
175. benutze Mantel
176. nimm Handschuhe
177. benutze Handschuhe
178. nimm Schneebrille
179. benutze Schneebrille
180. untersuche Faß
181. untersuche Fahne
182. nimm Holzknüppel
183. benutze Kapuze
184. geh nach Süden

Am Schneehang

185. betrachte Schneehang
186. geh nach Osten

Eiswüste

187. geh nach Westen
188. geh nach Westen
189. geh nach Norden
190. geh nach Süden
191. geh nach Westen
192. geh nach Westen
193. geh nach Westen

Steilhang

194. geh rauf

Plateau

195. geh nach Westen

Mitte des Plateaus

196. untersuche Monolith
197. untersuche Relief
198. untersuche Augenhöhle
199. nimm Schnee
200. stecke Schnee in Loch
201. nimm Schnee
202. stecke Schnee ins Loch
203. nimm Schnee
204. stecke Schnee ins Loch
205. stecke Steinsplitter ins Loch
206. drehe Steinsplitter
207. geh nach Osten

Plateau

208. warte
209. geh nach Westen

Mitte des Plateaus

210. nimm Splitter
211. untersuche den Schacht
212. wirf Schnee in Öffnung
213. befestige Seil an Enterhaken
214. befestige Wurfanker an Trümmer
215. geh nach Osten

Plateau

216. geh nach Süden

Steilhang

217. geh nach Süden

Eiswüste

218. geh nach Süden
219. geh nach Süden
220. geh nach Norden
221. geh nach Süden
222. geh nach Osten
223. geh nach Süden
224. geh nach Süden
225. geh nach Westen



Schneehang

226. geh nach Norden

Felsnische

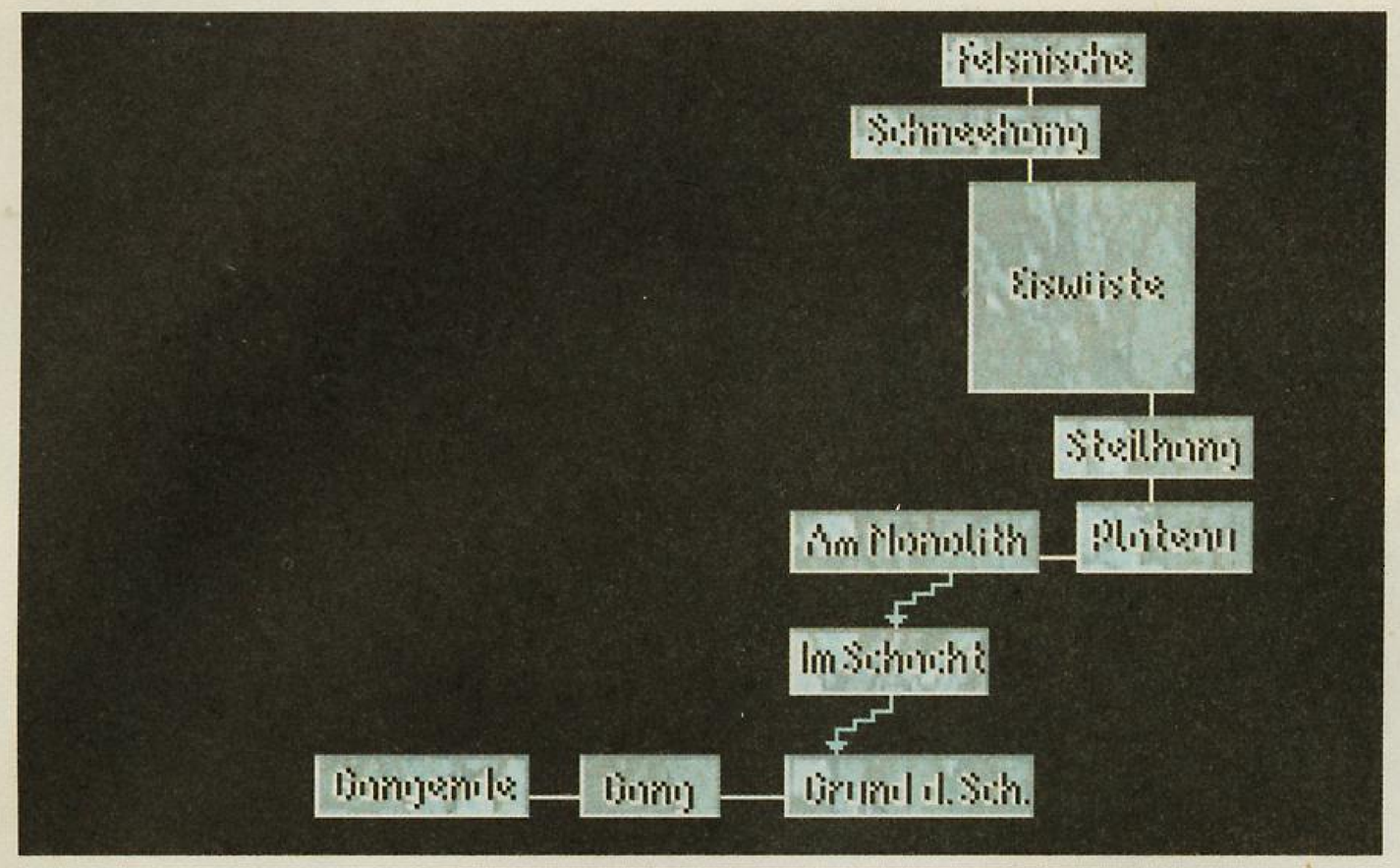
227. nimm Fahne
228. befestige Fahne an Knüppel
229. lege Knüppel in Faß
230. geh nach Süden

Schneehang

231. benutze Schneebrille (falls noch nicht)
232. benutze Handschuhe (falls noch nicht)
233. benutze Stiefel (falls noch nicht)



Man, hier ist es a...kalt!



Plan: Eiswelt

234. benutze Mantel (falls noch nicht)
235. benutze Kapuze (falls noch nicht)
236. geh nach Westen

Eiswüste

237. geh nach Westen
238. geh nach Norden
239. geh nach Westen
240. geh nach Süden
241. geh nach Westen
242. geh nach Westen
243. geh nach Westen
244. geh nach Westen

Steilhang

245. geh rauf

Plateau

246. geh nach Westen
247. geh runter

Im Schacht

248. runter
249. Eingabe: ja

Am Grunde des Schachts

250. untersuche Schneehaufen
251. nimm Schlüssel
252. geh nach Westen

Im Gang

253. geh nach Westen

Gangende

254. betrachte den Schrein
255. untersuche Gittertür
256. entzünde Fackel mit Kerze
257. öffne Gittertür mit Schlüssel
258. öffne Gittertür
259. benutze Fackel mit Eisbär
260. nimm den Splitter

Der geheime Keller des Hawthorne-Hauses

Geheimkeller

261. geh in gelbes Feld
262. geh in gelbes Feld
263. drücke Quader 5
264. warte

In der Urzeit

Flußufer

265. untersuche Fladen
266. untersuche Felsen
267. untersuche Gebilde
268. geh nach Süden

Flußmündung

269. untersuche Fußstapfen
270. untersuche Blätter
271. nimm Blätter
272. geh nach Süden

Landzunge

➤ Bild eines Brontosaurus
273. untersuche Brontosaurus
274. geh nach Norden

Flußmündung

275. geh nach Osten

Auf der Steppe



➤ Bild eines fressenden Säbelzahntigers
276. schau den Säbelzahntiger an
277. betrachte Büffel
278. geh nach Norden

Auf der Düne

279. betrachte Triceratops
➤ Bild eines Triceratops
280. geh nach Süden

Auf der Steppe

281. geh nach Westen

Flußmündung

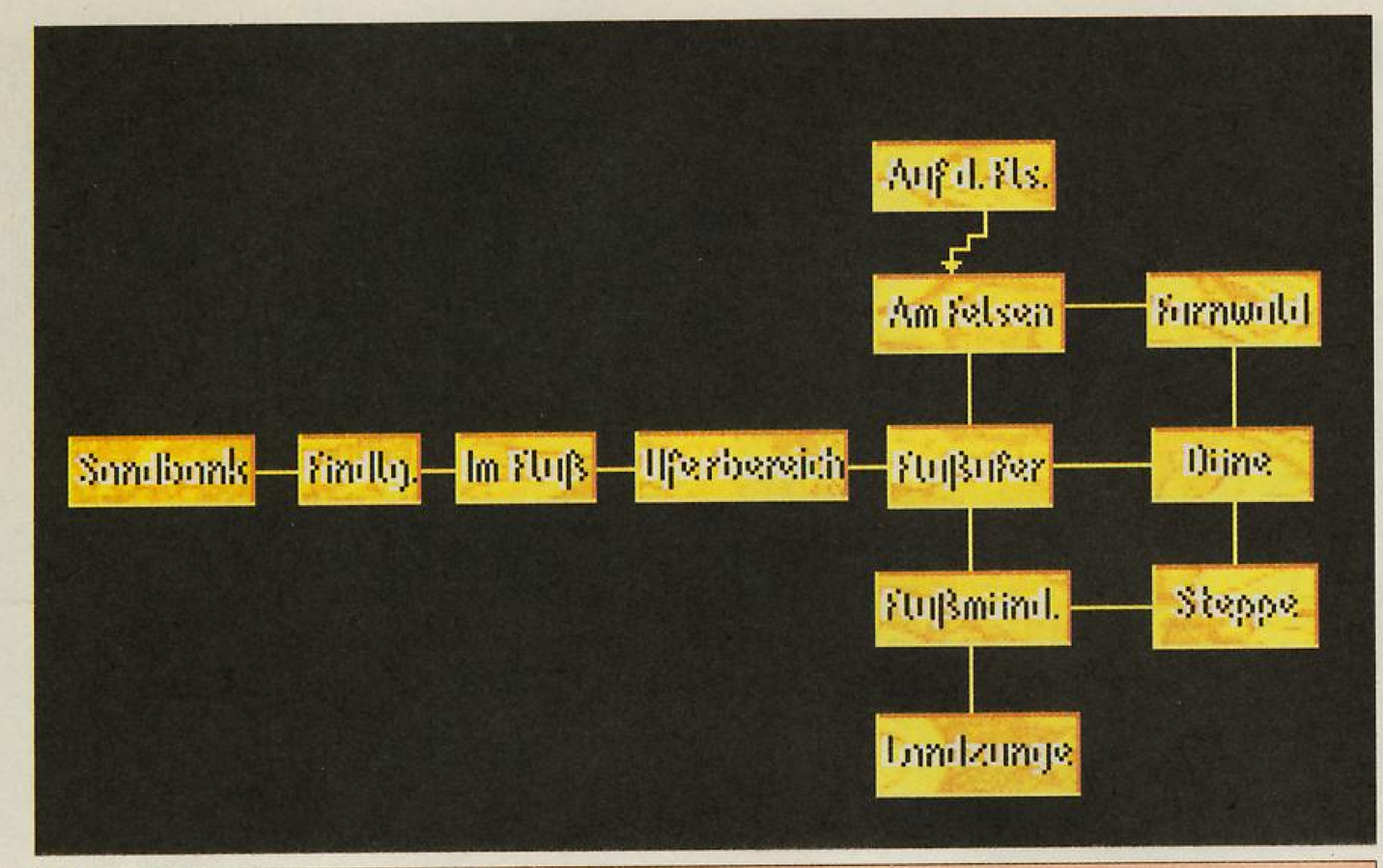
282. geh nach Norden

Flußufer

283. zerschneide Fladen mit Schwert
284. nimm Dungbrocken mit Blätter
285. geh in den Fluß
286. Eingabe: ja



Haustier gefällig?



Plan: Urzeit

Im Uferbereich
287. geh nach Westen

Im Fluß
288. wirf Dungbrocken nach Kreatur
289. geh nach Westen

Am Findling
290. wirf Wurfanker an Baumstamm
291. geh zu Stamm

Auf der Sandbank
292. nimm Bananen
293. untersuche Monsterspinne
➤ Bild einer Spinne
294. nimm Bananen
295. nimm Spinne
➤ Bild eine Spinne
296. wirf Wurfanker zu Findling
297. geh nach Osten

Im Findling
298. nimm Wurfanker
299. geh nach Osten

Im Fluß
300. geh ans Ufer

Im Uferbereich
301. geh ans Ufer

Flußufer
302. geh nach Süden

Flußmündung
303. geh nach Osten

Auf der Steppe
304. lege Bananen



305. geh nach Norden

Auf der Düne
306. geh nach Süden

Auf der Steppe
307. nimm Fleischbrocken
308. geh nach Norden

Im Farnwald
➤ Bild eines Triceratops
309. lege Fleischbrocken
310. geh nach Süden
➤ Bild eines Tyrannosaurus Rex

Auf der Düne
311. geh nach Westen

Flußufer
312. geh nach Norden

Am Felsen
313. geh rauf

Auf dem Felsen
➤ Bild eines Saurierbabys
314. zeige Saurierbaby die Spinne
➤ Bild einer Spinne
➤ Bild des Splitters
315. nimm Splitter

Der geheime Keller des Hawthorne-Hauses

Geheimkeller
316. geh ins blaue Feld
317. drücke Quader 4
318. warte

Auf dem Ozean und der einsamen Insel

Bild eines Schiffes
319. geh nach Osten
320. untersuche Mann
321. geh nach Osten

An der Kanone
322. untersuche Pete
323. betrachte Willy
324. untersuche Pete
325. betrachte Willy
326. nimm Pulverstampfer
327. nimm Pulver
328. fülle Pulver in Kanone und stampfe Pulver fest
329. stopfe Kugel fest (von Pete in Kanone gelegt)
330. springe über Bord



Im Meer
331. rauf

Auf dem Meer
332. schwimme nach oben
333. schau Schiff (bis es explodiert)
334. tauche

Im Meer
335. rauf

Auf dem Meer
336. schwimme nach oben
337. klettere auf Planke

Auf der Schiffsplanke
338. untersuche Astloch
339. schau
340. paddle zu Stange
341. nimm Stange
342. schau
343. paddle zu Segeltuch
344. nimm Segeltuch
345. zerlege Wurfanker
346. befestige Schaft an Griff
347. befestige Spitze an Stock
348. drücke Astloch mit Billardstock
349. stecke Stange in Astloch
350. befestige Billardstock mit Kordel an Stange
351. befestige Segeltuch an Stange
352. warte (so oft bis Insel erscheint)
353. schaue

Inselstrand-Westseite
354. nimm Kordel
355. nimm Segeltuch

356. nimm Stange
357. nimm Billardstock
358. geh nach Norden

Inselstrand-Nordseite

359. geh nach Norden
➤ Bild einer Gestalt

Hinter dem Felsen

360. untersuche die Gestalt
361. rede mit Willy
362. begrabe Willy
363. geh nach Süden

Inselstrand-Nordseite

364. untersuche den Felskegel
365. geh nach Süden

Inselstrand-Westseite

366. geh zur Kokospalme
367. klettere auf Palme
368. Eingabe: ja

Auf der Kokospalme

369. schau
370. zerlege Billardstock
371. zerlege Billardstock
372. befestige Griff an Klinge
373. schneide Kokosnuß mit Schwert
374. klettere runter

Inselstrand-Westseite

375. nimm Kokosnuß
376. geh nach Süden

Inselstrand-Südseite

377. schau
378. geh Bucht

In der Bucht

➤ Bild einer Hütte
379. öffne Tür
380. geh in Hütte

In der Blockhütte

381. untersuche Tisch
382. nimm Papier
383. lies Papier
384. nimm Stein
385. geh nach Westen

In der Bucht

386. geh nach Norden
387. zerschneide Dickicht mit Schwert
388. geh nach Norden

Am Palisadenzaun

389. betrachte Dornenbüsche
390. schlage Dornen mit Stein ab
391. geh nach Osten

Am Fuße des Felsens

392. befestige Dornen an Zaun

Auf dem Felsen

393. untersuche Unterstand
394. nimm Kronenkorken
395. klettere innen runter

Auf der Wiese

396. geh nach Osten

Ostende der Wiese

397. untersuche Wiese
398. nimm Pilz
399. warte
➤ Bild eines Mannes
400. warte, 3x
rede mit Mann
401. Eingabe: ja
402. geh nach Westen

Auf der Wiese

403. klettere innen rauf

Auf dem Felsen

404. klettere außen runter

Am Fuße des Felsens

405. geh nach Süden

In der Bucht

406. geh in Blockhütte

In der Blockhütte

407. nimm Flasche
408. geh Bucht



In der Bucht

409. geh nach Westen

Inselstrand-Südseite

410. geh nach Norden

Inselstrand-Westseite

411. nimm Salz
412. untersuche Gestrüpp
413. nimm Rosmarin
414. geh nach Norden

Inselstrand-Nordseite

415. geh nach Norden

Hinter dem Felsen

416. schau
417. befestige Schaft an Haken
418. zerlege Schwert
419. befestige Griff an Enterhaken
420. nimm Kiste mit Enterstange
421. zerschlage Kiste
422. öffne Kiste
423. untersuche Kiste
424. nimm Pulver
425. Eingabe: ja
426. geh nach Süden

Inselstrand-Nordseite

427. geh nach Süden

Inselstrand-Westseite

428. geh nach Süden

Inselstrand-Südseite

429. geh zur Bucht

In der Bucht

430. geh nach Norden



Das waren noch Zeiten!



Am Palisadenzaun
431. befestige Dornen an Zaun

Auf dem Palisadenzaun
432. klettere innen runter

Palisadenzaun-Innenseite
433. untersuche Strauch
434. nimm Oregano
435. klettere innen rauf

Auf dem Palisadenzaun
436. klettere außen runter

Am Palisadenzaun
437. geh nach Osten

Am Fuße des Felsens
438. klettere außen rauf

Auf dem Felsen
439. klettere innen runter

Auf der Wiese
440. geh nach Osten

Ostende der Wiese
441. schau
442. gib Admiral Pfeffer
443. gib Admiral Salz
444. gib Admiral Rosmarin
445. gib Admiral Oregano
446. fülle Kronkorken mit Flasche
447. gib Admiral Kronkorken
448. nimm Champignon
449. iß Pilz und Champignon
450. geh nach Norden

Im Dschungel
➤ Bild einer Blüte
451. geh nach Norden

Tiefer im Dschungel
452. geh nach Norden

Noch tiefer im Dschungel
453. geh nach Norden

An der Felskugel
➤ Bild eines Felsens
454. geh nach Westen

Auf dem Felspfad
455. geh Felsvorsprung

Auf dem Felsvorsprung
456. geh nach Westen

Am Riß
➤ Bild einer Zugbrücke
457. untersuche die Konstruktion
458. wirf Kokosnuß nach Holzknüppel
459. wirf Stein nach Holzknüppel
460. geh nach Westen

An der Steintür
461. zerlege Enterstange
462. drehe Kurbel
463. stecke Griff in Kurbel
464. geh nach Norden

Im Gang
465. geh nach Norden

Tiefer im Gang
➤ Bild eines Ganges und einer Gestalt
466. untersuche Gestalt
467. geh nach Norden

In der Katakombe
➤ Bild einer Katakombe und eines Monsters
468. untersuche Kreatur
469. untersuche Felsnadel
470. geh zur Felsnadel

Auf der Felsnadel
471. gehe zur Katakombe

In der Katakombe
472. geh nach Süden

Tiefer im Gang
473. nimm Kleider
474. zieh Kleider an
475. nimm Augenklappe
476. hinke Nord

Katakombe
477. untersuche Kreatur
478. nimm Edelsteinsplitter
479. geh nach Süden

Tiefer im Gang
480. geh nach Süden

Im Gang
481. geh nach Süden



An der Steintür
482. nimm Griff
483. geh nach Osten

Am Riß
484. geh nach Osten

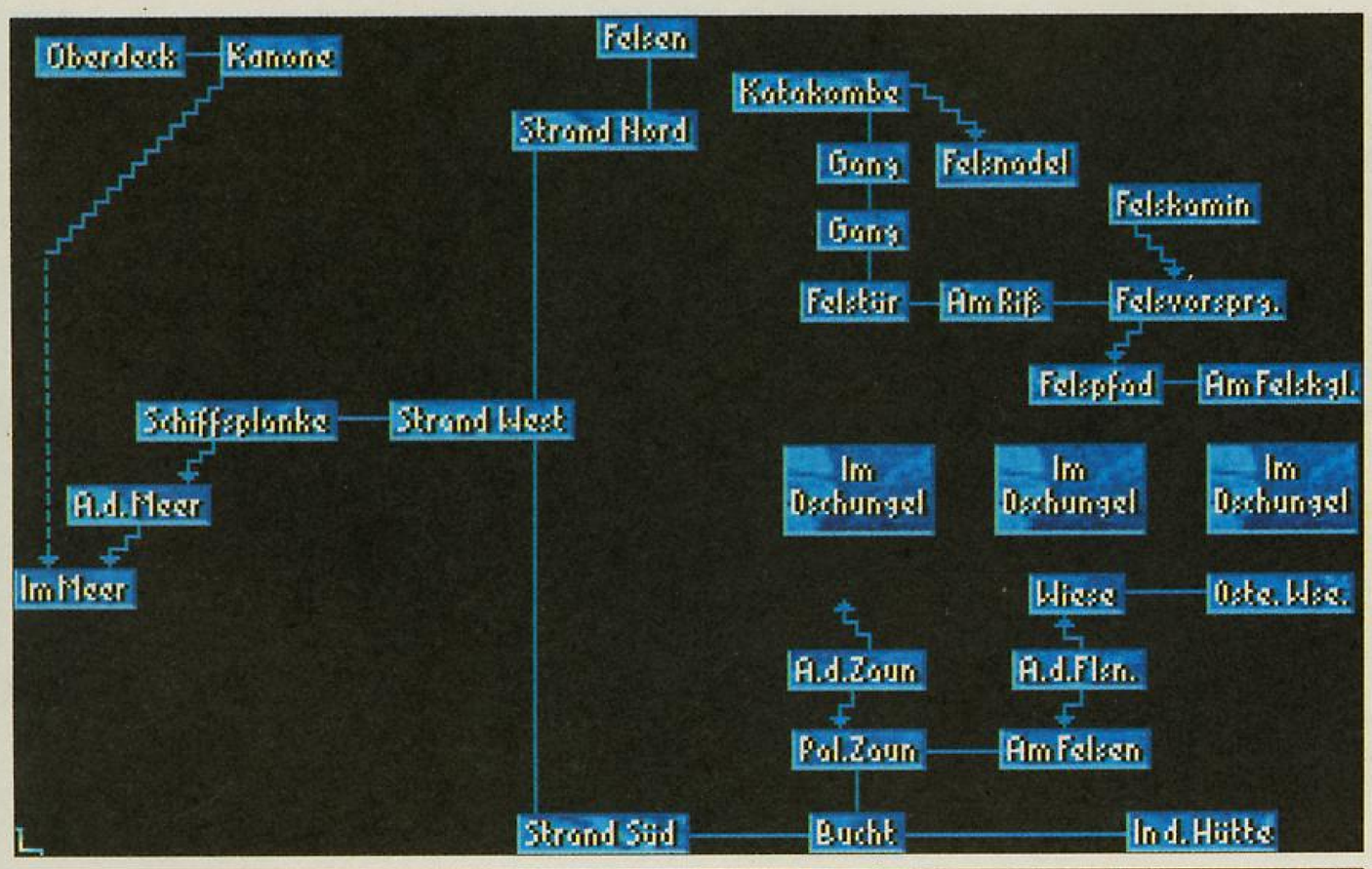
Auf dem Felsvorsprung
485. klettere auf Felskamin

Im Felskamin
486. befestige Kiefer an Seil
487. rauf
488. ziehe Seil rauf
489. rauf

Auf dem Gipfel
490. nimm Edelsteinsplitter

Der geheime Keller des Hawthrone-Hauses

Geheimkeller
491. geh auf das rote Feld



Plan: Ozean und einsame Insel



492. drücke Quader 3
493. warte

In der fernen Zukunft

Ende einer Straße

494. betrachte die Straße
495. untersuche Absperrbalken
496. untersuche Lack
497. untersuche den Schlepper
498. untersuche Gestrüpp
499. nimm Frühstücksdose (zerfällt, übrig bleibt Zündschlüssel)
500. geh rauf

Im Cockpit

501. untersuche Aufkleber
502. untersuche Zündschloß
503. untersuche das Amaturenbrett
504. betrachte das Diagramm
505. betrachte Sitz
506. untersuche Werkzeugfach
507. öffne Werkzeugfach
508. untersuche Werkzeugfach
509. nimm Hammer
510. nimm Brechstange
511. untersuche Werkzeugfach
512. nimm Passepartout
513. stecke Schlüssel ins Zündschloss
514. geh nach Osten

Auf dem Schlepper

515. untersuche Hebevorrichtung
516. untersuche Metallchassis
517. öffne Abdeckplatte mit Passepartout
518. schau Wartungseinheit
519. zerstöre Plastikkasten mit Hammer
520. Eingabe: ja
521. untersuche Sicherung
522. nimm Sicherung
523. geh nach Westen

Im Cockpit

524. drehe Schlüssel
525. drücke Schalter nach unten
526. drehe Knopf nach rechts
527. geh runter

Stützpunkt

528. untersuche das Tor
529. untersuche Sprechanlage
    ➤ Bild einer Sprechanlage
530. drücke Knopf (mehrmals bis Frage nach kaputtem Fahrzeug kommt)
531. Eingabe: ja
532. Eingabe: bst0423a
533. geh nach Süden



Ein Cockpit – futuristisch designed!

In der Halle

534. untersuche Reparaturvehikel
535. untersuche Tunnel
536. geh rauf

Auf dem Führerstand

537. untersuche Plattform
538. untersuche Zange
539. untersuche Blechverkleidung
540. untersuche Kabel
541. nimm Kabel
542. geh runter

In der Halle

543. geh nach Norden

Stützpunkt Bosten

544. klettere ins Cockpit

Im Cockpit

545. geh nach Osten

Auf dem Schlepper

546. stecke Stecker in Schraubgewinde
547. geh nach Westen

Im Cockpit

548. klettere aus dem Cockpit

Stützpunkt Bosten

549. gehe nach Süden

In der Halle

550. geh rauf

Auf dem Führerstand

551. drücke Knopf
552. drücke Taste und halte sie



553. bewege Hebel
554. geh runter

In der Halle

555. nimm Zange
556. geh nach Norden

Stützpunkt Bosten

557. klettere ins Cockpit

Im Cockpit

558. geh nach Osten

Auf dem Schlepper

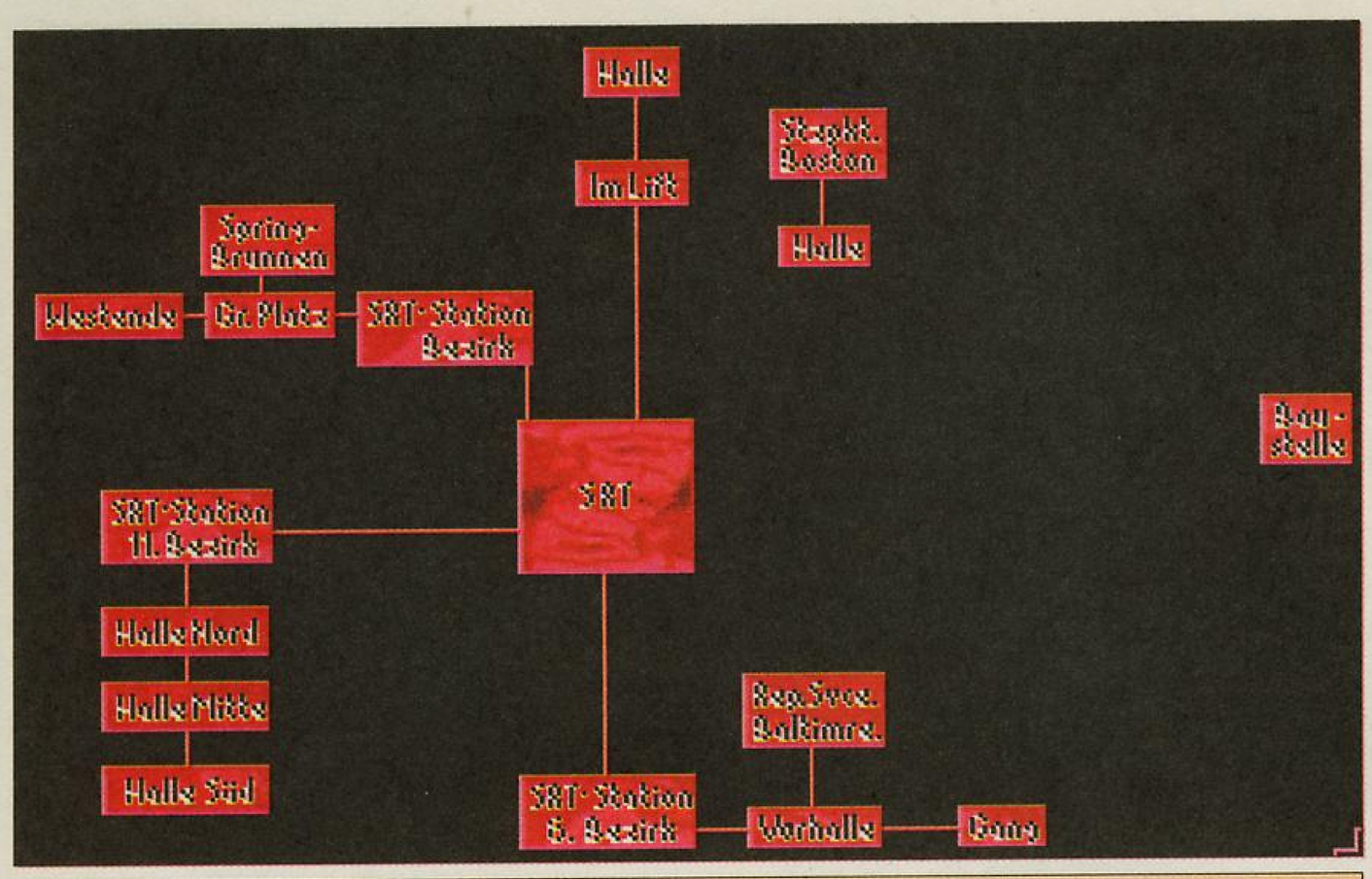
559. nimm Stecker
560. drehe Schraubgewinde mit Zange
561. gehe nach Westen

Im Cockpit

562. drücke Schalter nach unten
563. drehe Knopf nach links
564. runter

Parkplatz

565. untersuche das Tor
566. untersuche die Tür
567. untersuche die Sprechanlage
    ➤ Bild einer Sprechanlage
568. drücke auf die Taste
569. Eingabe: Museum (ist im 11. Bezirk)
570. drücke auf die Taste
571. Eingabe: frage nach Infocenter (ist im 14. Bezirk)
572. drücke auf die Taste
573. Eingabe: frage nach City (ist im 10. Bezirk)
574. drücke auf die Taste
575. Eingabe: frage nach Geheimwort
576. drücke auf den Knopf



Plan: Ferne Zukunft

577. Eingabe: ja
578. Eingabe: roborap
579. geh nach Süden

Vorhalle

580. geh nach Osten

Wartungshalle

581. betrachte die Maschinen
582. untersuche die Fahrzeuge
583. geh nach Westen

Vorhalle

584. geh nach Westen

Subwaystation

585. klettere in SRT

Im SRT

586. drücke Knopf
587. untersuche Zahlentastatur
588. drücke das X
589. drücke 14
590. drücke Knopf
591. klettere aus SRT

14. Bezirk: Im Lift

592. drücke Knopf
593. klettere in SRT

Im SRT

594. drücke Knopf
595. drücke 6
596. drücke 10
597. drücke Knopf
598. klettere aus SRT

10. Bezirk: SRT-Station

599. geh nach Westen
600. geh nach Westen
601. untersuche Automat
602. drücke Knopf
603. nimm Flugsand
604. lege Flugsand
605. nimm Eimer
606. geh zum Springbrunnen

Im Stadtzentrum

607. runter

Im Springbrunnen

608. lege Eimer
609. rauf

Im Stadtzentrum

610. untersuche Kasten
611. öffne Kasten
612. untersuche Kasten
613. drücke Schalter
614. Eingabe: ja
615. warte
616. schau
617. runter

Im Springbrunnen

618. nimm den Eimer
619. rauf

Im Stadtzentrum

620. geh nach Westen

Westende des Platzes

621. drücke Knopf
622. schütte Eimer über Robos aus
623. drücke Knopf
624. nimm Codecard
625. geh nach Osten





Im Stadtzentrum

626. geh nach Osten

10. Bezirk: SRT-Station

627. schau Roboter
628. gib Codecard
629. Eingabe: Emily (Tagebuch)
630. nimm Codecard
631. klettere in SRT

Im SRT

632. drücke Knopf
633. drücke 6
634. drücke 14
635. drücke Knopf
636. klettere aus SRT

14. Bezirk: Im Lift

637. stecke Codecard in Schlitz
638. geh nach Norden

In einer Halle

639. geh zum Terminal
640. Eingabe: Museum
641. Eingabe: Boston
642. Eingabe: Katastrophe
643. Eingabe: Strahlung
644. Eingabe: Lharas (ergibt den Code-Nr 661)
645. Eingabe: Lift („Schnuckiputzi“)
646. Eingabe: logoff
647. geh nach Süden

Im Lift

648. stecke Codecard in Schlitz
649. sage Schnuckiputzi
650. klettere in SRT

Im SRT

651. drücke Knopf
652. drücke 6
653. drücke 12
654. drücke 5
655. drücke 9
656. drücke 15
657. drücke 13
658. drücke 11
659. drücke den Knopf
660. klettere aus SRT

11. Bezirk: Historisches Museum

661. untersuche Tafel
662. geh nach Süden

Nordende der Halle

663. betrachte Szene 1
664. betrachte Szene 2
665. geh nach Süden

In der Hallenmitte

666. betrachte Szene 3
667. betrachte Szene 4
668. geh nach Süden

Südende der Halle

669. betrachte Szene 5
670. betrachte Szene 6
671. untersuche den Terminal
672. untersuche Ausgabeschacht
673. drücke den Knopf
674. Eingabe: sage 661
675. untersuche Ausgabeschacht
676. nimm Edelsteinsplitter

Der geheime Keller des Hawthorne-Hauses

Geheimkeller

677. geh schwarzes Feld
678. drücke Quader 2
679. warte

Im Zeitalter der Legenden

Bergwerkshalle

680. geh nach Süden

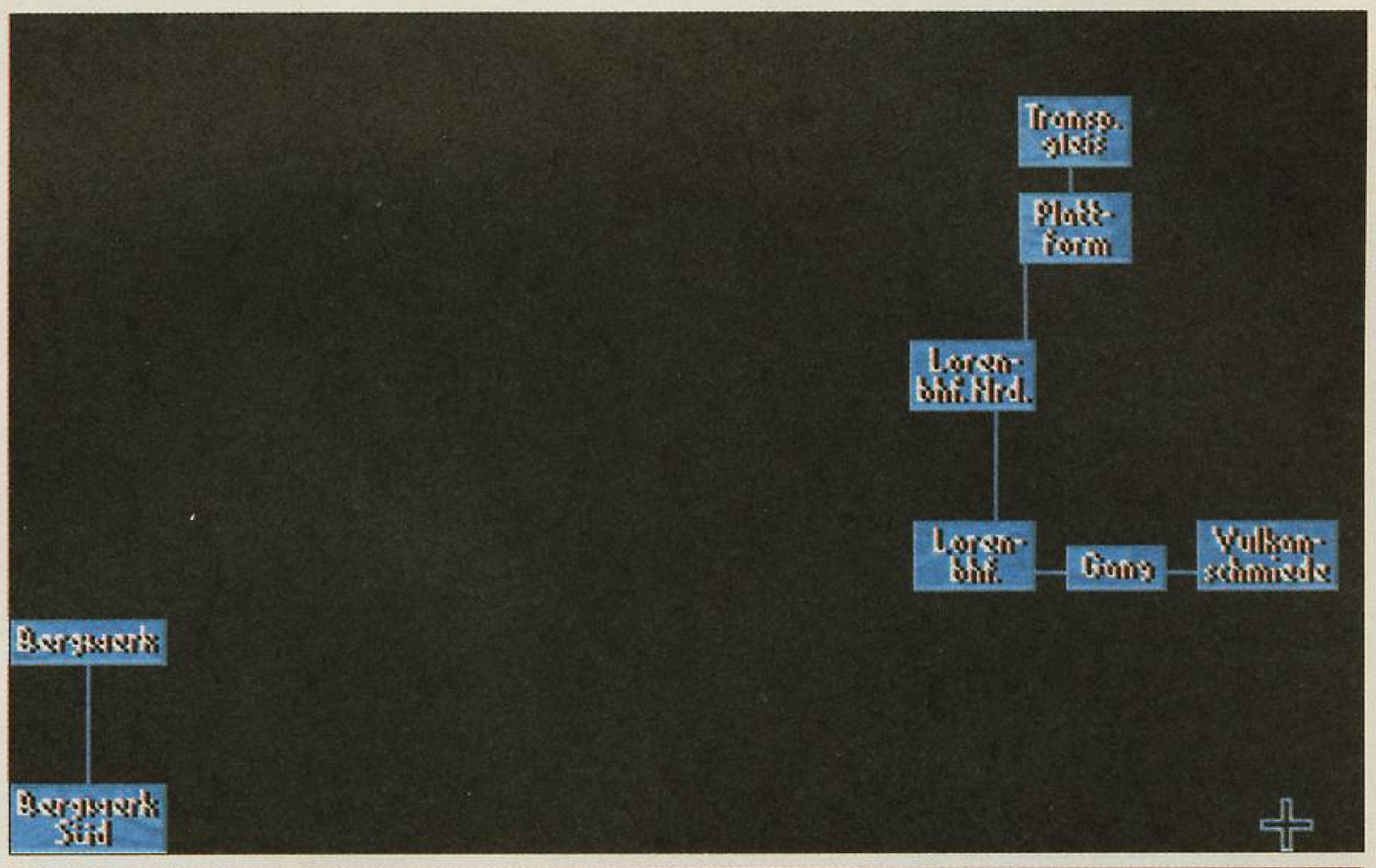
Südende des Bergwerks

681. hebe Mann auf
682. nimm Pickel
683. befestige Seil an Hebel
684. wirf Seil in Karre
685. steige in Karre

In der Karre

686. warte (bis Nachricht)

Und wo sind die Legenden?



Plan: Zeitalter der Legenden

687. Eingabe: gute
688. warte
689. nimm das Seil
690. ziehe am Seil

Lorenbahnhof

691. entzünde Feuerzeug
692. entzünde Kerze an Feuerzeug
693. geh nach Osten

Im östlichen Gang

694. warte
695. untersuche Mann
696. Eingabe: nein
697. Eingabe: ja
698. Eingabe: tell
699. zeige Tell die fünf Splitter
700. geh nach Osten

In der Vulkanschmiede

701. frage nach Problem
702. geh nach Norden
703. nimm Fläschchen
704. geh nach Westen

Ostende des Ganges

705. geh nach Westen

Lorenbahnhof

706. geh nach Norden

Nordende der Halle

707. geh nach Norden

Plattform

708. geh nach Norden



Am Transportgleis

709. geh in Karre

In der Karre

710. warte
711. warte
712. steige aus der Karre

Nordende des Bergwerks

713. geh nach Süden

Im Bergwerk

714. geh nach Süden

Südende des Bergwerks

715. gib Mann Elixier
716. gib Mann Pickel
717. gib Mann Pickel
718. befestige Seil an Hebel
719. steige in Karre
720. warte, 3x
721. nimm Seil
722. ziehe Seil



Lorenbahnhof

723. entzünde Feuerzeug
724. entzünde Kerze an Feuerzeug
725. untersuche Steine
726. nimm Splitter
727. geh nach Osten

Im östlichen Gang

728. geh nach Osten

In der Vulkanschmiede

729. gib Tell die sechs Splitter
730. Eingabe: ja
731. rede mit Tell
732. rede mit Tell
733. nimm Auge
    ➤ Bild des Auges
734. geh nach Westen

Im östlichen Gang

735. geh nach Westen

Lorenbahnhof

736. geh nach Norden

Nordende der Halle

737. geh nach Norden

Auf der Plattform

738. geh nach Norden

Am Transportgleis

739. geh in Karre

In der Karre

740. warte
741. steige aus der Karre

Im Lorentunnel

742. geh nach Osten

Gangabzweigung

743. geh nach Norden

Sklavenquartier

744. geh nach Norden

Am Tunneleingang

745. rede mit Mann
746. geh zu Tell
747. nimm Amulett
748. geh nach Norden

An der Brücke

749. geh nach Norden

Auf der Brücke

750. geh nach Osten
751. geh nach Osten

Jenseits der Schlucht

752. geh nach Osten

Auf der Treppe

753. schau Treppenstufe
754. schau Verstärker
755. nimm Lautsprecher
756. geh nach Westen

Jenseits der Schlucht

757. geh nach Westen

Auf der Brücke

758. lege Lautsprecher auf Vertiefung
759. befestige Lautsprecher an Seil
760. geh nach Osten

Jenseits der Schlucht

761. ziehe Seil
762. nimm Seil
763. nimm Kugel
764. geh nach Osten

Auf der Treppe

765. geh rauf

Ende der Treppe

766. untersuche Tür
767. untersuche Schlüsselloch
768. stecke Kugel in Schlüsselloch
769. geh nach Norden

Nördlicher Gang

770. geh nach Norden

In der schwarzen Krypta

771. nimm Papier
772. lies Papier
773. öffne Amulett
774. frage Pit (im Amulett) nach Ausgang
    ➤ Bild eines Kobolts
775. geh nach Westen



In der Krypta

776. frage Pit (819) nach Ausgang
777. geh nach Süden
778. frage Pit nach Ausgang
779. geh nach Süden
780. frage Pit nach Ausgang
781. geh nach Osten
782. frage Pit nach Ausgang
783. geh runter
784. frage Pit nach Ausgang
785. geh nach Westen
786. frage Pit nach Ausgang
787. geh nach Norden
788. frage Pit nach Ausgang
789. geh nach Westen
790. frage Pit nach Ausgang
791. geh nach Norden
792. frage Pit nach Ausgang
793. geh rauf
794. frage Pit nach Ausgang
795. geh nach Osten

Am unterirdischen See

796. nimm Pit
797. wirf Pit in See
798. warte
799. warte



Na endlich!



Schlechte Zeiten für Monster!

800. springe in den See
801. Eingabe: ja

Im See

802. schwimme nach Norden

Mitte des Sees

803. schwimme nach Norden

Nordufer des Sees

804. geh ans Ufer

Am Ufer

805. nimm Kraut
806. nimm Kraut
807. grabe im Sand
808. nimm Holz
809. befestige Ranke an Holz
810. geh nach Süden

Nordufer des Sees

811. tauche

An der tiefsten Stelle

812. untersuche Würfel
813. drehe Würfel
814. halte Würfel ins Licht
815. schwimme nach Süden

Am Grund des Sees

816. untersuche Monstrum
817. untersuche die Wunde
819. untersuche Maul
820. tauche Maul
821. Eingabe: ja

Im Inneren des Monsters

822. schau Amaturentafel
823. untersuche Schildchen
824. schau Blechverkleidung
825. schau Schalter
826. schau Knopf
827. drehe Schalter nach rechts
828. drehe Schalter nach links
829. schaue Hohlraum
830. nimm Sauerstoffgerät
831. schau Blechverkleidung
832. nimm Engländer
833. drücke Knopf
834. Eingabe: ja
835. drücke Knopf
836. rauf



Im Tunnel

837. rauf

Auf der Außenhaut

838. schau Schuppe
839. schau Bolzen
840. drehe Bolzen mit Engländer
841. rauf

Am Grunde des Sees

842. nimm Schuppe
843. schwimme nach Norden

An der tiefsten Stelle

844. halte Schuppe ins Licht
845. runter

In der Schleuse

846. untersuche Steuereinheit
847. untersuche Gitter
848. gehe durch Gitter

Im Tunnel

849. untersuche Steuereinheit
850. gehe durch Gitter

In der Schleuse

851. drehe Regler auf Null
852. drücke Taste
853. gehe nach Norden

Kathauras Wache

854. ziehe am Zugriegel
855. schaue Steuereinheit
856. drücke Taste
857. drücke Knopf
858. drehe Regler auf Eins
859. drücke Knopf
860. drehe Regler auf Null
861. drücke auf Taste
862. geh nach Süden

In der Schleuse

863. befestige Griff an Klinge
864. schneide Kabel mit Schwert
865. geh nach Norden

Kathauras Wache

866. schneide Kabel mit Schwert
867. ziehe am Zugriegel
868. ziehe am Zuriegel und gehe nach Süden und gehe nach Westen

In der Schleuse

Im Tunnel

869. drücke Taste
870. drehe Regler auf Eins
871. drehe Regler auf Null
872. drücke Taste
873. geh durch Gitter

In der Schleuse

874. schaue Plakette
875. geh nach Norden



Kathauras Wache

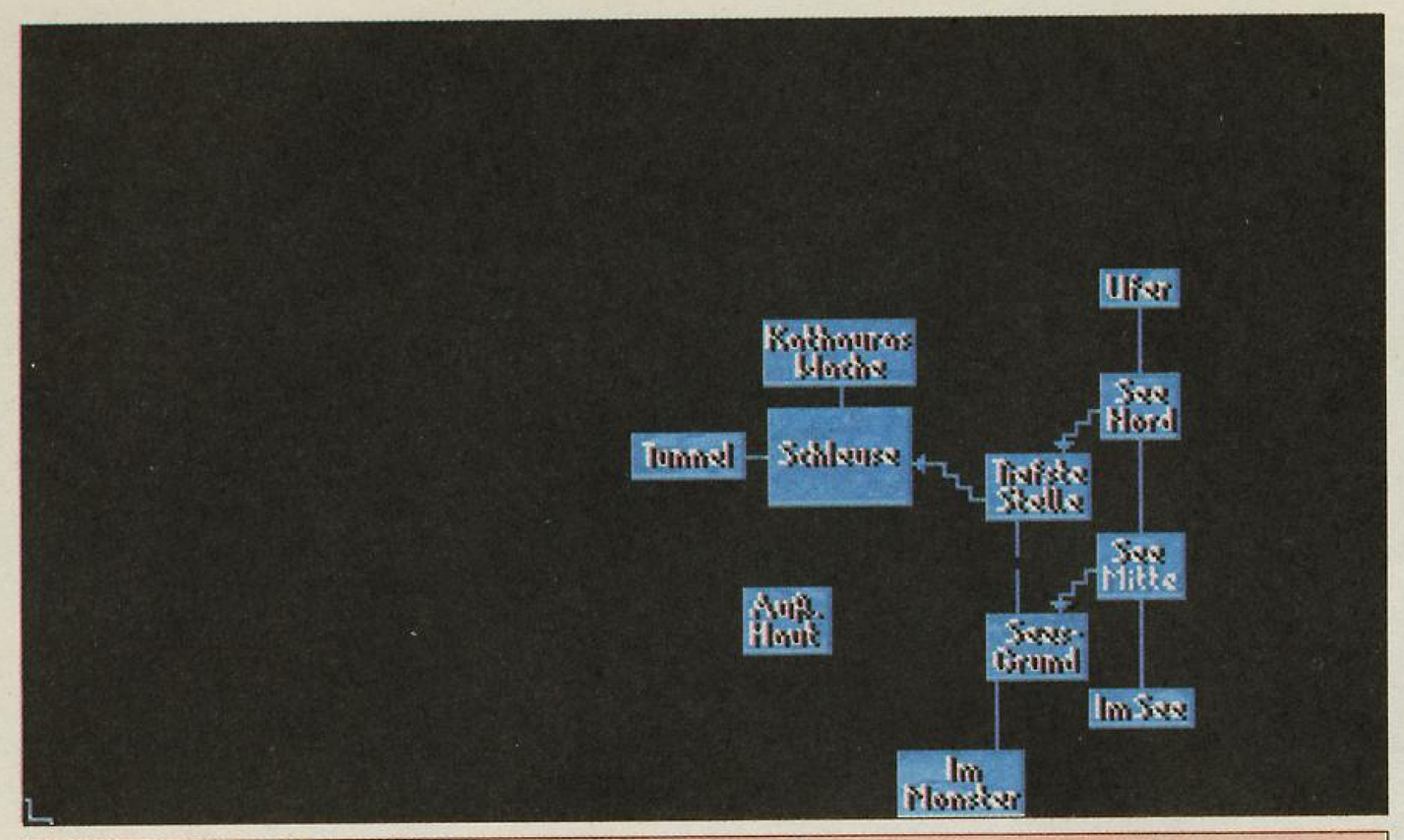
876. geh nach Norden

Auf dem schwarzen Weg

877. zerlege Schwert
878. befestige Schaft an Haken
879. befestige Griff an Enterhaken
880. öffne Tür mit Enterstange
881. geh nach Osten

Kathauras Wohnung

882. schau Spruch
883. schiebe Stuhl nach Westen



Plan: Kathauras Wache

Auf dem schwarzen Weg
884. schiebe den Stuhl nach Süden

Kathauras Wache
885. klettere auf Stuhl

Auf Kathauras Stuhl
886. klettere auf Lehne

Auf der Lehne
887. nimm Ruß
888. runter

Auf Kathauras Stuhl
889. runter

Kathauras Wache
890. geh nach Norden

Auf dem schwarzen Weg
891. geh nach Norden

Auf dem Gipfelgrat
892. geh nach Norden

An der Festungsmauer
893. schau
894. schau durch Fenster
➤ Bild eines Pavillons
895. drücke Knopf
896. warte
➤ Bild von Khalin
897. geh nach Norden

Am Festungstor
898. geh nach Norden
899. geh nach Norden

Auf dem Tisch
900. runter
901. Eingabe: nein
902. warte
903. nimm Stuhl
904. wirf Stuhl auf Brille
905. geh auf Steinbank

Auf der Steinbank
906. runter

Im Pavillon
907. untersuche Boden
908. ziehe Platte

Am Pavillon
909. runter

Kals Tempel-Südende
910. geh nach Norden

Kals Tempel-Nordende
911. geh nach Norden

Im Gang
912. klopfe an Wand
➤ Bild eines Mannes
913. untersuche den Mann
914. untersuche Namensschild
915. drücke Knopf
916. Eingabe: ja
917. geh nach Süden



Kals Tempel-Südende
918. nimm Sigmazelle
919. geh nach Norden

Kals Tempel-Nordende
920. gib Sigmazelle
921. Eingabe: ja
922. Eingabe: ja
923. Eingabe: ja

Kals Tempel-Südende

Im Raumschiff
924. schau

ENDE

Zusammengesetzte Gegenstände:

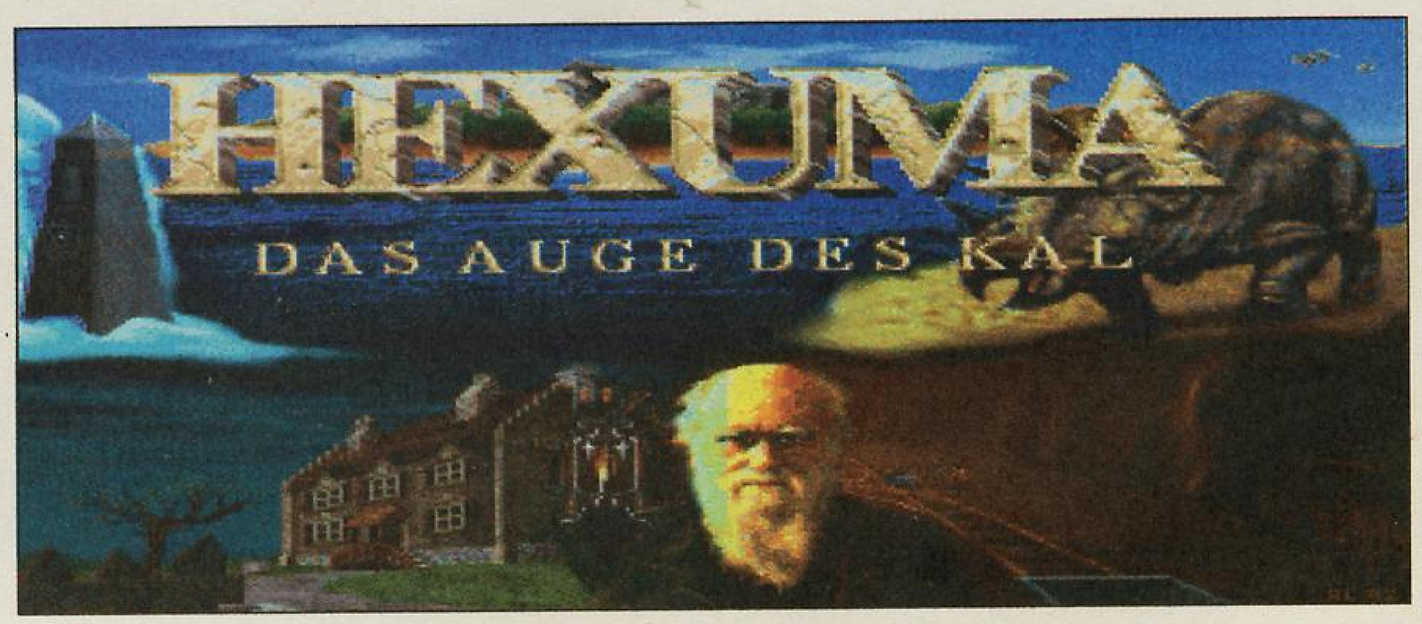
Schwert:
Griff des Billardstockes mit Klinge des Samuraischwertes
1. befestige Griff an Klinge

Enterhaken:
Schaft des Billardstockes m. Haken d. Hacke
1. befestige Schaft am Haken

Wurfanker:
Seil mit Enterhaken
1. befestige Seil an Enterhaken

Enterstange:
Griff des Billardstockes mit Enterhaken
1. befestige Schaft an Haken
2. befestige Griff an Enterhaken

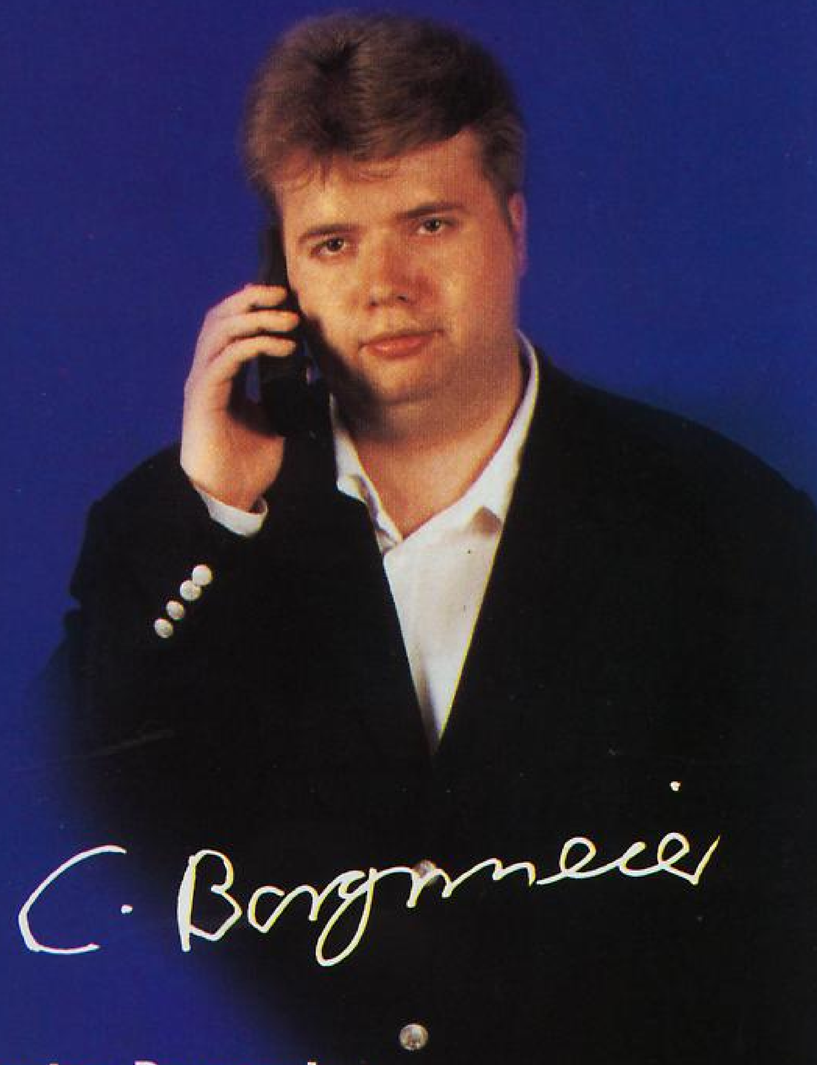
Billardstock:
Schaft an Griff, Spitze an Stock
1. befestige Schaft an Griff
2. befestige Spitze an Stock



STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0 76 31 / 17 63-0

HELP 24H CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



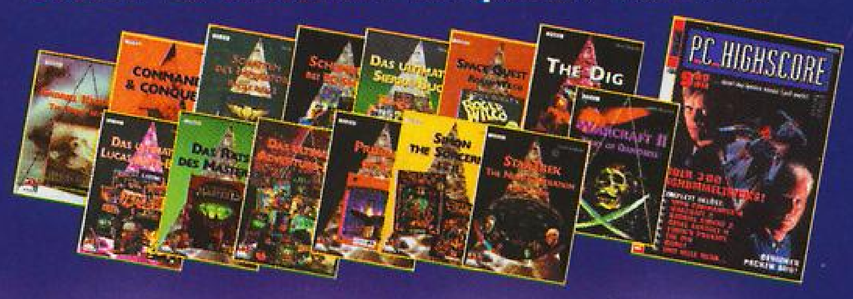
Carsten Borgmeier

**Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?**

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:
Schnell, kompetent und persönlich!**

☎ 0190-77 3333

30 sek. nur DM 1,20 · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

Komplett deutsche Vollversion auf

Drei der besten Kult-Adventures aus der bekannten deutschen Softwareschmiede SOFTWARE 2000: Jetzt in uneingeschränkter Originalversion als „SOFTWARE 2000-Collection“ auf dieser CD-ROM!
Spannung, Rätsel und Abenteuer hoch drei – blendende Unterhaltung ist bei diesen komplett deutschen Text-/Grafikadventures für viele Wochen garantiert!
Diese drei Spielehits finden Sie auf der beiliegenden CD-ROM (inkl. Anleitung und Lösung im Heft).

DAS STUNDENGLAS

„...ein fantasievolles Fantasy-Abenteuer, dessen feine (aber nicht allzu schwere) Rätsel und märchenhafte Charaktere die Abenteurer im ganzen Land bezauberten.“ **PC Joker**

Erst wenige Jahr sind vergangen, seit die großen Umweltsünden der Menschheit die globale Katastrophe auslösten. Binnen kurzer Zeit verwandelte sich die Erde in eine ökologische Wüste - es scheint, als hätten die Menschen immer noch nichts gelernt. Doch plötzlich ergibt sich eine unwiderstehliche Chance! Durch die Aufzeichnungen eines Wissenschaftlers, der zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein unglaubliches Phänomen erforschte, scheint es möglich, die Ursache der großen Katastrophe im Nachhinein auszuschalten!
Doch wer wird es wagen, sich auf die phantastische und gefahrvolle Reise zu begeben, um das Rätsel des Stundenglases zu lösen?

HEXUMA - DAS AUGE DES KAL

„Knifflige Rätsel, packende Atmosphäre – Hexuma – das Auge des Kal bringt`s!“
ASM-Hit, Wertung GUT!

„Den vorläufigen Höhepunkt ihres Schaffens hat die Weltenschmiede mit dieser Schmiedewelt abgeliefert.“
PC JOKER – 83%

Ein Postdampfer wird gehoben. Vor etwa 70 Jahren versank er aus ungeklärter Ursache im Fluß. In der Stahlkammer entdeckt man Sendungen, die selbst nach dieser langen Zeit noch unbeschädigt sind - und stellt sie nun doch noch zu. In dem Moment, da der Postbote jenen uralten Umschlag zu Ihnen bringt, erwacht die alte Legende um das „Auge des Kal“ wieder zum Leben. Und damit beginnt für Sie ein gewaltiges Abenteuer, eine unglaubliche Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt...



DIE KATHEDRALE

„Anspruchsvolle Adventurekost für Feinschmecker.“
„...und mehr als 300 Buchseiten Spielstory!“
„An dieser Kathedrale kommt keiner vorbei – und wer nicht aufpaßt, kommt lebend nicht mehr raus...“.
ASM-Hit, Wertung PRIMA!

Wie ein schweigendes, steinernes Gebirge steht seit Jahrhunderten die St. Pauls Kathedrale am Domplatz in Schönau - als Zeugnis kirchlicher Tradition und mittelalterlicher Baukünste. Doch niemand ahnt, daß diese Kathedrale ein furchtbares Geheimnis birgt. Das Geheimnis der Rache ihres Baumeisters, der im 15. Jahrhundert zum erbitterten Feind der Inquisition wurde. Und so schlendern noch heute täglich viele Touristen an den alten, grauen Mauern vorbei, nicht ahnend, daß dahinter ein namenloses Entsetzen lauert - und daß die Gefahr von Tag zu Tag größer wird...

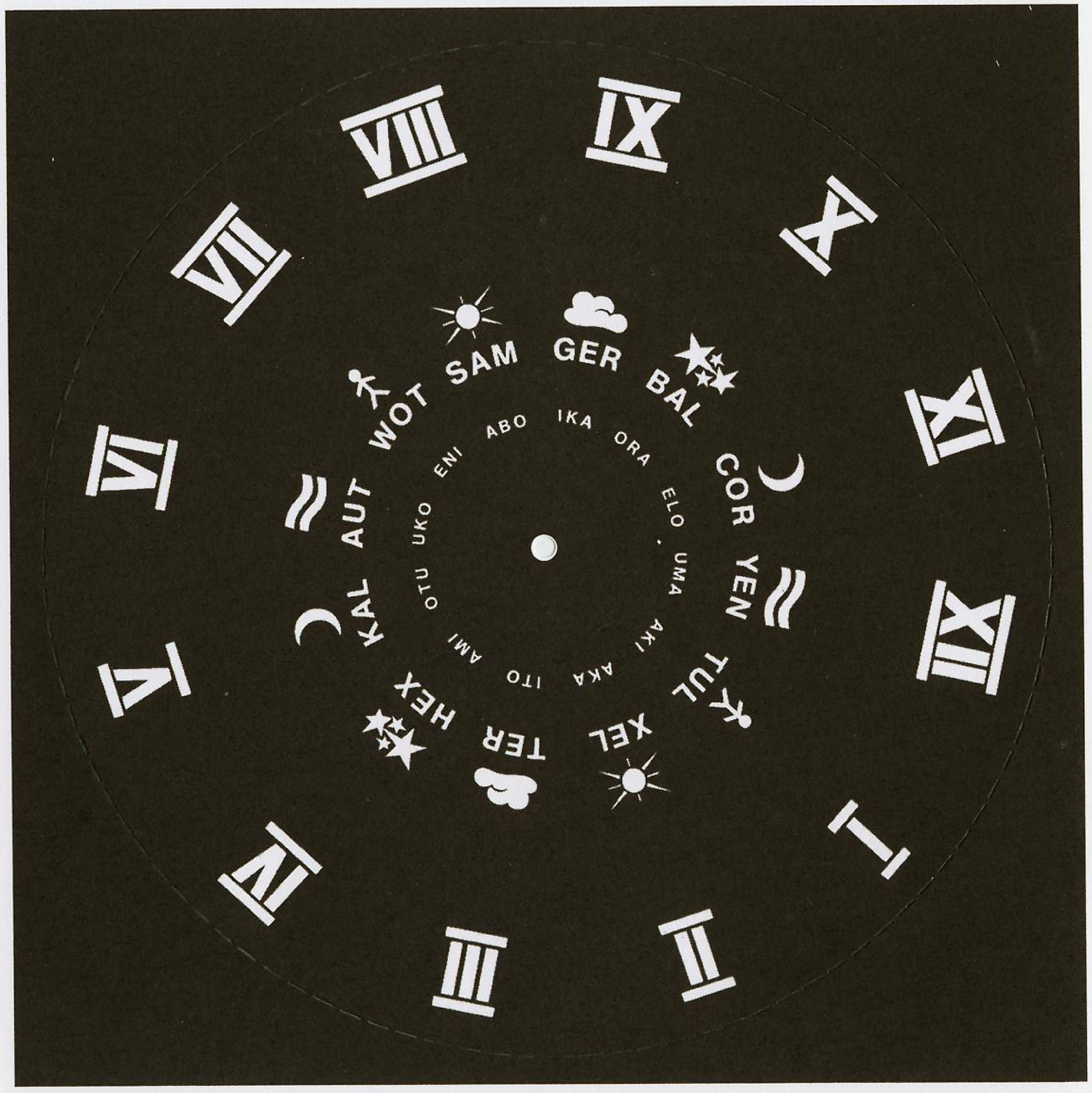
FEATURES DER COVER-CD-ROM:

- **Drei uneingeschränkte Vollversionen auf der Cover-CD-ROM**
- **Alle Spiele in komplett deutscher Version**
- **Beschreibung und Komplettlösung zu jedem Spiel im Heft**

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

SOFTWARE 2000 Artventure

ACHTUNG! DIE SPIELE LAUFEN NICHT UNTER WINDOWS 95 UND AUCH NICHT IM MS-DOS-MODUS VON WINDOWS 95!


I
II
III
IV
V
VI
VII
VIII
IX
X
XI
XII
WOT SAM GER BAL
COR YEN TUK
XEL TER HEX
KAL AUT WOT
OTU UKO ENI ABO IKA ORA ELO UMA AKI AKA ITO AMI

