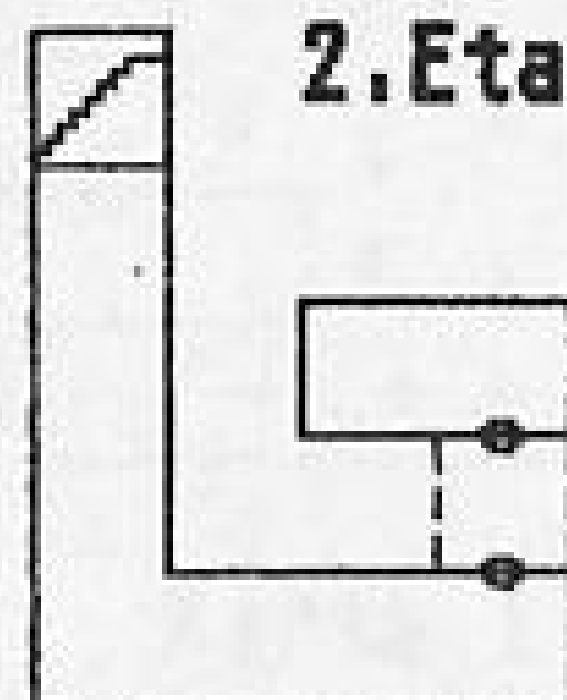


KOMPLETTLÖSUNG

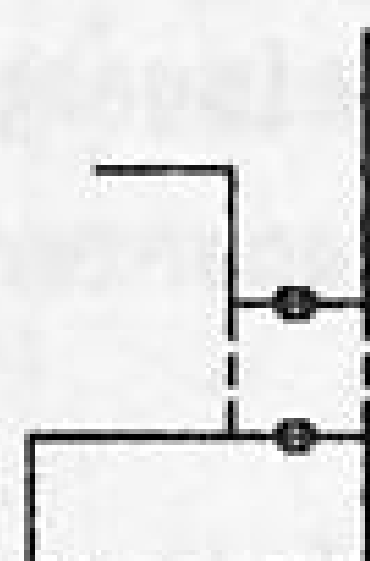
Treppe X=012 Y=034

2.Etage X=015 Y=030



Treppe X=012 Y=011

2.Etage X=015 Y=011

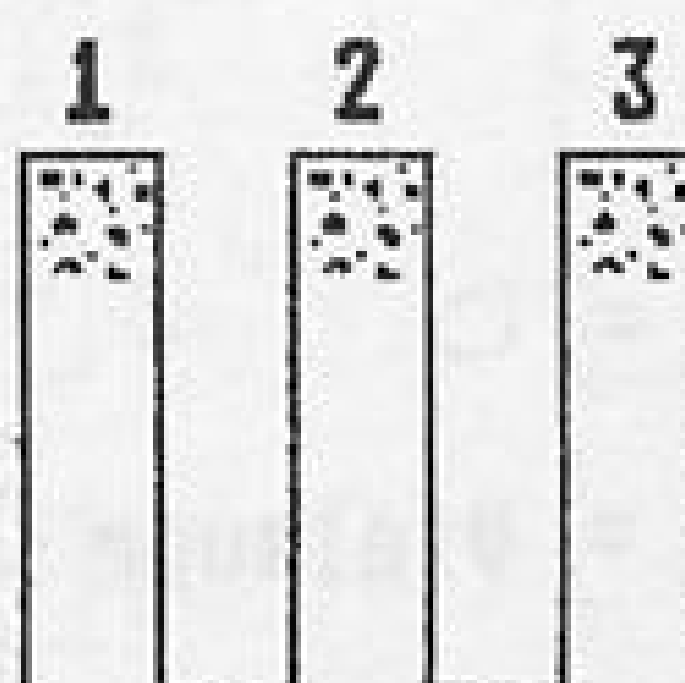
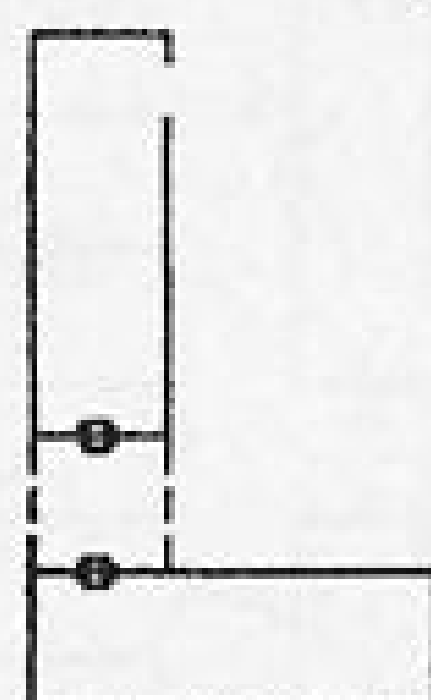


Karte 10

Treppe X=023 Y=021

Treppe X=035 Y=012

2.Etage X=026 Y=011



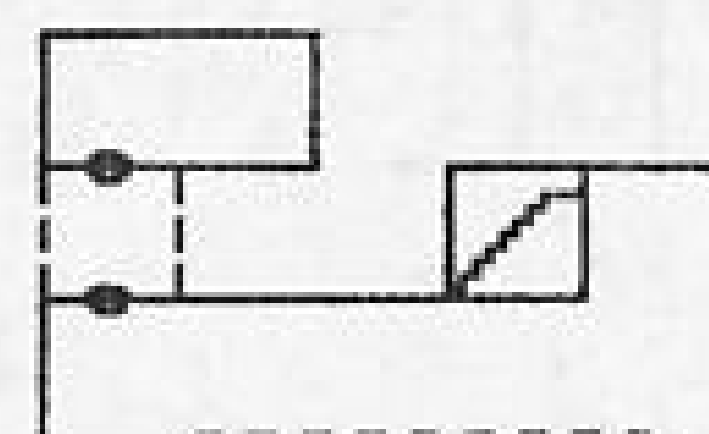
1 = Geschicklichkeit
2 = meiden
3 = Kondition

Teleporter X=019 Y=022

Karte 10

Treppe X=034 Y=032

2.Etage X=026 Y=030



Käfig

- = Geheimgang
- = Teleporter
- = Weg
- = Skelett
- = Treppe

- = Transformer
- = Geheimgang
- = Teleporter
- = Weg
- = Skelett
- = Treppe



TIPS & TRICKS

Ausgabe 7/92

KOMPLETTLÖSUNG:

AMIGA

PC

C 64

LYNX

NES

MEGA DRIVE

PC-ENGINE



FUN & ACTION

GAME

**3 Powergames..
für nur DM 7,90!**

**Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.**

INHALT

Amiga

Seite 4

Darkman • Cardiaxx • Final Blow • Robocop 3 • Titus the Fox •
Lethal Xcess • Hudson Hawk • Elvira • Ultima 6 • Another World •
Magic Pockets • Microprose Formula One Grand Prix •

Konsolen

Seite 10

Crystal Mines 2 • The Hunt for Red October • Mission
Impossible • Caryoon • Motoroad • Robocod - James Pond 2 •
Ninja Gaiden • Dragon Saber • Super Raiden Densetsu •

PC

Seite 15

Storm Master • Falcon 3.0 - Teil 1 •
Falcon 3.0 - Teil 2 •

C 64

Seite 17

Double Dragon 2 • Double Dragon 3 •
Ferrari Formula One • Dragon Spirit •

Komplettlösung

Seite 18

Amberstar

DARKMAN

Damit es der dunklen Schreckensgestalt niemals an Energie mangelt, solltet Ihr an beliebiger Stelle des Action-Cocktails **"MEACULTA"** eingeben.

(Anm. d. Red.: Sollte es nicht vielleicht **"MEACULPA"** heißen?)

CARDIAXX

Im Pausenmodus läßt sich problemlos das hochgesteckte Zeitlimit herunterschrauben, indem Ihr das Zauberwort (nein, nicht "bitte"!) **"RACHEL"** eingibt. Jetzt nur noch die Shifttaste gedrückt halten und anschließend auf **"G"** hämmern. Wer zusätzlich noch unendlich viele Leben abstauben möchte, pausiert erneut und wendet sich an **"CAROLILY"**.

FINAL BLOW

Wer seinen Gegner schon immer `mal richtig einen vor den Latz knallen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu. Sechsmal auf die Taste **F10** drücken, um den fiesen Widersacher auf die Bretter zu legen.

Klaus Vill

ROBOCOP 3

Um Eurem "Superbullen" eine Art Unverwundbarkeit aufzuzuwängen, müßt Ihr während des Spiels beide **Shift**tasten gedrückt halten und dann **"The DIDZ MEN"** eingeben. Dieser ulkige Name senkt die Lebensenergie zwar zunächst auf Null, doch bleibt sie da auch auf längere Sicht stehen.

Marco Sommermeyer

TITUS THE FOX

- Level 1 - On The Foxy Trail - 2625
- Level 2 - Looking For Clues - 8455
- Level 3 - Road Works Ahead - 2974
- Level 4 - Going Underground - 4916
- Level 5 - Flaming Catacombs - 1933
- Level 6 - Coming To Town - 0738
- Level 7 - Foxis Den - 2237
- Level 8 - On The Road To Marrakesh - 5648
- Level 9 - Home Of The Pharaohs - 6390
- Level 10 - Desert Experience - 8612
- Level 11 - Walls Of Sand - 4187
- Level 12 - A Beacon Of Hope - 1350
- Level 13 - A Pipe-Dream - 3269
- Level 14 - Going Home - 5052

Markus Stürmer

LETHAL XCESS

Im Optionsmenü wird normalerweise der Schwierigkeitsgrad festgelegt, gibt man jedoch das Wort **"COKE"** (kleingeschrieben) ein, so leuchtet der Bildschirmrand blau auf und man befindet sich in einem Cheatmodus.

- | | | |
|---------------|-------------|-----------------|
| F1 - Triangle | F2 - Drones | F3 - Alienwiper |
| F4 - Blaster | F5 - Laser | F6 - Formation |
| F7 - Seeker | F8 - Hunter | F9 - Shield |

Durch mehrmaliges Drücken wird die Wirkung der entsprechenden Waffe enorm verstärkt.

HUDSON HAWK

Etwas verspätet hat der Nikolaus ein ganz besonderes Präsent für Euch, denn mit **"SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN"** erhaltet Ihr unendlich viele Meisterdiebe.

Marco Metz

ELVIRA

Per Modul könnt Ihr der frontlastigen Dame bei Adresse **\$409** zu unendlich vielen Leben verhelfen.

ULTIMA 6

Euer Freund und Barde Iolo läßt sich sehr leicht beeindrucken, wenn Ihr dreimal **"SPAM"** und anschließend **"HUMBUG"** zu ihm sagt. Das Resultat: Ihr könnt Euch die tollsten Gegenstände auswählen! Natürlich zum Nulltarif!

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1 - Leather Helm | 2 - Chain Coif |
| 3 - Iron Helm | 4 - Spiked Helm |
| 5 - Winged Helm | 6 - Brass Helm |
| 7 - Gargoyle Helm | 8 - Magic Helm |
| 9 - Wooden Shield | 10 - Curved Heather |
| 11 - Winged Shield | 12 - Kite Shield |
| 13 - Spiked Shield | 14 - Black Shield |
| 15 - Door Shield | 16 - Magic Shield |
| 17 - Cloth Armour | 18 - Leather Armour |
| 19 - Ring Mail | 20 - Scale Mail |
| 21 - Chain Mail | 22 - Plate Mail |

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 23 - Magic Armour | 24 - Spiked Collar |
| 25 - Guild Belt | 26 - Gargoyle Belt |
| 27 - Leather Boots | 28 - Swamp Boots |
| 33 - Sling | 34 - Club |
| 35 - Main Gouche | 36 - Spear |
| 37 - Throwing Axe | 38 - Dagger |
| 39 - Mace | 40 - Morning Star |
| 41 - Bow | 42 - Crossbow |
| 43 - Sword | 44 - Two-Handed-Hammer |
| 45 - Two-Handed-Axe | 46 - Two-Handed-Sword |
| 47 - Halbard | 48 - Glass-Sword |
| 49 - Boomerang | 50 - Triple Crossbow |
| 51 - Force Field | 52 - Wizard Eye |
| 54 - Magic Bow | 55 - Arrow |
| 56 - Bolt | 57 - Spellbook |
| 58 - Spells | 59 - Codex |
| 60 - Book Of Prophecies | 61 - Book Of The Circles |
| 62 - Vortex Cube | 63 - Picklock |
| 64 - Key | 65 - Black Pearl |
| 66 - Blood Moss | 67 - Garlic Blub |
| 68 - Ginseng Root | 69 - Mandrake Root |
| 70 - Nightshade Mushroom | 71 - Spider Silk |
| 72 - Sulfour Ash | 73 - Moonstone |
| 74 - Amulet Of Submission | 75 - Snake Amulet |
| 76 - Ankh Amulet | 77 - Gem |
| 78 - Staff | 79 - Lightning Wand |
| 80 - Fire Wand | 81 - Stormcloak |
| 82 - Ring | 83 - Oil Flask |
| 84 - Red Gate | 85 - Blue Gate |
| 86 - Gavel | 87 - Orb Of The Moons |
| 88 - Gold | 89 - Gold Nugget |
| 90 - Torch | 92 - Silver Snake Venom |

93 - Sextant	95 - Brunch Of Grapes
96 - Butter	97 - Gargish Vocabulary
99 - Backpack	100 - Scythe
103 - Pick	104 - Shovel
105 - Hoe	106 - Wooden Ladder
114 - Knife	115 - Wine
116 - Mead	117 - Ale
127 - Skilled	128 - Loaves Of Bread
129 - Potion Of Mead	130 - Rolls
131 - Cake	132 - Cheese
133 - Ham	135 - Horse Corps
136 - Skewer	149 - Ship`s Deed
151 - Book	152 - Scroll
153 - Panpies	154 - Telescope
166 - Sack Of Grain	167 - Sack Of Floor
169 - Rubber Ducky	171 - Fumarole
172 - Spikes	173 - Trap
178 - Bucket	181 - Churm

(Anm. d. Red.: Wir haben alle Items abgedruckt, da wir der Meinung sind, daß manche Spieler bestimmt nicht mit den besten Waffen und Rüstungen herumstolzieren möchten. Das würde jegliche Freude an diesem Rollenspiel verderben!)

Christian Julke

ANOTHER WORLD

Level 1 - EDIJ	Level 2 - HICI	Level 3 - FLLD
Level 4 - LIBC	Level 5 - CCAL	Level 6 - EDIL
Level 7 - FADK	Level 8 - KCIJ	Level 9 - LDIJ
Level 10 - LALD	Level 11 - LFEK	

MAGIC POCKETS

Die Credits könnt Ihr bei diesem Spiel in Adresse **\$1792** festlegen.
Carsten Stobel

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX

Alle begeisterten Motorsportler aufgepaßt! Hier sind einige Tips für diejenigen, die nicht gerne herumprobieren, sondern den schnellen Erfolg schätzen.

1. Kurvenreiche Strecke mit teilweise langen Geraden

Zu dieser Kategorie gehören Phönix, Interlagos, Imola, Magny Cours, Silverstone, Hungaroring, Spa, Estoril, Barcelone, Suzuka und Adelaide.

Hier solltet Ihr folgende Einstellungen treffen:

Wing -> Front: 29 und Rear: 29

Gear Rations: 35-39-43-47-52-60

Für Imola gilt speziell: Wing -> je 25

und für Magny Cours: Wing -> je 30

2. Wenig anspruchsvolle Strecken mit dem Schwerpunkt auf Geraden

Montreal, Mexiko, Hockenheim und Monza sind typische Vertreter dieser Gattung.

Wing -> Front: 25 und Rear: 25

Gear Rations: 35-40-45-50-55-60

3. Strecken, die sehr und vor allem kurvenreich sind

Hier kann lediglich die Königsstrecke Monaco genannt werden.

Wing -> Front: 40 und Rear: 40

Gear Rations: 35-38-41-44-47-53 oder 35-39-43-47-51-55

Kurt Erdmann

CRYSTAL MINES 2

(Lynx)

Level 1 - TSLA	Level 2 - UEPT	Level 3 - MTFG
Level 4 - IRTR	Level 5 - ZCXP	Level 6 - DPRX
Level 7 - OIGT	Level 8 - YHYR	Level 9 - VYHK
Level 10 - ITCU	Level 11 - QCCK	Level 12 - BXNG
Level 13 - MOXA	Level 14 - IDWJ	Level 15 - RFVC
Level 16 - GHSI	Level 17 - SKHU	Level 18 - TRFN
Level 19 - LQRE	Level 20 - AURV	Level 21 - TYGU
Level 22 - FUIX	Level 23 - QFXV	Level 24 - XVXU
Level 25 - KYPO	Level 26 - HBTR	Level 27 - SFEB
Level 28 - HXRE	Level 29 - TRVJ	Level 30 - FQCS
Level 31 - ZOIH	Level 32 - LHVJ	Level 33 - GVVU
Level 34 - EMTV	Level 35 - OHXY	Level 36 - GSTB
Level 37 - UXRC	Level 38 - PWYH	Level 39 - XQCE
Level 40 - PNGU	Level 41 - DZDI	Level 42 - PIPH
Level 43 - PKAV	Level 44 - TBUM	Level 45 - CXRI
Level 46 - QIPZ	Level 47 - HBJP	Level 48 - NXKU
Level 49 - IGPY	Level 50 - INUG	Level 51 - LPHD
Level 52 - NEBX	Level 53 - JVNL	Level 54 - CAQS
Level 55 - KEHL	Level 56 - EMSE	Level 57 - ZLAE
Level 58 - MSXV	Level 59 - JXTD	Level 60 - SOVS
Level 61 - GHGV	Level 62 - QVOZ	Level 63 - ZCEL
Level 64 - COYH	Level 65 - HJHT	Level 66 - DONQ
Level 67 - VBHF	Level 68 - JSMJ	Level 69 - HTRA
Level 70 - WBHD	Level 71 - MVJX	Level 72 - ANZI
Level 73 - EDLA	Level 74 - PCMN	Level 75 - YJKJ
Level 76 - RAIQ	Level 77 - ZRWH	Level 78 - ECMO
Level 79 - AOTP	Level 80 - SVWK	Level 81 - VRBD
Level 82 - SVYA	Level 83 - KRFH	Level 84 - CNQR
Level 85 - YNXR	Level 86 - XWQU	Level 87 - YXFJ

Level 88 - SRDW	Level 89 - PDSQ	Level 90 - QKOA
Level 91 - CKLQ	Level 92 - KHBA	Level 93 - MZKM
Level 94 - DYDO	Level 95 - IDIC	Level 96 - WVOM
Level 97 - NJCU	Level 98 - WUQR	Level 99 - BSZB
Level 100 - RERF	Level 101 - WNON	Level 102 - IVLC
Level 103 - PJOL	Level 104 - RGEI	Level 105 - WCEF
Level 106 - DSGY	Level 107 - PHVF	Level 108 - NCDS
Level 109 - KOMZ	Level 110 - LFXQ	Level 111 - WAET
Level 112 - YJNV	Level 113 - TAUJ	Level 114 - IMOZ
Level 115 - NBFD	Level 116 - ZAPR	Level 117 - BXFT
Level 118 - GEFA	Level 119 - QIKD	Level 120 - GMWJ
Level 121 - MKIH	Level 122 - ULEL	Level 123 - KBDW
Level 124 - QEFP	Level 125 - SFJX	Level 126 - LQXW
Level 127 - INMO	Level 128 - MNAD	Level 129 - RHEM
Level 130 - YHVR	Level 131 - FSHF	Level 132 - EIKJ
Level 133 - CQCR	Level 134 - AIYA	Level 135 - SXOE
Level 136 - EKDR	Level 137 - DRVY	Level 138 - RGUM
Level 139 - FEDC	Level 140 - PRKL	Level 141 - ONKO
Level 142 - QXPL	Level 143 - JRXP	Level 144 - PADJ
Level 145 - KGLI	Level 146 - FDXR	Level 147 - BLKS
Level 148 - TJGB	Level 149 - QKBT	Level 150 - AUUC
Bonuslevel: 1 - KQVW	2 - QATR	19 - WIFC

Kai und Uwe Reuter

THE HUNT FOR RED OCTOBER

(NES)

Um während des Spiels wertvolle Energie und munitionsge-
schwächte Waffen wieder voll aufzutanken, schaltet Ihr in den Pau-
semodus und drückt fünfmal hintereinander "A", "B" und "SEL-
ECT". Zum krönenden Abschluß fehlt dann nur noch "A", "B", "B",
"A"!

MISSION IMPOSSIBLE

(NES)

Um Doktor O aus den Händen der Verbrecherorganisation Sinister 7 zu befreien, müßt Ihr folgende Gebiete durchlaufen:

Area 2 - HMPR Area 3 - KMWV Area 4 - XDGJ

Area 5 - TVJL Area 6 - QBXZ

Andreas Anolleck

CARYOON

(PC-Engine)

Das Soundmenü erfreut nicht nur audiophile Game-Freaks, sondern auch alle Verzweifelten, die mit den jämmerlichen fünf Leben nicht auskommen. Wählt also dieses Menü an und laßt anschließend folgende Titel über Euch ergehen: 3, 7, 3, 5, 1, 8, 8, 1, 1 und 4. Jetzt stehen Euch satte 20 Leben zur Verfügung.

Um die Endsequenz in Augenschein nehmen zu können, müßt Ihr folgende Songs aus dem Lautsprecher schallen lassen: 2, 4, 5, 2, 9 und 4!

MOTOROADER

(PC-Engine)

Auch in diesem Spiel kann ein beliebiger Level angewählt werden. Dazu müßt Ihr im Course-Menü nach **links** drücken, **Select** halten und das Steuerkreuz nach **rechts**, **links**, **rechts**, **links** und wieder nach **rechts** bewegen.

Stefan Möller

ROBOCOD - JAMES POND 2

(Mega Drive)

Zu Beginn des Spiels müßt Ihr auf das erste Dach springen. Hier befinden sich fünf Gegenstände, die in folgender Reihenfolge eingesammelt werden müssen:

1. Kuchen
2. Hammer
3. Erdkugel
4. Apfel
5. Schuh

Nun werdet Ihr von einem Sternennebel begleitet. Ein Zeichen von permanenter Unverwundbarkeit!

Wenn Ihr durch die erste Tür in diesem Level geht, erreicht Ihr nach einiger Zeit die zweite Stachelformation. Kurz danach präsentieren sich wieder fünf seltsame Items, die folgendermaßen abkassiert werden müssen:

1. Lippen
2. Eistüte
3. Geige
4. Erdkugel
5. Schneemann

Jetzt seid Ihr nicht nur unverwundbar, sondern könnt auch unendlich viele Leben Euer eigen nennen.

Christoph Lechner

NINJA GAIDEN

(PC-Engine)

Nach dem Ende eines Spiels im Continue-Screen nach oben drücken (der Pfeil steht nun auf "End"). Anschließend "**oben**", "**I**" und "**II**" festhalten und zuletzt "**Start**" betätigen. Die Anzahl der Mägieladungen hat sich jetzt auf die zauberhafte Zahl von 99 erhöht.

DRAGON SABER

(PC-Engine)

Um in einen speziellen Arcade-Modus zu gelangen, müßt Ihr auf dem Steuerkreuz (im Titelbild versteht sich) nur 30mal nach **oben** hämmern. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann drücken sie noch heute ...

SUPER RAIDEN DENSETSU

(PC-Engine mit Super CD ROM)

Zunächst einmal das vielgeliebte Dauerfeuer einschalten. Jetzt im Continue-Screen der Reihe nach "**oben**", "**I**" und "**II**" drücken und halten, um mit sechs Continues das Spiel zu bestreiten.

Thomas Kling

STORM MASTER

Die Winde können auch problemlos auf der Karte sichtbar gemacht werden. Dazu müßt Ihr nur im Menü des Müllermeisters **CTRL** und **ALT** gedrückt halten und zusätzlich noch das Windsymbol anklicken!

Wer das Szenario erfolgreich beenden möchte, ohne ein Gramm Gehirnschmalz zu verschwenden, sollte folgendermaßen vorgehen: Im Hauptmenü wieder **CTRL** und **ALT** festhalten, aber diesmal auf den Hofnarren im Siebenerrat klicken.

Klaus Vill

FALCON 3.0 - Teil 1

Trotz des sehr guten Handbuchs gibt es einige sehr nützliche Tastaturkombinationen, die weder im Handbuch noch in der Kurzreferenz Erwähnung finden! Hier sind sie!

CTRL+SHIFT+T	Tageszeit ändern Es kann zwischen den vier verschiedenen Tageszeiten ausgewählt werden.
CTRL+SHIFT+D	Einblenden des Data-Displays Am oberen Bildschirmrand werden interessante Koordinaten eingeblendet (Breitengrad, Position, Höhe etc.)
ALT+R	Synchronisation bei 2-Spieler-Modus Wenn Ihr zu zweit den Luftraum erobert, so könnt Ihr mit dieser Tastenkombination die Kommunikation synchronisieren.
SHIFT+U CTRL+E	Blick nach unten (Innenansicht) Abspringen mit dem Fallschirm

Wilfried Lindo

FALCON 3.0 - Teil 2

Tips zum Luftkampf:

Die beste Ausrüstung für Escort-, Intercept- und Cap-Missionen sind:

- 2 AIM-9M Sidewinder
- 2 AIM-9P Sidewinder
- 4 AIM-120 Amraam
- 1 ECM-Pod

Die M-Sidewinder sind den P-Sidewindern im Luftkampf vorzuziehen, da mit ihnen das Ziel von allen Seiten anvisiert werden kann. Außerdem sollten sie nur aus einer Entfernung von ungefähr drei bis vier Meilen abgefeuert werden, denn anderenfalls können diese Lenkrameten sehr leicht umflogen werden. Die optimale Entfernung für eine Amraam ist fünf bis vierzehn Meilen. Wenn ein Gegner einmal die Frechheit besitzt, sich auf zwei Meilen zu nähern, solltet Ihr Euch einfach hinter ihn hängen, die Vulcan wählen und sobald die Meßgeräte null Meilen anzeigen, auf den Feuerknopf drücken.

Tips zum Bodenkampf:

Die beste Bewaffnung für Cas- und S&D-Missionen ist:

- 2 M-Sidewinder
- 2 Amraam/Shrike
- 6 D/B Mavericks/LAU 5003A
- 8 CBU-84
- 1 ECM-Pod

Bei Cas-Missionen solltet Ihr auf die Amraams verzichten und stattdessen zwei Shrikes auf Euren kleinen Rundflug mitnehmen. Wenn viele, nicht sehr stark gepanzerte Bodenziele auf Eurem Weg liegen, sollten vier LAU-Raketenwerfer fester Bestandteil Eures Gepäcks sein. Hier empfiehlt es sich, jedes Ziel einzeln anzufliegen.

Jochen Krause

DOUBLE DRAGON 2

Folgende Poke-Staffel müßt Ihr über ein Modul eingeben, um an unendlich viele Leben heranzukommen:

Poke 15965, 165	Poke 16221, 165
Poke 18663, 173	Poke 19753, 189
Poke 44570, 181	Poke 46537, 173
Poke 46553, 173	Poke 60710, 173

DOUBLE DRAGON 3

Daß mit Spannung erwartete Schlußbild beim dritten Teil der Prügelsaga kann sehr einfach auf den Bildschirm gebracht werden. Ihr müßt nur die zweite Seite einlegen und **"The End"** laden. Gestartet wird das nette Bild mit **SYS 8192**.

FERRARI FORMULA ONE

Um auch hier in den Genuß des Schlußbildes zu kommen, müßt Ihr ebenfalls auf der zweiten Seite das File **"WW"** einlesen. Diesmal ist **SYS 4580** der Startbefehl.

Patrick Kalweit

DRAGON SPIRIT

Wenn Ihr im ersten Level immer auf der linken Seite fliegt, so hat das gleich zwei Vorteile. Erstens kommen hier nicht so viele Gegner und zweitens könnt hier viel besser absahnen.

Amberstar

Nachdem ich mich am Grab meiner Eltern wieder gefaßt hatte, begab ich mich zunächst zum Haus meiner alten Herrschaften. Auf dem Weg dorthin traf ich ein kleines Mädchen, das sehr traurig aussah, denn seine Katze war unter mysteriösen Umständen verschwunden. Im Haus angekommen, sammelte ich alle nützlichen Gegenstände ein. Einen Schlüssel zur verschlossenen Türe im Schlafzimmer meiner Eltern fand ich in einer Truhe auf dem Gang. Auch das Bild im Eßzimmer nahm ich mit. Dieses Bild gab mir fortan stetig Auskunft über die aktuelle Tageszeit. Nun ging ich in das Gasthaus zum "Tanzenden Drachen", um mehr über die ekligen Orks zu erfahren. Dort traf ich auch Silk, einen angehenden Dieb, den ich kurzerhand in meine Gruppe aufnahm. Wir zogen nun durch Lyrarnion, um unsere Gruppe zu vervollständigen. In Crystal fanden wir im Gasthaus "Zum Juwel" Gryban, einen gottesfürchtigen Paladin und Trasric, einen Schwarzmagier. In Gemstone trafen wir im Gasthof auf Drobanir, einen Krieger, der sich uns anschloß. So gerüstet begaben wir uns nach Twinlake und besuchten den Lordkanzler Karwain, der uns von einem Problem in den Abwasserkanälen erzählte und uns einen Schlüssel aushändigte. Nachdem wir die dunklen Schächte von den Ratten gesäubert und viele nützliche Dinge (einen alten Ring, eine Uhr, die Katze Felix) gefunden hatten, ging es zum Friedhof. Am Grabmal von Sir Marillion entdeckten wir zwei Brunnen. Der eine erneuerte unsere Lebenskraft, der andere unsere Spruchpunkte. Um Mitternacht erschien der Geist von Sir Marillion und nach einer kurzen Unterhaltung händigte er uns den Schlüssel zu seinem Grabschrein aus. Im Gasthaus "Zum tanzenden Drachen" gaben wir dem Koch seinen alten Ring wieder, dafür händigte er uns eine magische Kugel aus. In dieser Kugel erschien eine Übersichtskarte von Lyrarnion. Der

Wirt erzählte uns von einem Problem in seinem Weinkeller. Nachdem wir dieses Problem gelöst hatten (im Keller gibt es einen Geheimgang, zum Öffnen der verrosteten Türen ein Brecheisen benutzen) und dem Wirt seine Weinflasche ausgehändigt hatten, berichtete er uns von seinem Bruder in Crystal, dem auch in gewisser Weise der Schuh drückte. Als wir die Katze zurückbrachten, wurde einem von uns zur Belohnung die Sprache der Tiere gelehrt. Dadurch erfuhren wir die Lage der Diebesgilde. Der Zugang befand sich im Gasthaus "Zum tanzenden Drachen" im Raum oberhalb des Weinlagers zwischen den beiden Fackeln. Die Wand war nur Illusion. Desweiteren erstanden wir einige Hüte bei dem kleinen Mädchen. Im Hause des Magiers Shandra erfuhren wir unsere wahre Aufgabe. Dort konnten wir auch lebensrettende Heiltränke in unsere leeren Flaschen füllen. Nachdem wir auch die Landkarte von Lyrarnion gefunden hatten, verließen wir Twinlake, um nach den Orks Ausschau zu halten. In einer alten Villa nordöstlich von Twinlake hatten die Orks ihr wüstes Lager errichtet. Den Schlüssel zur Villa fanden wir unter einem Busch am Wegesrand. Als wir uns dem Hause nähern wollten, fielen wir in eine Fallgrube, die uns in den Keller der Villa brachte. Nun erwies sich das Werkzeug als sehr nützlich, welches Drobanir in Gemstone eingekauft hatte. Mit dem Brecheisen öffneten wir die Tür. Nachdem wir die Villa von oben bis unten durchsucht hatten, fanden wir in der Küche einen wagemutigen Krieger namens Torg, der bereit war, sich uns anzuschließen. Ein alter Gang verband die Villa mit dem Weinkeller des "Tanzenden Drachens". Den Schlüssel zum Gang fanden wir in der Villa. (Achtung! Auf keinen Fall in den Teleporter am Ende des Ganges gehen, die Tür zum Teleporter ist verbarrikadiert und läßt sich mit dem Brecheisen öffnen). Ein Rätselmund wollte den Namen Jonathan hören. Im Laborkeller des gleichnamigen Erfinders existierten gefährliche Wirbelfelder. Um zum eigentlichen Versuchsraum zu kommen, gingen wir unerschrocken immer geradeaus durch die

Teleporter. Hier angekommen, fanden wir hinter einer Geheimwand neben der Feuerstelle einen Kompaß, der die Orientierung sehr vereinfachte. Desweiteren fanden wir dort auf einem Tisch einen Bergkristall (benötigt man dringend in der Sumpfstation). Überall im Labor lagen Teile des Tagebuches von Jonathan herum, die uns wichtige Informationen gaben. Auch den Siegelring, der anscheinend dem Lordkanzler Drebin von Crystal gehörte, fanden wir hier. Also gingen wir nach Crystal, um eine weitere, heldenhafte Aufgabe zu erfüllen. Im Gasthaus fanden wir den Wirt Orlando, den wir auf sein Problem hin ansprachen. Im Weinkeller fanden wir in einer Nische einen Geheimgang, der mit Hilfe des Brecheisens geöffnet wurde. Nach schweren Kämpfen fanden wir den Kelch des Wirtes und ein Schreiben, das einen Captain Brix als Täter überführte. Der Wirt bedankte sich sehr herzlich und gab uns einen Schlüssel, der das Schloß im Stadtteil der Paladine öffnete. Dort fanden wir den ersten Teil des Amberstars. Im Haus des Lordkanzlers Drebin erfuhren wir, daß derselbe in seinem Keller verschwunden sei. Mit dem Siegelring öffneten wir die Tür zum Keller, um nach einigen Kämpfen wieder auf einen Rätselmund zu treffen, der von uns den Namen des Piraten wissen wollte. Das konnte ja nur Maltor sein!

Ein weiterer Rätselmund wollte unbedingt den Namen der blauen Perle wissen, er lautete Leonore. Der Name der Trauernden war Fenora und der des Gockels war Calwell. Diese Namen erfuhren wir von den Bildern, die in der Eingangshalle hingen. In einem Nebenraum des Kellers fanden wir einige Stellen, an denen gegraben worden war. Als wir die letzte Stelle untersuchten, fanden wir diese seltsamen blauen Pilze (sie können zur Kräuterfrau Mara in der Ebene von Selidor gebracht werden. Die blauen Pilze sind für eine Steigerung der Stärke, die roten Pilze für eine Steigerung der Schnelligkeit zuständig).

Der Wasserdämon, welcher den Lordkanzler gefangen hielt, war sehr schwer zu besiegen. Drobanirs Waffe, eine Axt, hatte keine Wirkung. Nur mein Schwert Feuerbrand und das heilige Schwert von Gryban trafen den Dämonen. Ohne die Zauberkraft von Trasric wäre es uns allerdings nie gelungen, den mächtigen Dämon zu besiegen. Als wir den Lordkanzler mit dem soeben gefundenen Schlüssel befreit hatten, entdeckten wir in der Truhe seiner Zelle einige nützliche Dinge, sowie einen weiteren Teil des berühmten Amberstars.

In Crystal gab es einen Wahrsager, der seinen wichtigsten Knochen vermißte. Den Knochen fanden wir bei meinem Hund Spike, der im Haus meiner Eltern, genauer gesagt in der Küche, auf mich wartete. Nachdem wir ihm einige unserer kostbaren Rationen angeboten hatten, war er schließlich bereit, uns den Knochen abzutreten. In Crystal angekommen, händigten wir dem Wahrsager den Knochen aus und erhielten zum Dank ein wieder ein Teil des Amberstars. Nun suchten wir die Türme der drei Magieryilden von Lyramion auf. Der Geheimbund der weißen Magier lag im Nordosten von Twinlake im Wald an der Großen Bucht. Der Gründer der Gilde hieß Kasimir. Die erste Prüfung bestand aus einigen Teleportern (siehe Karte 2). Das zweite Hindernis war eine endlos scheinende Leiter, aber unser Kompaß stand uns bei diesem Rätsel hilfreich zur Seite, so daß wir das Wirbelfeld problemlos überwandten. Die dritte Prüfung bestand aus einem Raum, der mit Skeletten überfüllt war. Jedes Feld, das nicht von diesen makaberen Überbleibseln in Beschlag genommen wurde, löste eine Explosion aus. Also bahnten wir unseren Weg durch die Skelette und kamen auf diese Weise unbeschadet zum Ausgang. Die vierte Prüfung präsentierte sich in Form einiger Statuen, denn von diesen unterschieden sich nur zwei sehr geringfügig. Durch die Wand zwischen diesen Statuen führte uns der schmale Weg zum fünften und zugleich letzten Rät-

sel. Es bestand aus Skeletten, von denen immer eines eine täuschend echte Illusion darstellte. Den richtigen Weg verzeichneten wir auf einer Karte (siehe Karte 3). Danach war der Zutritt zur Gilde frei. Die grauen Magier befanden sich westlich des Elfendorfes Illien auf einer idyllischen Insel. Der Name ihres Oberhauptes war Landonis. Nach einigen Wirbelfeldern und unzähligen Kämpfen wurde endlich der Zugang zur Gilde sichtbar. In den Gängen des großen Turmes waren einige nützliche Dinge verborgen. Wir nahmen einige der sagenhaften blauen und roten Pilze mit auf unsere Reise. Die Gilde der schwarzen Magier war nur mit einem Schiff zu erreichen. Sie lag im Südosten von Twinlake und war von den hohen Bollgarbergen umgeben (den Schlüssel zur Gilde und die Sphere der Öffnung fanden wir in einem von Olfins Blumentöpfen im Gasthaus Juwel in Crystal). Dies stellte ein außerordentliches Problem dar, da wir nicht genügend Geld zum Kauf eines Schiffes in unseren wohlgefüllten Rucksäcken hatten. Hier half uns die Begegnung mit Kelvin im Elfendorf Illien weiter. Er erzählte uns von seiner verlorenen Harfe und von der mysteriösen Insel des Rätselmeisters. Nebenbei erwähnte er auch den Garten im Gasthof zum Juwel in Crystal, wo eine große Summe Gold sowie eine Wegbeschreibung zur Insel unter einem Baum versteckt seien. Er versprach uns als Belohnung, falls wir die Harfe zu seinem rechtmäßigen Besitzer zurückbrächten ein Stück des Amberstars. Nachdem wir das Gold und die Wegbeschreibung gefunden hatten, erstanden wir in der Werft in Crystal ein Schiff. Mit diesem fuhren wir zur Gilde der schwarzen Magier. Wieder einmal wollte ein Rätselmund den Namen des Gildengründers hören. Der Anführer der Schwarzmagier hieß Nikademus. In den Gängen der Gilde gab es einige Geheimwände, die uns äußerst verwirrten. Nachdem wir die Gilde der Magier gefunden hatten, wendeten wir uns schleunigst Kelvins Problem. Die Insel des Rätselmeisters erreichten wir, indem wir an der Mündung des Bollgarflusses in südöstliche Rich-

tung segelten (Pfeil der Maus in die rechte, untere Bildschirmecke setzen). In seinem Haus blockierte logischerweise ein Rätselmund das weitere Vorankommen. Er wollte wissen, wer uns geschickt hatte. Nach der Antwort "Kelvin" gab er den Weg frei. Der Rätselmeister händigte uns den Schlüssel zu seinem Turm aus. Der erste Rätselmund des Turmes wollte von uns die Antwort "Ohr" hören. Der zweite die Antwort "Sonne". Der dritte gab den Weg erst nach der Schlüsselbegriff "Schnee" frei. Auf die Frage: "Was hat keinen Körper und ist dennoch sichtbar", entgegneten wir, "Schatten". Den fünften Rätselmund ließen wir das Wort "Gedanke" hören. Nach der Antwort "Kirsche" ließ uns auch der sechste Mund passieren. Das letzte Rätsel des Turmes beantworteten wir mit "Regenbogen", und wir konnten seelenruhig die Harfe einstecken. Die dritte Treppe von rechts führte uns zu diesem zauberhaften Musikinstrument (siehe Karte 4). Nachdem wir die Harfe dem Rätselmeister gezeigt hatten, stellte er uns eine letzte Frage. Es war das Rätsel des "Lebens". Als wir dies gesagt hatten, meinte der Meister, wir sollten die Harfe in seinem Turm ausprobieren. Im Eingang des Turmes gab es eine Stelle, an der wir leise Musik vernahmen. An dieser Stelle benutzten wir die Harfe und es erschien eine Tür. Hinter dieser Tür verbargen sich interessante Gegenstände.

Wieder in Illien angekommen, übergaben wir Kelvin seine Harfe und kassierten die versprochene Belohnung. In dem Wirtshaus trafen wir auf eine Elfenlehrerin, die uns für 1000 Goldstücke die Sprache ihres Volkes beibrachte. In Illien begegneten wir außerdem einem jungen Elfen, der uns von einem Problem mit einem böartigen Drachen erzählte. Er schickte uns zum Hüter des Horstes, der auch in Illien ansässig war. Dieser informierte uns über die wichtigsten Hintergründe. Wir sollten zu einer Insel nördlich von Illien schippern, um in einer verlassenen Burg das Ei des Drachens zu besorgen. Nachdem wir zu der Insel gekommen waren, versperrte

uns ein Rätselmund den Weg. Er wollte den Namen des zweiten Hüters wissen. Wir entgegneten einfach "Gelinda". Nach schweren Kämpfen gelangten wir wieder zu einem Rätselmund, der mit dem Wort "Lugthir" voll und ganz zufrieden war.

Als wir dann endlich den Drachen besiegt hatten, wurden wir mit einem sagenhaften Schatz belohnt, der unsere Geldsorgen ein wenig minderte. Außerdem war ein weiteres Bruchstück des Amberstars und Jonathans Schlüssel unser wohlverdienter Lohn. Das Ei des Drachens händigten wir dem Hüter des Horstes aus, der uns daraufhin eine Flöte zum Herbeirufen eines Riesenadlers schenkte. Nachdem wir nun den Schlüssel zu Jonathans kleiner Welt unserer Eigen nannten, begaben wir uns zur alten Villa und benutzten den Teleporter. Neben einigen nützlichen Gegenständen befand sich dort auch der sechste Teil des zerbrochenen Amberstars. Im Tagebuch von Jonathan wurde die Pyramide des Pharaos Relanukh in der großen südöstlichen Wüste erwähnt. Zu diesem Grabmal brachen wir nun auf. Mit der Hilfe der Adler gelangten wir sehr schnell an unser Ziel, jedoch wurde der Eingang zur Pyramide von einem Rätselmund bewacht (Relanukh). Wirbelfelder und Illusionswände verwirrten unseren Geist, und auch die vielen Untoten, die uns auf Schritt und Tritt begegneten, erschwerten uns das Leben. Nachdem wir die Geschenke der Götter erhalten und vorgezeigt hatten, (siehe Karte 6) war der Weg zum Pharao schließlich frei. Hier fanden wir die berühmte Flugscheibe, ein Stück des Amberstars und einige sonderbare Edelsteine (diese teuren Klunker sind für die Sumpfstation wichtig). Den richtigen Ausgang vermerkten wir in unserem Tagebuch (siehe Karte 7). In Twinlake erhielten wir beim Händler einen Bernstein, der ebenfalls für die Sumpfstation von Bedeutung war. Hier angekommen fanden wir in einem Faß noch einen Topas. Dem Rätselmund entgegneten wir rasch das Lösungswort "Wasser". Nach wilden Gefechten mit den Sumpfratten,

die sich in die Entwässerungskanäle der Sumpfstation eingenistet hatten, fanden wir noch einige Edelsteine und die Runenübersetzung. Nachdem wir die Edelsteine in der richtigen Reihenfolge in die entsprechenden Löcher eingesetzt hatten, war der Weg zum Ortungsgerät frei. Die Reihenfolge notierten wir in unserem Tagebuch (siehe Karte 8). Bei der Kräuterfrau Mera, die uns Tränke aus den Pilzen braute, erfuhren wir weiteres über den Amberstar, als wir ihr ihn zeigten. Wir mußten Mera allerdings ihren Besen aus der Irrwichtöhle zurückbringen. Nicht nur die Irrwichte trieben allernochmal Schabernack mit uns, auch die vielen Teleporter, Illusionswände und Wirbelfelder zwangen uns zu äußerster Disziplin. Ein Rätselmund wollte das Wort "Irrwichte" hören (sehr einfallsreich!). Alles in allem war es aber ein leichter Auftrag, da die neckischen Kobolde immer sofort das Weite suchten. Wir packten also einige Edelsteine ein, die uns bei den Händlern in Gold aufgewogen wurden. Als wir Mera ihren Besen ausgehändigt hatten, erzählte sie uns von einem Versteck auf einer Insel in einem Froschteich. Dort fanden wir unter einem großen Stein eine weitere Scherbe des Amberstars. Als wir wieder einmal in Twinlake auf dem Friedhof (?) unsere Wunden heilten, bekamen wir Besuch von Sir Marillions Frau. Sie bat uns, die Rose der Trauer zu finden, welche sich im Meer des Friedens befinden sollte. Das Meer des Friedens, auch als Seufzerwüste bekannt, war dank der Adler schnell erreicht. In der Höhle angekommen, fragte uns ein Rätselmund nach dem Namen der schönsten Blume. Nachdem wir mit "Jasmin" geantwortet hatten, war der Weg frei. Viele Pflanzenmonster versperrten uns den Durchgang. Auf einigen Altären fanden wir ein Kleeblatt, eine Rose, eine Lilie und ein Vergißmeinnicht. Als wir dann zum Tempel kamen, versperrten uns lebendige Bäume den Zutritt. Nachdem wir auch diese besiegt hatten, stellte sich uns eine weitere Hürde in den Weg. Wir mußten die Blumen einem bestimmten Begriff zuordnen.

Glück =	Kleeblatt
Liebe =	Rose
Schmerz =	Lilie
Erinnerung =	Vergißmeinnicht

Nachdem dieses Problem gelöst war, wurden wir mit der Rose der Trauer belohnt. Als wir die Rose an die Frau von Sir Marillion abgegeben hatten, gab sie uns einen wertvollen Tip, wie wir den Pakt zwischen Bralkur und Marmion lösen könnten. Mit Hilfe der Adler gelangten wir ohne Umweg auf Sansris Insel. Dort begegnete uns ein Mönch, dem wir einige Informationen über den Tempel der Sansri entlocken konnten. Er verwies uns dann an eine ehemalige Priesterin, die uns auch bereitwillig Auskunft gab. Wir lauerten vor dem Tempel und warteten bis Mitternacht. Plötzlich tat sich ein Stein auf und geflügelte Schlangen wollten uns an den Kragen. Im Tempel selbst waren auf dem Boden Symbole einer Schlange eingraviert. Immer wenn wir diese Symbole betraten, wurden alle männlichen Mitglieder unserer Gruppe von einem Schmerz durchzuckt. Das Moos, das wir im Tempel fanden stärkte uns jedoch wieder. Im Keller von Sansris Tempel existierten drei Teleporter. Die Teleporter mit einem Skelett davor brachten uns zum Tempeleingang, die Teleporter ohne Skelett transportierten uns ins Wirtshaus. Der Rätselmund wollte das Wort "Schlange" hören. Nachdem wir Sansri besiegt hatten, begaben wir uns durch die Geheimwand, die sich hinter dem Thron befand und entdeckten den Vertrag, der den Pakt zwischen Bralkur und Marmion lösen konnte. Desweiteren fanden wir ein Stück des Amberstars sowie eine der legendären Windketten. Die Ranger wurden sehr gesprächig, als wir ihnen einen Teil des Amberstars zeigten und auch der Mönch im Tempel des Mork teilte uns Nützliches mit. Im Osten von Twinlake befand sich eine verlassene Zwergenmine, die von einem Rätselmund bewacht wurde. Nachdem wir in Illien einem reisenden Zwerg ein Am-

berstarstück gezeigt hatten, gab er uns einen Brief an seinen Onkel Dönnner mit, der in einer Mine in der Nähe von Gemstone hausen sollte. Nach einem längeren Briefwechsel erfuhren wir endlich das Paßwort. Es lautete "Sarod". In der Mine fanden wir das Kernstück der Amberstars (siehe Karte 9).

Im Norden von Crystal wütete ein großer Strudel. Dieser führte uns in das Reich des Vielauges. Im Dorf Ship's End trafen wir einen Dieb, der uns, nachdem wir ihm ein Kräuterpäckchen geschenkt hatten, die Lage eines Schatzplanes verriet. Der Plan befand sich unter einem Baum am Grab des Bruders (X=034, Y=032). In der Truhe hielt sich ein weiteres Stück des Amberstars versteckt und in der Burg von Vielaug stießen wir auf eine Windkette und den letzten Teil des Amberstars (siehe Karte 10 und 11).

Nun besorgten wir uns alle wichtigen Tränke, um unsere Wunden zu heilen und unsere Spruchpunkte wieder herzustellen. Im Südwesten von Twinlake liegt der Platz der Wiedervereinigung. Auf diesem setzten wir die dreizehn Teile des Amberstars wieder zusammen. Bei jedem richtigen Teil wurden wir belohnt, jedes falsche Teil tötete denjenigen, der es Einzusetzen versuchte. Nachdem wir den Amberstar schließlich zusammengesetzt hatten, begaben wir uns zur Feste Godsbane. Nach einigen schweren Kämpfen trafen wir im Keller auf den Dämon Bralkur. Ihn vernichteten wir mit Hilfe des Paktes. Danach machten uns Marmion und seine Magierschar das Leben schwer. Nachdem wir Marmion besiegt hatten, war die Gefahr von Lynamion abgewendet und trieb ihr Unwesen nun auf dem Ambermoon. Aber dies ist eine andere Geschichte...

Grab des Pharaos Relanukh:

Geschenk des Geb -	Schwarze Rüstung
Geschenk der Nut -	Robe
Geschenk der Bala -	Schwarze Kette
Geschenk der Harachte -	Stab
Geschenk des Sobek -	Langbogen
Geschenk der Gala -	Brosche

Heilkräuter:

Doldenkraut heilt Vergiftung
 Rotwurz heilt Alterung
 Drelbenkraut heilt Lähmung
 Blauwurz heilt Verrücktheit
 Kräuterpäckchen heilt Krankheit
 blauer Pilz erhöht die Stärke
 roter Pilz erhöht die Schnelligkeit

Amberstar:

Wissen -	Mork
Verbündeten -	Bralkur
Meeres -	Sobek
Lebens -	Gala
Falschheit -	Sansri
Adler -	Nut
Böse -	Lord Tarbos
Erde -	Geb
Todes -	Bala
Feuer -	Harachte
Verräter -	Marmion
Was kommen wird -	Talmit

Gilden:

weiße Magier: X=279 Y=168
 Gilde 8-18 Uhr
 Bibliothek 10-22 Uhr

schwarze Magier: X=267 Y=306
 Gilde ———
 Bibliothek 10-22 Uhr

graue Magier: X=090 Y=139
 Gilde 8-20 Uhr
 Bibliothek 10-20 Uhr

Paladine: Crystal
 Gilde ———
 Bibliothek 10-20 Uhr

Krieger: Twinlake

Diebe: Twinlake (im Gasthaus)

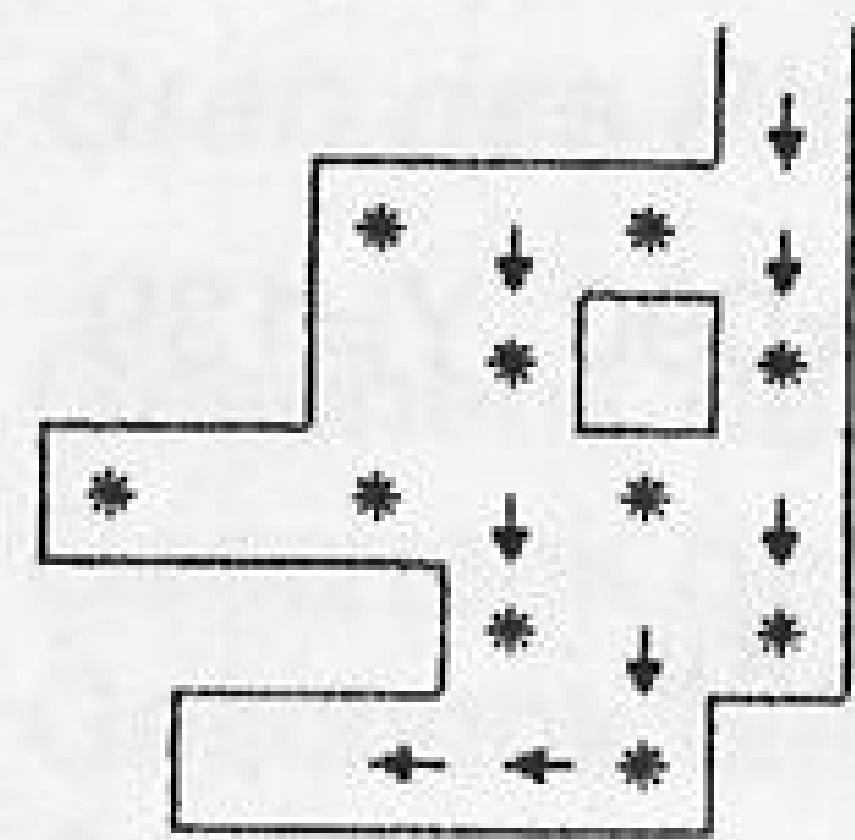
Ranger: X=081 Y=234
 Gilde 10-15 Uhr
 Bibliothek 19-22 Uhr

Mönche: X=177 Y=045
 Gilde 15-20 Uhr
 Bibliothek 13-20 Uhr

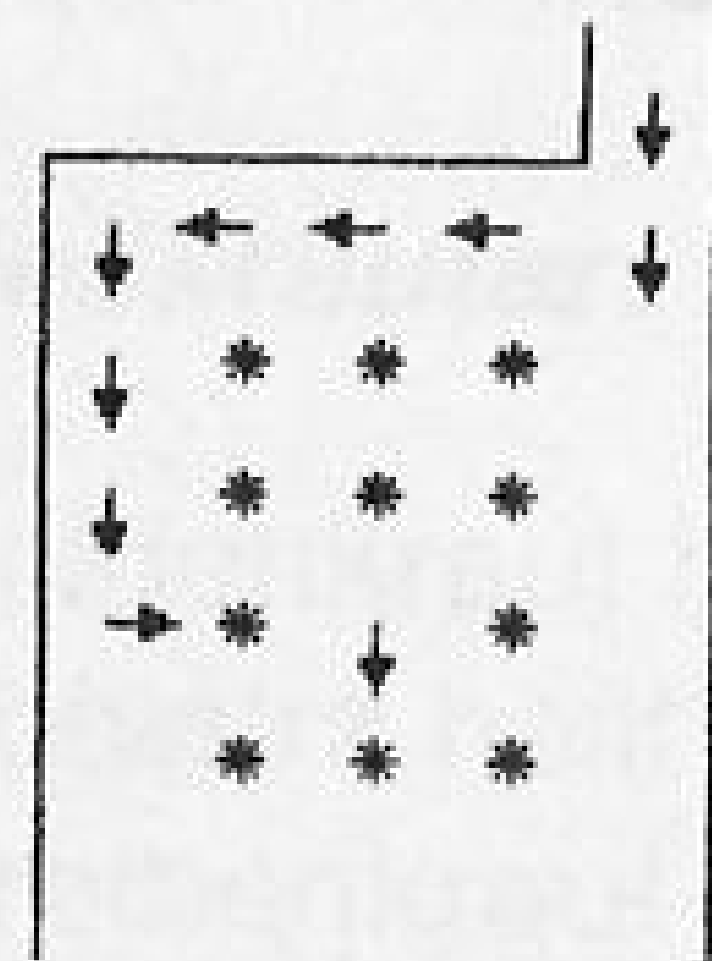
Sumpfstation: Karte 8

Smaragd -	grüner Kreis	1
Diamand -	weißer Kreis	2
Rubin -	roter Kreis	3
Regenbogenstein -	mehrfarbiger Kreis	4
Erdstein -	brauner Kreis	5
Topas -	blauer Kreis	6
Bernstein -	gelber Kreis	7
Bergkristall -	hellblauer Kreis	8

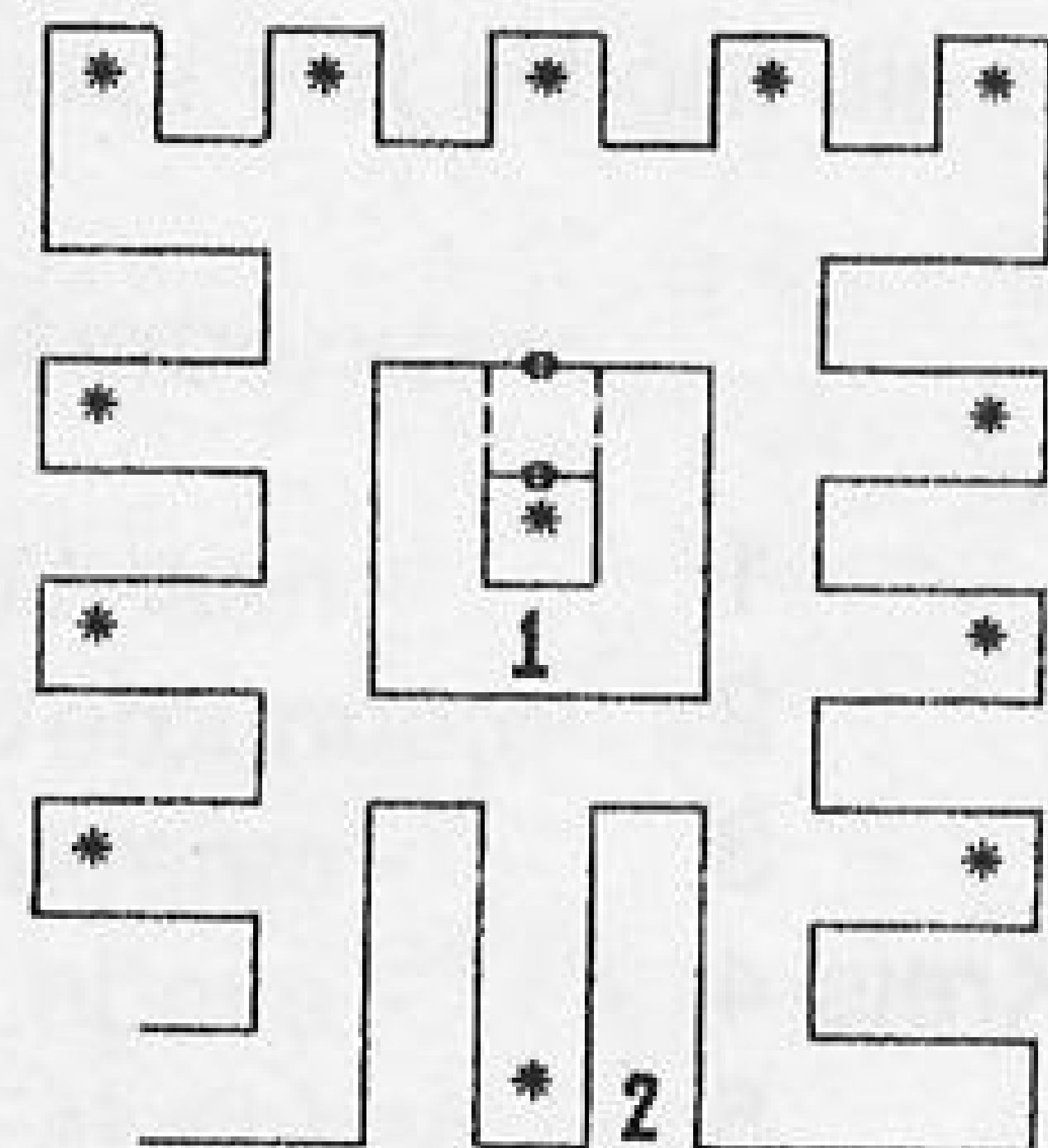
Jürgen Gugau



Karte 1

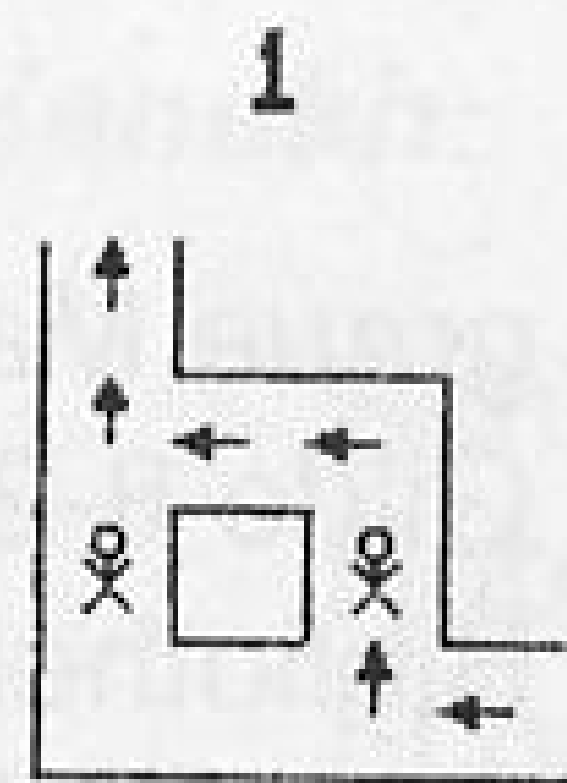


Karte 2

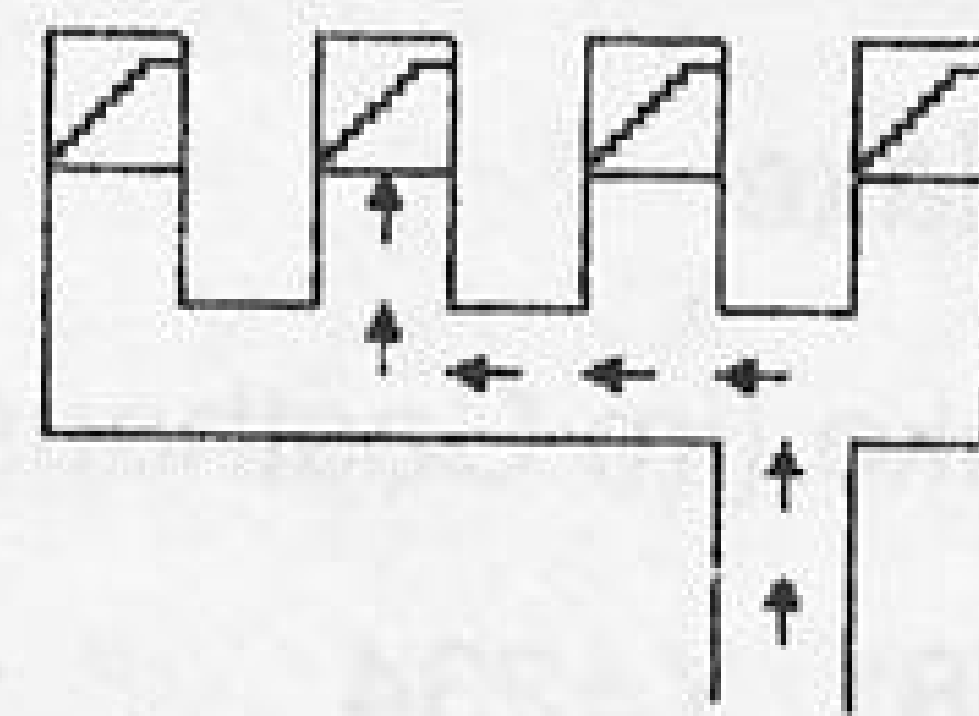


Karte 5

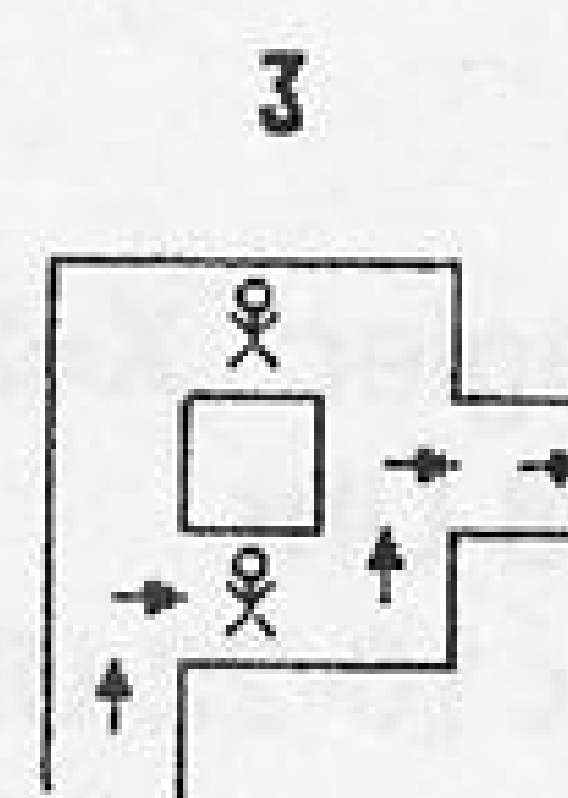
1 = Weg weiter
2 = Ausgang X=017 Y=030
Eingang Geheimgang
X= 035 Y=035



Karte 3



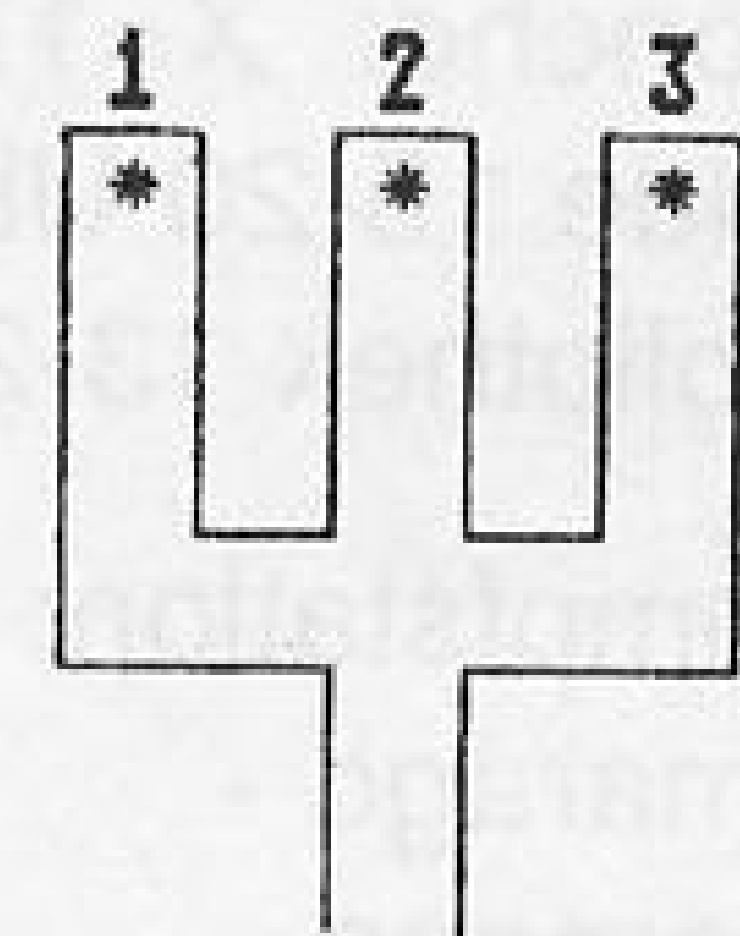
Karte 4



Karte 6

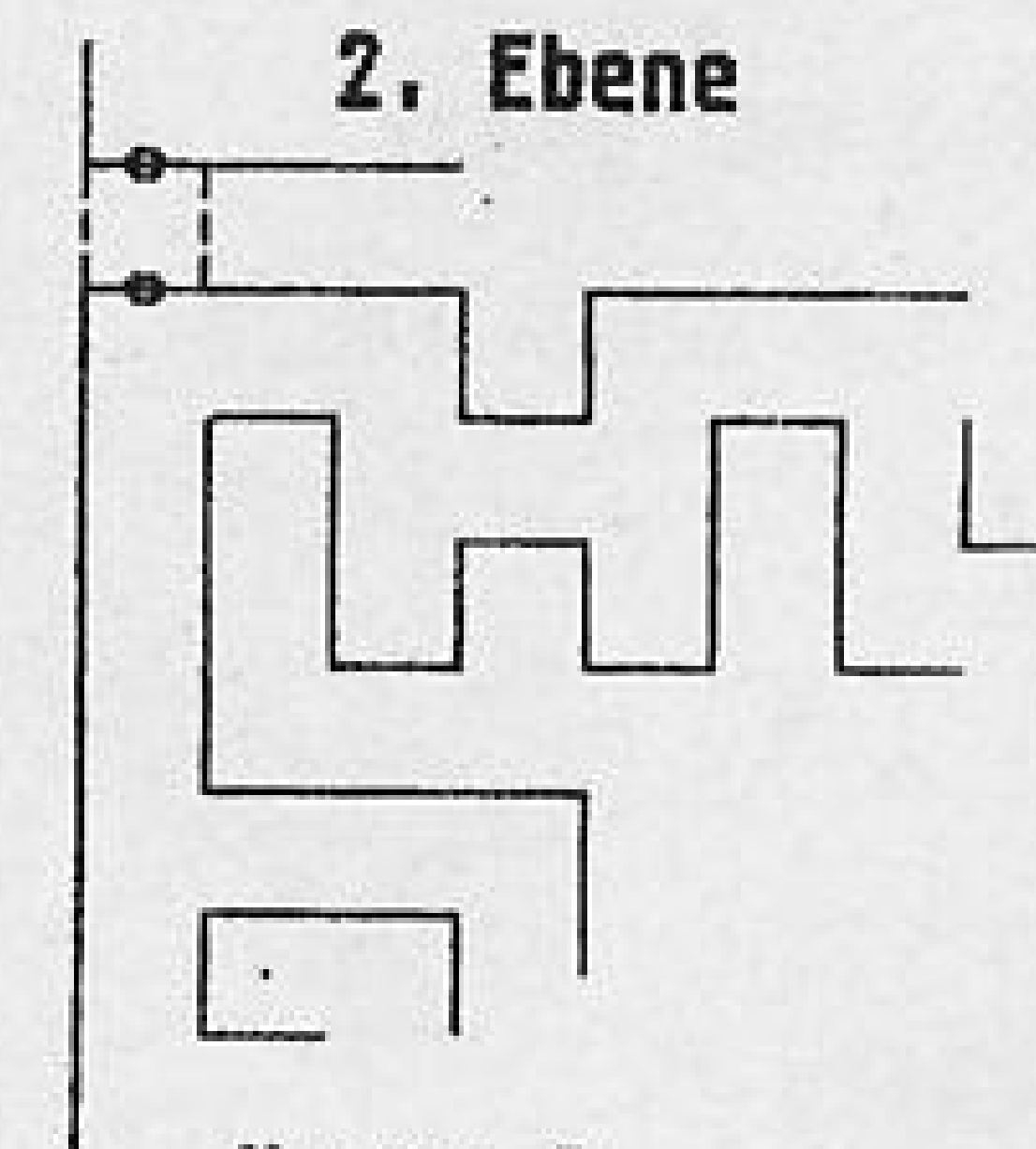
1 = Geb
2 = Nut
3 = Bala
4 = Harachte
5 = Sobek
6 = Gala

Geheimgang
Teleporter
Weg
Skelett
Treppe



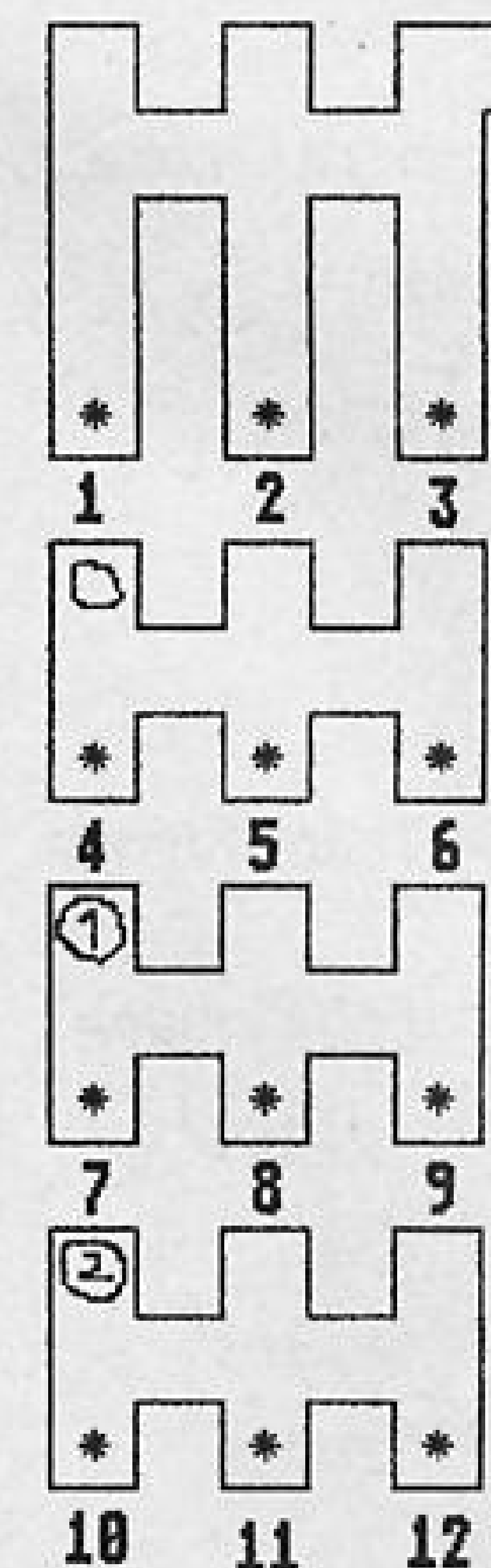
Karte 7

1 = Tot
2 = Tot
3 = Ausgang



Karte 9

X = Levitationsspruch
anwenden
Amberstarteil



Karte 11

1 = 0
2 = Vielaug
3 =
4,6,7,9,10,11 = Treppe X=028 Y=029
5 = ①
8 = ②
12 = Schatz

Transformer
Geheimgang
Teleporter
Weg
Skelett
Treppe

2. Ebene
X=007
Y=012
D = Gift Neutralisieren 1
M = Heilung 5
H = Heilung 3
S = Spruchpunkte 1
P = Lähmung heilen
Y = Waffen Balsam
B = Blindheit heilen
R = Krankheit heilen
X = Spruchpunkte 2
< = Jugend 1

Geheimgang
Teleporter
Weg
Skelett
Treppe

Turnbau

Geheimgang bei X=028 Y=029