

Markt & Technik

CHRISTIAN ROGGE



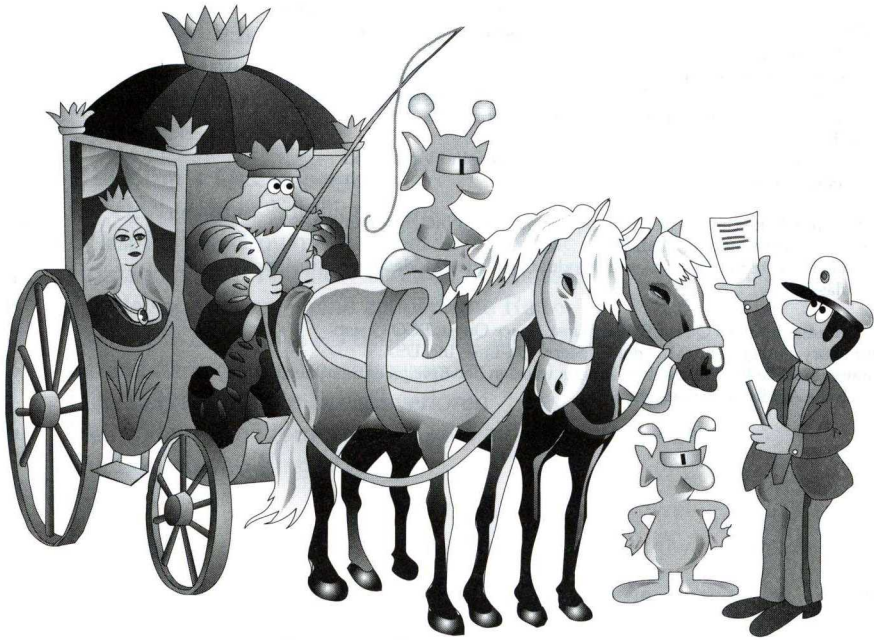
DIE Quest

S P I E L E - P O W E R

King's Quest I-VI, Police Quest I-III, Space Quest I-V,
ECO Quest I-II, Quest for Glory I-III

Die ...Quest-Spiele-Power

Christian Rogge



...^{DIE}Quest

SPIELE - POWER

King's Quest I-VI, Police Quest I-III, Space Quest I-V,
ECO Quest I-II, Quest for Glory I-III...

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.

Rogge, Christian:

Die ... Quest-Spiele-Power : King's Quest I - VI, Police Quest I - III,
Space Quest I - V, ECO Quest I - II, Quest for Glory I - III /
Christian Rogge. – 1. Aufl. - Haar bei München :
Markt und Technik, Buch- und Software-Verl., 1993
ISBN 3-87791-500-0

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen
eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter
Sorgfalt vorgegangen.
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.
Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben
und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch
irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und
Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der
Speicherung in elektronischen Medien.
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten
ist nicht zulässig.

Die Bezeichnungen King's Quest, Police Quest, Space Quest, ECO Quest,
Quest for Glory sind geschützt für die Fa. Sierra On-Line, Inc. USA.

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen wurden den Spielen entnommen,
auf die sich die Abbildungen beziehen.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

97 96 95 94 93

ISBN 3-87791-500-0

© 1993 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München
Herstellung: Martin Horngacher
Druck: Bosch-Druck, Ergolding
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

1	Roberta und Ken Williams	9
1.1	Ein wenig Geschichte	10
2	Wie spiele ich ...Quest-Adventures	11
2.1	Textorientierte ...Quest-Adventures	12
2.2	Mausorientierte ...Quest-Adventures	13
2.3	Über dieses Buch	14
3	Die King's Quest-Saga	15
3.1	Geschichte eines Familien-Clans	15
3.1.1	Quest for the Crown – Wie werde ich König?	15
3.1.2	Romancing the Throne – zu zweit ist's besser	16
3.1.3	To Heir is Human – eine zauberhafte Reise	17
3.1.4	The Perils of Rosella – Töchterchen sucht Äpfelchen	18
3.1.5	Absence makes the heart go yonder – Hilfe, ich habe mein Schloß verloren	19
3.1.6	Heir today, gone tomorrow – Liebe auf den ersten Blick	21
3.2	Die Lösung von King's Quest I	22
3.2.1	Textlösung	22
3.2.2	Karten	25
3.2.3	Schritt für Schritt	27
3.3	Lösung – King's Quest II	29
3.3.1	Textlösung	29
3.3.2	Karten	32
3.3.3	Punktellösung	35
3.4	King's Quest III	37
3.4.1	Textlösung	37
3.4.2	Karten	41
3.4.3	Punktelliste	44
3.5	King's Quest IV	46
3.5.1	Textlösung	46
3.5.2	Karten	50
3.5.3	Punktelliste	53

6 Inhaltsverzeichnis

3.6	Kings Quest V	55
3.6.1	Textlösung	55
3.6.2	Karten	61
3.6.3	Punktliste	66
3.7	King's Quest VI	69
3.7.1	Textlösung	69
3.7.2	Karten	78
3.7.3	Punktliste	83
4	Police Quest – Polizeiarbeit am Computer	89
4.1	Die Geschichte	89
4.1.1	Police Quest I – In Pursuit of the Death Angel	89
4.1.2	Police Quest II – The Vengeance	90
4.1.3	Police Quest III – The Kindred	91
4.2	Lösung zu Police Quest I	92
4.2.1	Textlösung	92
4.2.2	Karten	96
4.2.3	Punktliste	97
4.3	Lösung zu Police Quest II	100
4.3.1	Textlösung	100
4.3.2	Karten	103
4.3.3	Punktliste:	104
4.4	Lösung zu Police Quest III	108
4.4.1	Textlösung	108
4.4.2	Karten	117
4.4.3	Punktliste	118
5	Space Quest – Ab in den Weltraum	121
5.1	Die Abenteuer des Roger Wilco	121
5.1.1	Space Quest I – The Sarien Encounter	121
5.1.2	Space Quest II – Vohauls Revenge	122
5.1.3	Space Quest III – The Pirates of Pestulon	123
5.1.4	Space Quest IV – Roger Wilco and the Time Rippers	124
5.1.5	Space Quest V – The next Mutation	124
5.2	Space Quest I	125
5.2.1	Textlösung	125
5.2.2	Karten	129
5.2.3	Punkteverteilung	131
5.3	Space Quest II	133
5.3.1	Textlösung	133

5.3.2	Karten	137
5.3.3	Punkteliste	141
5.4	Space Quest III	143
5.4.1	Textlösung	143
5.4.2	Karten	146
5.4.3	Punkteliste	147
5.5	Space Quest IV	149
5.5.1	Textlösung	149
5.5.2	Karten	153
5.5.3	Punkteliste	154
5.6	Space Quest V	156
5.6.1	Textlösung	156
5.6.2	Karten	164
5.6.3	Punkteliste	165
6	Quest for Glory	169
6.1	Die Saga	170
6.1.1	Quest for Glory I – So you want to be a Hero	170
6.1.2	Quest for Glory II – Trial by Fire	171
6.1.3	Quest for Glory III – Wages of War	172
6.2	Quest for Glory I	172
6.2.1	Textlösung	173
6.2.2	Karten	177
6.2.3	Punkteliste	181
6.3	Quest for Glory II	186
6.3.1	Textlösung	186
6.3.2	Karten	191
6.3.3	Punkteliste	192
6.4	Quest for Glory III – Lösung	194
6.4.1	Textlösung	194
6.4.2	Karten	200
6.4.3	Punkteliste	201
7	Eco Quest – Umweltabenteuer	203
7.1	Die Geschichte	203
7.1.1	Eco Quest I – The Search for Cetus	203
7.1.2	Eco Quest II – The lost Secret of the Rain Forest	203
7.2	Eco Quest I – Lösung	204
7.2.1	Textlösung	204
7.2.2	Karten	212

8 Inhaltsverzeichnis

7.2.3	Punktliste	213
7.3	Eco Quest II – Lösung	217
7.3.3	Textlösung	217
7.3.2	Karte	223
7.3.3	Punktliste	224

1 Roberta und Ken Williams

Anno 1978 wurde von einer Frau namens Roberta und einem Mann namens Ken der Grundstein für eine der steilsten Computerkarrieren gelegt. Das Spiel »Mystery House« vereinte als eines der ersten Programme dieser Art Text und Grafik.

Vor allen Dingen in den USA wollten die Benutzer bald mehr von diesen Spielen. So begann der steile Aufstieg der Firma »Sierra On-Line«, die von Roberta und Ken Williams ins Leben gerufen wurde. Roberta schrieb die Stories, Ken setzte die Geschichten auf dem Computer um. Zu dieser Zeit hatte es die beiden schon von dem Großstadtmoloch Los Angeles nach Oakhurst gezogen.

Das heutige Zentrum der modernen Märchen ist ein fast fensterloser, rechteckiger Bau am Fuße der Sierra Nevada. Das Tal, in dem die Ideenschmiede steht, entspricht mit seinem Grün fast den Spielen, die von Roberta und Ken Williams und ihren 650 Mitarbeitern geschaffen werden.

Bisher ist die »King's Quest-Serie« mit über einer Million verkauften Exemplaren das erfolgreichste Abenteuerspiel überhaupt. Sierra On-Line beherrscht zur Zeit mit 70% Anteil den Weltmarkt der Abenteuerspiele. Laut Roberta Williams liegt der Erfolg der Spiele an der gelungenen Verbindung von Legenden, Mythen und bekannten Märchen.

Inzwischen wurde von Sierra On-Line ein eigenes Programmiersystem geschaffen, das die Programmierarbeit extrem verkürzt. Trotzdem dauert die Weiterentwicklung (neue Version) der einzelnen Spiele bis zu zwei Jahren.

In diesen zwei Jahren sitzt nicht ein Programmierer allein vor seinem Computer und läßt sich ein Spiel einfallen, sondern eine große Gruppe von Spezialisten arbeitet intensiv an einem Projekt. Hierzu gehören der Systemplaner, diverse Programmierer, Grafiker etc. Schnell kommen hier »10 Mannjahre« zusammen.

Zur Anfangszeit der Sierra On-Line-Abenteuer war es zumindest in Deutschland unter den PC-Benutzern verpönt, sich mit Computerspielen abzugeben. Aber im Laufe der Zeit setzte sich das »Spielen mit dem PC« immer mehr durch.

Spätestens die Infektion der Computersysteme mit dem sogenannten »Larry-Virus« zeigte die wahre Verbreitung der Spiele auf dem PC.

10 Roberta und Ken Williams

King's Quest war die erste Veröffentlichung von Roberta Williams, die den Erfolg der Firma Sierra On-Line begründete. Zu dieser Zeit ungewöhnlich, erzielte das Spiel enorme Verkaufszahlen. Weltweit ist King's Quest ein Dauerbrenner. Beste Verkaufszahlen erbrachte dieses Spiel als englische Version in den Jahren 1986/87 in Deutschland.

1.1 Ein wenig Geschichte

Der Ursprung der Computer-Abenteuerspiele findet sich an einer amerikanischen Universität.

Um das logische Denken, die Kombinationsgabe und die Zusammenarbeit der Studenten zu testen, versteckte ein Professor die Daten der Prüfungsaufgaben innerhalb und außerhalb des benutzten Computersystems. Hinweise darauf, wo sich die Daten befanden, gab es zum Teil im Computer selbst, zum Teil auf Zetteln innerhalb des Universitätsgebäudes. Weit vor den heutigen Abenteuerspielen war mit diesem »Test« das erste interaktive Computerspiel geboren.

Eine weite Verbreitung fanden Computerspiele auf sogenannten Homecomputern. Hier vor allem Abenteuerspiele auf dem »C 64« von Commodore, dem ersten überall bekannten Homecomputer.

Ganz anders lief die Entwicklung auf den IBM-kompatiblen Computern. Mit einer Minimalgrafik, der sogenannten Blocksatzgrafik ausgestattet, eroberte »Hack« die Abenteuerwelt. In »Hack« waren alle grundlegenden Elemente dieses Genres bereits integriert. Viele Spiele von heute laufen der Spielidee und der Umsetzung in »Hack« sogar noch hinterher, obwohl »Hack«, inklusive Source-Code, seit langem verfügbar ist.

2 Wie spiele ich ...Quest-Adventures

Wenn Sie sich in die Welt der Abenteuer-, Fantasie- und Rollenspiele vorwagen, sind Sie verloren. Völlig gebannt werden Sie stundenlang vor Ihrem PC sitzen und sich mit Drachen, Spacemonstern, Weltraumkämpfern und lästigen Polizisten herum-schlagen. Sie werden Schätze und Prinzessinnen erringen und bis zu unbekannten Planeten vorstoßen.

Haben Sie schon einmal einen Abenteuerfilm gesehen, in dem Sie gerne ein besserer Held gewesen wären und anders gehandelt hätten? In Computer-Abenteuerspielen (Adventures) haben Sie endlich diese Chance!

Die Quest-Spiele sind den Geschichten in Abenteuer- und Märchenbüchern sehr ähnlich mit dem entscheidenden Unterschied, daß Sie als Spieler die Hauptrolle übernehmen: Sie steuern und beeinflussen den Handlungsverlauf und erleben alles hautnah mit.

Im Spielverlauf müssen immer irgendwelche Aufgaben gelöst werden. Dazu gehören Rätsel, die man entschlüsseln muß, gefährliche Gegner mit denen man kämpfen und unbekannte Städte, Länder und Höhlensysteme, die man erforschen muß. »Wie im richtigen Leben« sind die Gefahren oft so tückisch, daß sie dem Abenteuerer schnell das Leben kosten. Deshalb ist es unbedingt anzuraten häufig die Speicherfunktion zu benutzen ... und natürlich dieses Buch.

Ein bewährtes Mittel zur erfolgreichen Lösung der Spiele sind Karten, die während des Spieles angelegt werden. Zeichnen Sie diese möglichst genau und machen Sie sich Notizen über Gegenstände und deren Position. Notieren Sie sich auch alle Fallen, die Ihnen zum Verhängnis wurden (damit Sie nicht ein zweites Mal hineinfallen!).

Nehmen Sie auf jeden Fall alle Gegenstände mit, die Sie finden. Oft müssen Sie die Gegenstände durch das ganze Spiel hindurch mitschleppen. Kurz vor Spielende spielen sie nämlich noch eine wichtige Rolle!

12 Wie spiele ich ...Quest-Adventures

Ist ein Gegenstand allein nicht zu gebrauchen, sollten Sie versuchen, ihn mit ein oder zwei anderen Gegenständen zu kombinieren. Es ergeben sich dann wesentliche Hilfsmittel oder Werkzeuge.

Aber Vorsicht vor allzu häufigem Gebrauch! In vielen Abenteuerspielen nutzen sich die Hilfsmittel ab. Bestes Beispiel hierfür ist die Schaufel in »King's Quest IV«. Sie kann nur fünfmal benutzt werden. Und sie muß fünf mal benutzt werden. Geht ein Versuch daneben, ist keine Lösung mehr möglich und man muß ganz von vorne beginnen. Andere Gegenstände »verbrauchen sich logisch«. Kerzen und Fackeln brennen herunter, Essen verfault, wenn es nicht rechtzeitig verspeist wird.

Bei Spielen wie »Quest for Glory« müssen Sie einem Tag-/Nacht-Rhythmus folgen. Sie müssen essen und schlafen wie ein richtiger Mensch. Manchmal richtet sich aber auch die Handlung nach der Tageszeit: Den Dieb in »Quest for Glory I« treffen Sie nur in den frühen Abendstunden und um die Mandrake-Wurzel zu bekommen, müssen Sie Mitternacht abwarten.

Wenn mal »nichts mehr läuft«, sollten Sie auch verrückte Lösungen ausprobieren. So müssen zum Beispiel in einer »Space Quest«-Folge sogenannte Space-Affen in einen Bourbon geschüttet werden. Diese vermehren sich dann schlagartig und bevölkern die gesamte Raumstation.

Bei den Sierra-Spielen gibt es zwar häufig nur eine optimale Lösung, doch manchmal werden Alternativen geboten. So können Gegner getötet (weniger Punkte) oder verschont und ausgetrickst werden. Neuere Spiele bieten meist einen variablen Handlungsverlauf: Sie können alles in beliebiger Reihenfolge erledigen. Nur wenige Aktionen setzen eine bestimmte Handlung voraus.

Wenn Sie sich in einer Abenteuerwelt bewegen, halten Sie bitte nichts für selbstverständlich. Um zum Beispiel das Spielfeld zu vergrößern, haben viele Quest-Spiele an den Rändern des Spielplanes sogenannte Endlosfelder. Dies bedeutet, Sie können stundenlang in eine Richtung laufen und die Bilder wiederholen sich nur. Ein Ende kann also gar nicht erreicht werden.

2.1 Textorientierte ...Quest-Adventures

Alle älteren Quest-Spiele sind oder waren textorientiert. Das heißt, alle Aktionen werden über Texteingaben gesteuert. Die Bewegungssteuerung der Spielfigur erfolgt über die Cursor-Tasten oder die Maus.

Der Schlüssel zur Lösung von Abenteuerspielen, die textorientiert sind, ist der Wortschatz. Da die Quest-Spiele aus dem englischsprachigen Raum kommen, soll an dieser Stelle etwas näher auf die wichtigsten (englischen) Formulierungen eingegangen werden.

Betritt die Spielfigur ein neues Bild beziehungsweise einen neuen Raum, ist meist ein »look around« sehr nützlich. Oft folgt dann eine detaillierte Beschreibung des Raumes und es werden Hinweise auf Besonderheiten wie Hilfsmittel oder Verstecke gegeben.

Um versteckte Gegenstände zu finden, müssen Schubladen, Schränke etc. geöffnet und untersucht werden. Dabei muß auch hinter, unter oder auf Möbeln gesucht werden. Die Befehle hierfür sind: look under, look behind, look at, look into, examine, inspect etc.

Um Gegenstände zu nehmen, bedient man sich der Worte »get« oder »take«. Ein probates Mittel Hinweise auf versteckte Gegenstände zu bekommen, ist »get all«. Die meisten Spiele geben nach diesem Befehl »you are not close enough to take ...« aus. Und schon weiß man, nach was man suchen muß. Gefundene Gegenstände sollten gründlich untersucht werden. Zum Teil enthalten sie wiederum neue Gegenstände oder man findet Zaubersprüche etc. Doch es gibt auch Dummies, sogenannte »red herrings«. Das sind Gegenstände, die keine Bedeutung haben und den Spieler nur verwirren sollen.

In vielen Spielen trifft man auf andere Charaktere, die keine Gegner sind. Bei diesen »freundlichen« Leuten oder Monstern hilft Reden (talk to) sehr oft weiter. Allerdings gibt es darunter auch diverse Raffzähne, die erst bestochen werden müssen (offer ... to ...). Auch der Tausch ist ein übliches Mittel, um an Tips oder Gegenstände zu kommen.

2.2 Mausorientierte ...Quest-Adventures

Die neue Generation der Quest-Spiele ist »mausorientiert«. Viele Aktionen sind durch diese Steuerung vereinfacht worden. Vieles im Spiel wird dadurch aber auch geheimnisvoller, beziehungsweise ist schlechter zu erkennen.

Allerdings haben die Programmierer kleine Hilfsmittel eingebaut. So glitzert zum Beispiel der Ring von Alexander am Anfang von King's Quest VI am Strand. Ein anderes Beispiel ist der »Bronze Star« in Police Quest III. Achten Sie also immer auf alle Details einer Grafik.

14 Wie spiele ich ...Quest-Adventures

Viele Handlungen werden durch Animationen oder Sprechblasen erklärt. Sie enthalten wichtige Hinweise. Wenn Sie die Animationen oder Texte zum ersten Mal sehen, lesen Sie alles genau durch. Überspringen Sie diese Informationen nicht, das könnte in einer späteren Situation tödlich sein.

2.3 Über dieses Buch

Alle Kapitel haben denselben Aufbau.

Zuerst können Sie sich einen Überblick über die einzelnen Folgen einer Serie verschaffen.

Als nächstes folgt eine ausführliche Textlösung zu jedem Spiel, die Ihnen in allen Situationen weiterhilft. Aus eigener Erfahrung weiß ich, daß es Spielphasen gibt, in denen man nicht weiterkommt. Die riesigen Telefonkosten, die ich deswegen hatte, soll Ihnen diese genaue Textlösung ersparen.

Karten sind für eine Lösung unerlässlich. Soweit diese Karten nicht im Original-Handbuch enthalten sind, finden Sie diese im Anschluß an die Textlösung. Besonders bei den aufwendigen, neuen Spielen kommen Sie ohne diese Hilfe nicht aus.

Der vierte Teil der einzelnen Kapitel ist für die Perfektionisten unter Ihnen. Hier finden Sie die Verteilung der Punkte für jeden einzelnen Schritt im Spiel. Wenn Ihnen der eine oder andere Punkt in einer Lösung fehlt, erfahren Sie hier, wo er auf der Strecke geblieben ist.

3 Die King's Quest-Saga

In die Welt der Märchen und Sagen entführt Sie die King's Quest-Serie. Ähnlichkeiten zu bekannten Märchen werden nicht vermieden und sind wahrscheinlich auch gewollt. Doch die witzige Kombination der einzelnen Elemente sichert andauernden Spielspaß.

3.1 Geschichte eines Familien-Clans

König Edward und seine Nachkommen sind die Helden der King's-Quest-Saga. Mit der ersten Folge von King's Quest legte Roberta Williams den Grundstein zu ihrem großen, internationalen Erfolg. Von Folge zu Folge bekommt immer wieder ein neues Mitglied der Familie eine abenteuerliche Aufgabe, die natürlich nur mit Ihrer Hilfe erfüllt werden kann.

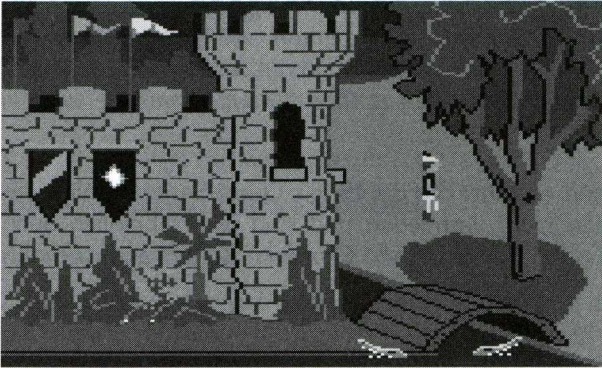
3.1.1 Quest for the Crown – Wie werde ich König?

In einer Zeit, als noch Einhörner und Drachen durch die Welt streiften, regierte König Edward das Reich Davenport. Leider blieb seine Ehe mit der Königin kinderlos. Und wenn gar nichts mehr hilft, müssen die Zauberkraften und -mittelchen erhalten. Doch nichts ist umsonst.

Drei besondere Schätze hatte König Edward: einen Zauberspiegel, der Zukunft und Gegenwart zeigt, eine magische Truhe, die nie von Goldstücken leer wurde, und ein magisches Schild, das Davenport vor Eindringlingen beschützen sollte. Alle drei gab er her, um den erwünschten Nachwuchs zu bekommen. Da sind wir auch schon mitten im Geschehen.

Nachdem alle Versuche erfolglos verlaufen sind und der König so alt ist, daß es ans Abdanken geht, kommen Sie ins Spiel. Das heißt, eigentlich ist es Sir Graham, dem Sie nur zur Seite stehen.

16 Die King's Quest-Saga



Der alte König Edward bittet Sir Graham um Hilfe und bietet ihm bei Erfolg den Thron an. Natürlich ist da zuerst eine kleine Aufgabe, die noch zu erledigen wäre. »Bring mir meine Schätze zurück und Du bist der neue König«, lautet sein Befehl. Gesagt getan, Sir Graham macht sich auf den Weg. Wohl oder übel müssen Sie mit, wenn Sie wissen wollen, wie die Geschichte weitergeht. Die Reise führt Sie und Sir Graham quer durch das bis dahin bekannte Daventry.

Viele Begegnungen, Rätsel und Aufgaben; später ist es endlich geschafft. Sir Graham bringt die eroberten Schätze zu König Edward. Jedoch ist dieser so überrascht über den Erfolg von Sir Graham, daß er einem Herzinfarkt erliegt. Daraufhin wird Sir Graham zum König Graham.

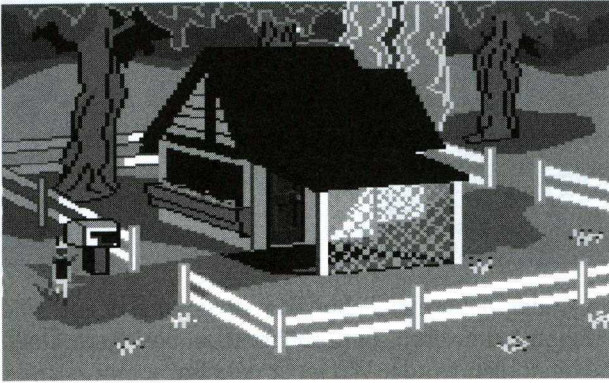
3.1.2 Romancing the Throne – zu zweit ist's besser

Sir Graham ist nun König von Daventry und regiert friedlich sein Land. Doch auf die Dauer macht es ihm alleine keinen Spaß. Eines Tages zeigt ihm der Zauberspiegel, einer der Schätze des ersten Teiles, seine Traumfrau. Mit Tränen in den Augen schaut ihn das wunderschöne Mädchen an. Durch den Spiegel erfährt König Graham, daß dieses Mädchen von einer bösen Hexe in einem Turmzimmer gefangengehalten wird. Bewacht wird es durch einen gefräßigen Löwen.

Die Schönheit des Mädchens fesselt Graham. Er macht sich sofort auf den Weg, die Holde zu befreien.

Der Zauberspiegel verhilft Graham zu einer Blitzreise in das Land Kolyma. Viele Charaktere begegnen ihm auf seiner langen Reise, wobei Gefälligkeiten seinerseits mit Hilfestellungen von anderer Seite erwidert werden.

Zunächst gilt es, drei verwunschene Türen zu öffnen. Hinter diesen wartet ein goldener Fisch, der ihn zu der Insel mit dem Turm bringt. Endlich trifft er seine Traumfrau namens Valanice, die sich auch sofort in den Retter verliebt.



In der Kirche von Kolympar wird Hochzeit gefeiert. Selbst die ehemaligen Gegner aus der bisherigen Geschichte sind eingeladen.

So leben sie friedlich und bekommen Zwillinge: Alexander und Rosella. Leider bleiben die Geschwister nicht allzulange vereint. Alexander verschwindet im zarten Kindesalter spurlos.

3.1.3 To Heir is Human – eine zauberhafte Reise

Im Lande Llewddor lebt einsam der Zauberer Manannan. Wie die meisten Junggesellen hat Manannan nicht viel für die Hausarbeit übrig. So macht er sich auf den Weg, um einen kleinen Jungen zu stehlen und ihn für die Hausarbeit zu verpflichten.

Doch aus Jungen werden Männer und die sind neugierig. So kommt es, daß sich der Junge in der Magie versucht und von Manannan erwischt wird. Dies bedeutet seinen Tod.

Immer wieder muß sich Manannan neue Jungen besorgen, die er vorsichtshalber im Alter von achtzehn Jahren tötet. Eines Tages stiehlt er ein Kind, dem er den Namen Gwydion gibt.

18 Die King's Quest-Saga



Doch auch Gwydion wird älter und der unvermeidliche Tod steht kurz bevor. Die Neugier und die Intelligenz des Jungen helfen ihm, den Zauberer zu besiegen. Doch er weiß zuletzt nur, daß er als Kind gestohlen wurde. Wo ist er daheim?

Lange sucht er nach seinem Ursprung. Nach vielen Abenteuern und Gefahren hört er von einer Prinzessin, die von einem Drachen gefangen wurde. Dieser hatte das Land Daventry über viele Jahre verwüstet und verbrannt.

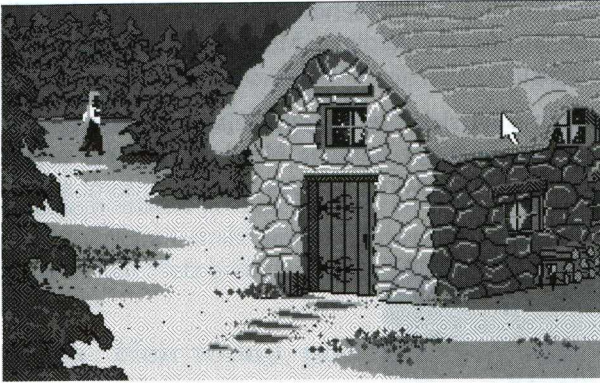
Wer jedoch einen Zauberer besiegt, macht vor einem Drachen nicht halt. Wie es das Schicksal so will, ist das Mädchen seine Schwester Rosella und sein wirklicher Name ist Alexander.

Zusammen mit seiner Schwester Rosella kehrt er nun heim zu seinen Eltern, König Graham und Königin Valanice.

3.1.4 The Perils of Rosella – Töchterchen sucht Äpfelchen

Nachdem Alexander Rosella befreit hat und die Familie endlich wieder vereint ist, passiert etwas Schreckliches. König Graham will seinen Abenteurerhut an Alexander weitergeben. Genau in diesem Moment bricht Graham wie vom Blitz getroffen zusammen. Er liegt in einem todesähnlichen Schlaf.

Über den Zauberspiegel meldet sich die gute Fee Genesta bei Rosella. Im Lande Tamir stehe ein magischer Baum, dessen Früchte ihren Vater heilen können. Leider verschwinden Genestas Zauberkräfte zusehends, da ihr magischer Talisman von der bösen Zauberin Lolotte gestohlen wurde. Daher ist sie nur in der Lage, Rosella in das Land Tamir zu zaubern. Die Rückreise ist jedoch nicht inbegriffen.



Um den Rückweg zu ermöglichen, muß Rosella zusätzlich noch den Talisman von Genesta zurückerobern. Natürlich akzeptiert Rosella diese Bedingung. Genesta teleportiert sie nach Tamir.

Rosella, die Freundlichkeit in Person, kümmert sich um alle, die Hilfe nötig haben. Doch leider gerät sie auch an die böse Zauberin Lolotte. Diese verlangt von ihr die Erfüllung von drei Aufgaben.

Nachdem Rosella alles erledigt hat, hat Lolotte mit Rosella spezielle Pläne. Ein so intelligentes Mädchen sollte man nicht einfach gehen lassen. Sie plant eine Hochzeit mit ihrem sehr häßlichen Sohn Edgar. Doch hiermit ist Rosella nicht einverstanden.

Mit Amors Pfeil tötet sie Lolotte. Edgar, der sich unsterblich in Rosella verliebt hat, öffnet ihr Tür und Tor. In letzter Minute rettet Sie Genesta und darf endlich nach Hause. Vorher wird Edgar von Genesta jedoch noch in einen stattlichen jungen Mann verwandelt. Der mitgebrachte Apfel rettet Väterchen Graham das Leben.

3.1.5 Absence makes the heart go yonder – Hilfe, ich habe mein Schloß verloren

Wieder bei bester Gesundheit, regiert König Graham Daventry gerecht und erfolgreich, so daß das Land zu einer nie geahnten Blüte kommt. Aber ab und zu gönnt sich der Monarch einen kleinen Spaziergang. So lustwandelt er auch an diesem Tag und pflückt hier und da ein Blümchen für Valance. Mit einem netten Sträußchen begibt er sich auf den Heimweg.

20 Die King's Quest-Saga

Schon von weitem hätte er sein prachtvolles Schloß sehen müssen. Doch nichts als ein großes Loch im Boden erinnert an die ehrwürdigen Mauern. Das Schloß und damit alle Bewohner sind verschwunden.

Hoch aus dem Wipfel eines Baumes meldet sich Cedric, die weise Eule. Sie erzählt Graham, was vorgefallen ist. Ein böser Zauberer namens Mordack, der ein enger Freund von Manannan ist, zauberte einen Wirbelwind, der das Schloß mitsamt seiner Familie davontrug.



Cedric erzählt Graham von dem guten Zauberer Crispinophur. Dieser lebe im Lande Serenia und könne Graham eventuell helfen. Da der Weg dorthin jedoch sehr weit ist, holt Cedric ein wenig Feenstaub hervor, schüttet ihn über Graham und siehe da, der König kann zusammen mit Cedric in das Land Serenia fliegen.

Crispinophur, kurz Crispin genannt, ist leider durch sein Alter schon recht vergeßlich und seine Zauberkraft ist leicht verbraucht. Trotzdem ist er immer noch einer der besten Zauberer des Landes. So bekommt Graham zunächst einen kleinen Imbiß in Form eines Stückes von einer weißen Schlange. Dadurch ist er in der Lage die Sprache der Tiere zu verstehen. Des weiteren erhält Graham noch einen abgenutzten Zauberstab, der sich auf der Reise als nützlich erweisen wird.

Nach einigen heftigen Überredungskünsten von Crispin wird Cedric als Begleitung von Graham abgestellt.

Durch üppige Wälder, trockene Wüsten und eisige Gebirge erreicht der König auf der Suche nach dem Schloß endlich eine ferne Küste. Weiter geht der Weg zu einer abgelegenen Insel mit fliegenden Kannibalen. Hier wird Cedric schwer verletzt.

Ein Fischer, der mit einer »Hörmuschel« von seiner Taubheit erlöst wird, heilt die arme Eule. Da er Graham jedoch nicht zu Mordacks Insel führen kann, ruft der Fischer eine nette Meerjungfrau, die diese Aufgabe erfüllt.

In Mordacks Schloß trifft Graham auf die verschleppte Prinzessin Cassima, die ihm helfen will, den Zauberer zu besiegen. Endlich ist es soweit.

In einem letzten großen Kampf, in dem Graham siegt, erscheint Crispin und erlöst die königliche Familie und die Prinzessin Cassima. Schnell wird noch das Schloß an seinen alten Platz gebracht, und die Gefahren sind vergessen.

3.1.6 Heir today, gone tomorrow – Liebe auf den ersten Blick

Das Schloß derer zu Daventry ist wieder an seinem Platz und alles scheint in bester Ordnung. Doch Amors Pfeil traf (im letzten Abenteuer) Prinz Alexander mitten ins Herz. Nur ein einziges Mal hat er Prinzessin Cassima gesehen, doch sofort verliebte er sich unsterblich. Es blieb nur eine einzige Frage:

Wo ist das Land der grünen Inseln, das von den Eltern Cassimas regiert wird?

Eines Tages, als Alexander gerade seiner Mutter sein Leid geklagt hat, meldet sich wieder einmal der verzauberte Spiegel. Er sieht Prinzessin Cassima, die in einem Schloß gefangengehalten wird und ihn um Hilfe bittet. Glücklicherweise zeigt der Spiegel auch eine Sternenkongstellatión im Hintergrund, die der erfahrene Seefahrer Alexander sofort erkennt und nach der er segeln kann. Natürlich gibt es für ihn nun kein Halten mehr.



22 Die King's Quest-Saga

Eine lange Fahrt führt Alexander leider zu einem Schiffbruch, der ihn an fremde Gestade spült. Wie der Zufall will, gehört der Strand zur Hauptinsel der grünen Inseln.

Zu seinem Kummer muß Alexander erfahren, daß die Eltern von Cassima gestorben sind und die Prinzessin den Vizier Abdul Alhazred heiraten soll.

Mit einer magischen Karte reist Alexander nun zwischen den fünf grünen Inseln hin und her. Er muß allerlei Aufgaben lösen, um die Prinzessin zu retten. Hilfe bekommt er von vielen Menschen und Zauberwesen. Endlich kann er das Schloß betreten, um den Kampf mit dem Vizier aufzunehmen.

Die Hochzeit zwischen dem Vizier und Cassima ist in vollem Gange. Mit der Hilfe von Cassimas Eltern, die Alexander aus dem Totenreich freigekauft hat, verhindert er in letzter Minute das Ja-Wort.

Ein letzter großer Schwertkampf, und der böse Vizier ist besiegt. Der Liebe zwischen Prinz und Prinzessin stellt sich nichts mehr entgegen.

Und wieder herrscht Friede im Land der grünen Inseln und in Davenport ...

3.2 Die Lösung von King's Quest I

Grundsätzlich gilt für den ersten Teil der King's Quest-Reihe: Sammeln Sie immer alle erreichbaren Gegenstände ein. Ansonsten ist nur noch ein wenig Kombinationsgabe gefragt.

3.2.1 Textlösung

Zunächst sammeln Sie auf der Grundebene die Gegenstände ein. Doch Vorsicht ist geboten. In manchen Gegenden warten Monster, die den Abenteurer augenblicklich stoppen. (Einzelaktionen entnehmen Sie hier bitte der Punkteliste.)

Mit der Wurzel aus dem Feld hinter dem Schloß locken Sie im Anschluß die Ziege mit sich (die Wurzel nur zeigen, nicht geben). Vergessen Sie auf keinen Fall, das Gatter beim Eintreten zu schließen, sonst läuft die Ziege davon. Mit der Ziege gehen Sie zur Insel (Zugänge über die drei Brücken).

Kommen Sie ohne Ziege zu den Brücken, versperrt ein Troll den Weg und verlangt Wegezoll. Einen Ihrer Schätze (und natürlich diverse Punkte) wären Sie dann los. Doch Trolle haben Angst vor Ziegen und der Troll »trollt« sich.

Auf der Insel läuft ein Gnom auf und ab. Er ist die schwerste Nuß auf dem Weg zur optimalen Punktzahl. Spricht man ihn an, so soll man seinen Namen raten. Dreimal, wie kann es anders sein, hat man Gelegenheit dazu.

Kommt Ihnen das bekannt vor? Richtig! Rumpelstilzchen. Doch gibt man diesen Namen ein, bekommt man die Antwort: »das war's nicht«.

Natürlich, King's Quest ist ein englisches Spiel. Rumpelstilzchen auf Englisch: Rumpelstiltskin. Doch auch dieser Name gefällt dem Gnom nicht besonders. Die Notiz in dem Hexenhaus besagte: manchmal ist es besser rückwärts zu denken. Nikstiltsepmur.

Wieder einmal liegt man falsch, der Gnom verschwindet. Doch er läßt einen Schlüssel da, der in das Schloß der Tür am Fuß des Gebirges paßt. So kann man auf das Hochplateau gelangen. Natürlich mit Punktverlust.

Um das Namensrätsel nun endgültig zu lösen:

Nehmen Sie das Alphabet und spiegeln Sie es. Das heißt, das A wird zum Z, das B wird zum Y etc., etc. Das ergibt, Rumpelstiltskin gespiegelt = Ifnkvhgrogphrm. Etwas abseitig ist die Lösung vielleicht, aber nennt man diesen Namen, übergibt der Gnom dem tapferen Sir Graham ein paar Zauberbohnen und verschwindet auf Nimmerwiedersehen.

Jetzt geht's zur Höhle. Nach kurzer Zeit erscheint ein Vogel, von dem Sie sich, nach einigen Sprungversuchen an seine Klauen, auf die Insel tragen lassen.

Als nächstes holen Sie sich den Pilz und springen in das Loch. Die Ratte, die sich Ihnen in den Weg stellt, wird mit dem Käse besänftigt.

Die Zwerge in den nächsten Räumen können Ihnen nichts tun, da Sie das vierblättrige Kleeblatt haben und Zwerge immer abergläubisch sind. Im Thronsaal bekommen beziehungsweise nehmen Sie sich das gesuchte Schild.

Extrapunkte erhält man für ein kleines Konzert: Zwerge lieben die Musik. Bei den Klängen der Geige beginnen sie sofort zu tanzen. Kraftlos verlassen sie am Ende das Bild und nur der König bleibt allein im Thronsaal. Mit Graham allein gelassen sucht auch er das Weite. Dabei vergißt er allerdings sein Zepter, was natürlich mitgenommen wird.

Der Ausgang ist das kleine Loch, das Sie zweifellos entdecken werden. Um durch das kleine Loch zu kommen, essen Sie den Pilz. Wenn Sie dieses Unternehmen erfolgreich überstanden haben, jetzt wieder in der gewohnten Größe, befinden Sie sich vor der großen Höhle.



24 Die King's Quest-Saga

Weiter geht's zum Brunnen. Hineinspringen ist nicht die optimale Lösung.

Klettern Sie in den Eimer und warten Sie ab: Langsam senkt sich der Eimer und Sie landen kurz über dem Wasserspiegel. Springen Sie nun ins Wasser und schwimmen Sie ein wenig. Schneiden Sie dabei den Eimer ab und füllen Sie ihn mit Wasser. Mit dem Wasser im Eimer tauchen Sie und weiter geht's durch das Loch auf der linken Seite. So gelangt man in die Drachenhöhle.

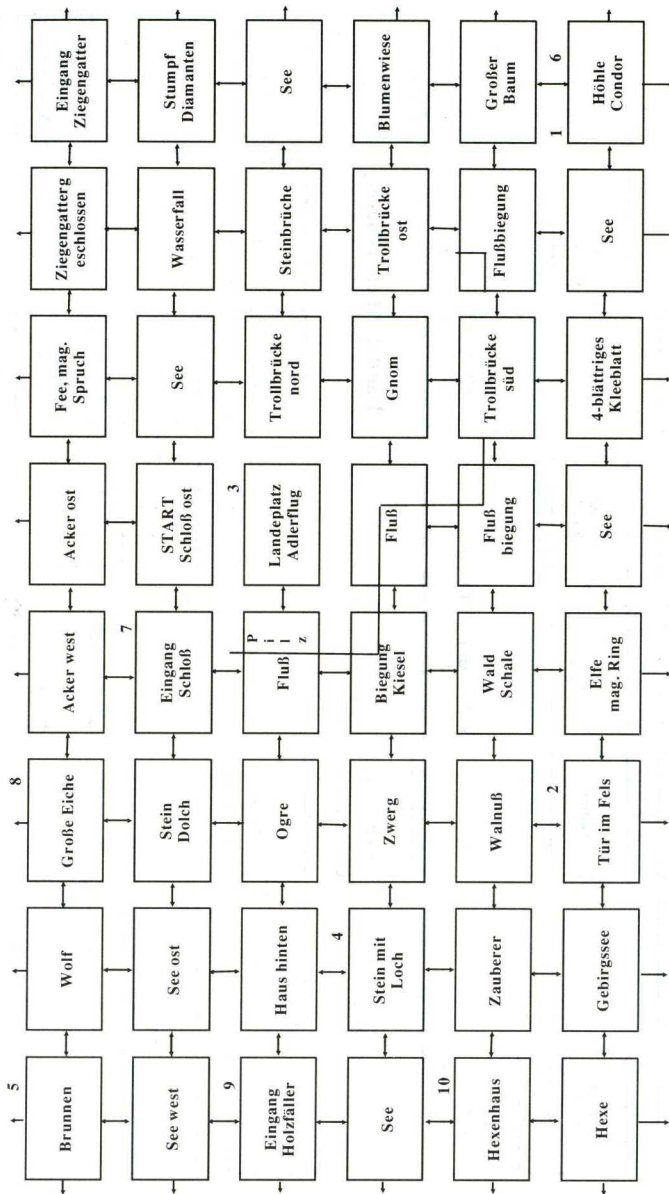
Unfreundliche Gemüter töten den Drachen mit dem Dolch, nehmen den Spiegel und kommen durch den Brunnen an's Tageslicht zurück. Natürlich mit erheblichem Punktverlust. Viel friedlicher ist eine andere Lösung. Löschen Sie das Drachenfeuer mit dem Wasser und, wie die Norddeutschen sagen, etwas »bedröbbelt« zieht der Drache ab, aber nicht ohne den Durchgang auf der linken Seite frei zu machen. Nachdem Sie nun das Schild erfolgreich erobert haben, schwimmen Sie zurück, nehmen noch einmal Wasser mit und klettern das Seil nach oben.

Genau vor der Höhle pflanzen Sie die Bohnen, die der Gnom als Belohnung für seinen Namen hinterlassen hat. Und tatsächlich, wie im Märchen, wächst innerhalb von Sekunden eine enorme Bohnenranke bis in den Himmel.

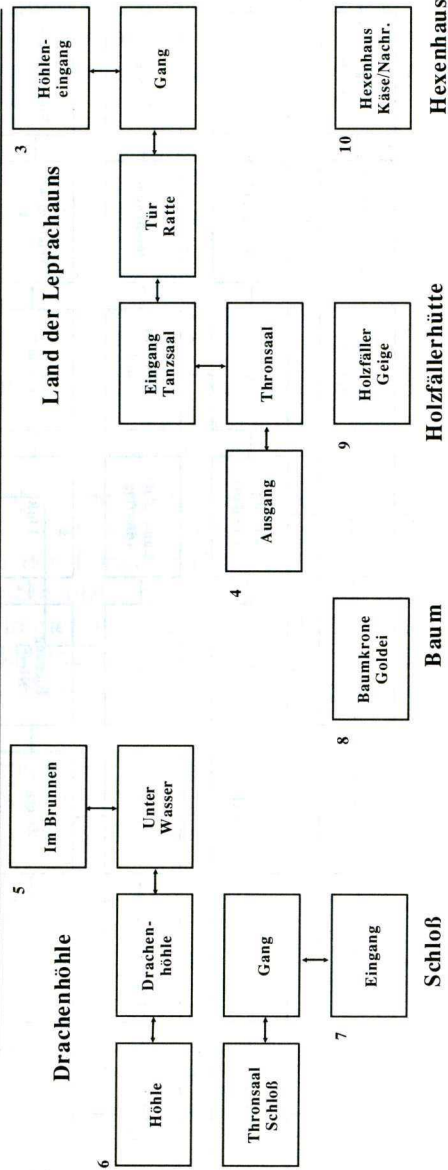
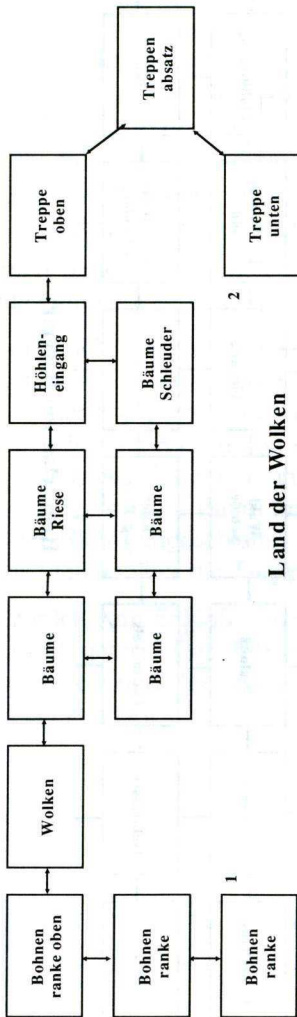
Wie selbstverständlich erklimmt Sir Graham die Strünke. (An dieser Stelle sollten Sie besonders oft von der Speicherfunktion Gebrauch machen.) Auf dem Hochplateau nehmen Sie, der Vollständigkeit und der Punkte halber, die Schleuder aus dem hohlen Baum mit. Den Riesen können Sie jetzt mit der Schleuder und den Kieselsteinen töten. Doch wir befinden uns immer noch in einem friedlichen Spiel. Sie verstecken sich hinter dem Baum im Bild links oben oder benutzen den Elfenring und warten bis der Riese eingeschlafen ist. Wenn er schläft, nehmen Sie die Truhe und verlassen das Plateau über die Treppe.

Jetzt noch zurück zum Schloß – verbeugen Sie sich vornehm vor dem König – und die Aufgabe ist gelöst. Der König geht friedlich zu seinen Ahnen ein, Graham besteigt den Thron und der obligatorische Nachspann erscheint. King's Quest I ist erfolgreich überstanden.

3.2.2 Karten



Hauptplan von Daventry



3.2.3 Schritt für Schritt

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Erstes Betreten des Schlosses	1	
Verbeugen vor dem König	3	4
Stein verschieben	2	6
Nehmen des Dolches	5	11
Nehmen der Wurzel	2	13
Nehmen der Walnuß	3	16
Öffnen der Walnuß	3	19
Auf die Eiche klettern	2	21
Goldei nehmen	6	27
In den Baumstumpf sehen	1	28
Beutel nehmen	3	31
Beutel öffnen	3	34
Den Ring vom Elf bekommen	3	37
Kieselsteine nehmen	1	38
Hexenhaus essen	2	40
Schrank öffnen	2	42
Käse nehmen	2	44
Nachricht nehmen	2	46
Nachricht lesen	1	47
Hexe in Ofen schubsen	7	54
Schale nehmen	3	57
Boden der Schale lesen	1	58
Schale an Holzfäller geben	3	61
Geige nehmen	3	64
Vierblättriges Kleeblatt nehmen	2	66
Der magische Spiegel:		
In den Brunnen gehen	1	67
Eimer mit Messer abschneiden	2	69
Wasser in Eimer füllen	2	71
Tauchen	4	75
Drachenhöhle betreten	1	76
Drachenfeuer mit Wasser löschen	5	81
Spiegel nehmen	8	89
Herausschwimmen	2	91

28 Die King's Quest-Saga

Die magische Truhe:

Ziege zum Folgen veranlassen	5	96
Troll mit Ziege verscheuchen	6	102
Namen erraten	5	107
Bohnen nehmen	4	111
Bohnen pflanzen	2	113
Schleuder nehmen	2	115
Warten, bis der Riese schläft	7	122
Magische Truhe nehmen	8	130

Das magische Schild:

Mit Condor fliegen	1	131
Pilz nehmen	1	132
Der Ratte den Käse geben	2	134
Geige für Leprechauns spielen	3	137
Zepter nehmen	6	143
Schild nehmen	8	151
Pilz essen	2	153
Aus dem Loch kriechen	1	154
Zum Schloß zurückkehren	1	155
Vor dem König verbeugen	3	158

3.3 Lösung – King's Quest II

King's Quest II fordert vom Spieler im Vergleich zum ersten Teil zusätzliche Kombinationsgabe. Die Teilaufgaben sind in einer bestimmten Reihenfolge zu lösen und erfordern alle spezielle Vorleistungen. In diesem Teil der Trilogie geht der »einfachste« Weg über die »schwierigste« Lösung. Im Grunde genommen ein Widerspruch, doch betrachtet man (hinterher) die Gesamtlösung, siegt die Logik.

3.3.1 Textlösung

Graham muß vom Startplatz nach rechts bis zum Haus der Großmutter. Vor dem Haus den Briefkasten öffnen, hineinschauen und den Picknickkorb nehmen. Danach geht Graham in das Haus. Aber Achtung! Zu gewissen Zeiten liegt ein Wolf im Bett. Ein kleines Gespräch mit der Großmutter bringt etwas Aufklärung.

Danach führt der Weg weiter nach rechts. In der Kirche muß Graham zusammen mit dem Mönch beten. Interessiert fragt der Mönch nach Grahams Namen. Gibt er ihm Antwort, erhält er ein kleines Kreuz, das er sich um den Hals hängt. Südlich der Kirche ist ein Stein mit einem Loch. In diesem ist eine Brosche versteckt. Weiter nach rechts trifft Graham auf eine Brücke. Hinter ihr liegt die magische Tür. Hier muß die Inschrift gelesen werden.

Zurück in der Nähe von Großmutters Haus trifft Graham ein kleines Mädchen. Sie erzählt, daß sie ihren Korb verloren hat. Nachdem unser Held den Korb überreicht hat, bekommt er von dem überglicklichen Mädchen einen Blumenstrauß.

Nun ist ein kleiner »Strandlauf« fällig. Graham muß den ganzen Strand entlanggehen. Dabei findet er unter einer Muschel ein Armband und in einem anderen Bild einen Dreizack. Mit dieser Ausrüstung geht Graham zu der Meerjungfrau, beziehungsweise er schwimmt zu ihr. Höflich überreicht er die Blumen und darf zum Dank auf einem Seepferdchen reiten. Dieses bringt Graham zu Neptun, der seinen Dreizack vermißt. Nachdem er diesen wiederbekommen hat, belohnt Neptun Graham mit einer Flasche und dem Schlüssel für die erste Tür. Über die Brücke kehrt Graham zu den magischen Türen zurück und öffnet die erste Tür, liest die Inschrift und macht sich wieder auf den Weg.

In der Nähe des Strandes liegt die Höhle der Hexe Hagatha. In der Höhle muß Graham eine Nachtigall besorgen. Dazu öffnet er die Flasche von Neptun, nimmt das Tuch heraus und legt es über den Käfig. Danach kann er den Käfig mitnehmen. Von hier muß Graham zum Antiquitätenladen. Auf dem Weg dorthin findet er in einem Baumstumpf eine Halskette und in einem Baumloch einen Hammer. Im Laden

30 Die King's Quest-Saga

spricht Graham kurz mit der Verkäuferin und bietet ihr dann die Nachtigall an. Im Austausch dafür erhält er eine Wunderlampe. Vor dem Laden wird, wie bei Aladin, die Lampe dreimal gerieben. Der Lampengeist schenkt dem König einen Teppich, ein Schwert und Zaumzeug. Der Teppich ist natürlich ein fliegender. Dieser Teppich bringt Graham auf ein Hochplateau. Ein wenig weiter versperrt eine Schlange den Weg. Ihr wirft Graham das Zaumzeug über. Damit verwandelt sich die Schlange in einen Pegasus. Der Pegasus, von einem Bann befreit, bedankt sich mit einem Stück Zucker und fliegt davon. Danach ist der Weg zu einer Höhle frei, die den zweiten Schlüssel verbirgt. Wenn Sie Lust haben, schauen Sie doch einmal in das Loch des Steines vor der Höhle.

Mit dem Teppich fliegt Graham wieder zum Laden und geht dann weiter zu den magischen Türen. Nachdem mit dem Schlüssel die zweite Tür geöffnet wurde, erscheint eine dritte. Wieder die Inschrift lesen und dann auf zu neuen Taten.

Nun muß Graham zunächst in die Zwergenhöhle (Tür im Baum). Hier die Suppe mitnehmen und aus der Truhe die Ohrringe stehlen. Mit der Suppe eilt der König zur kranken Großmutter. Zur Genesung füttert Graham die alte Dame. Auch hier wird er für seine gute Tat belohnt. Unter dem Bett findet er einen Umhang und einen Ring. Mit diesen Utensilien gewappnet, begibt sich Graham zum Fährmann am Todessee. Vorher muß noch der Holzpflöck mitgenommen werden. Um vom Fährmann übergesetzt zu werden, muß sich Graham den Umhang umwerfen und den Ring auf den Finger stecken.

Der Weg zum Schloß ist von giftigen Dornen gesäumt. Gegen dieses Gift wirkt das Stück Zucker vom Pegasus. Die Geister vor dem Schloß können Graham nichts anhaben, da er das Kreuz des Mönches trägt. Zuerst führt der Weg Graham nach links über eine Treppe in das Schlafzimmer. Hier findet er eine Kerze. Auf dem Rückweg ins Erdgeschoß wird die Kerze an einer Fackel entzündet. Im Eßzimmer nimmt Graham den Schinken mit und begibt sich in den Keller.

Hier steht der Sarg des Grafen Dracula. In ihm liegt der dritte Schlüssel unter dem Kopfkissen. Zurück im Erdgeschoß versucht der Graf über Graham herzufallen. Durch das Kreuz abgeschreckt flüchtet er in seinen Sarg. Graham läuft hinterher und tötet den Vampir mit Hammer und Holzpflöck. Zurück bleibt wiederum ein Schlüssel.

Der Schlüssel öffnet eine Kiste im Turmzimmer. In der Kiste ist ein Diadem. Auf geht's ein letztes Mal zur magischen Tür.

Graham findet sich an einem seltsamen Hochufer wieder. In einem der Bilder gibt es ein Fischernetz. Mit diesem Netz geht der König an das südliche Ufer. Hier das Netz auswerfen (eventuell mehrmals). Den gefangenen Fisch wirft er ins Meer zurück.

Dafür bringt der Fisch unseren Helden auf eine kleine Insel. Im Norden der Insel findet Graham ein Amulett mit einer Inschrift.

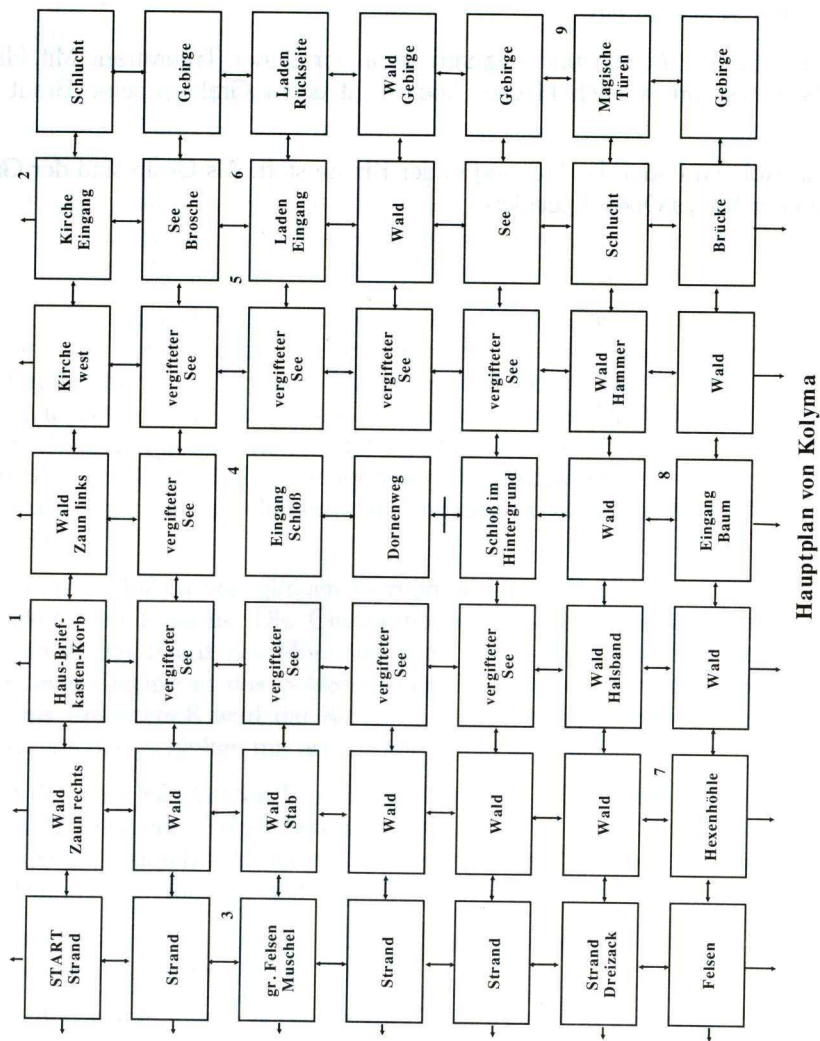
In der Mitte der Insel steht ein Turm. Oben an der Treppe im Turm bewacht ein hungriger Löwe eine Tür. Ihn stellt Graham mit dem Schinken ruhig, denn sobald er gefressen hat, schläft er ein.

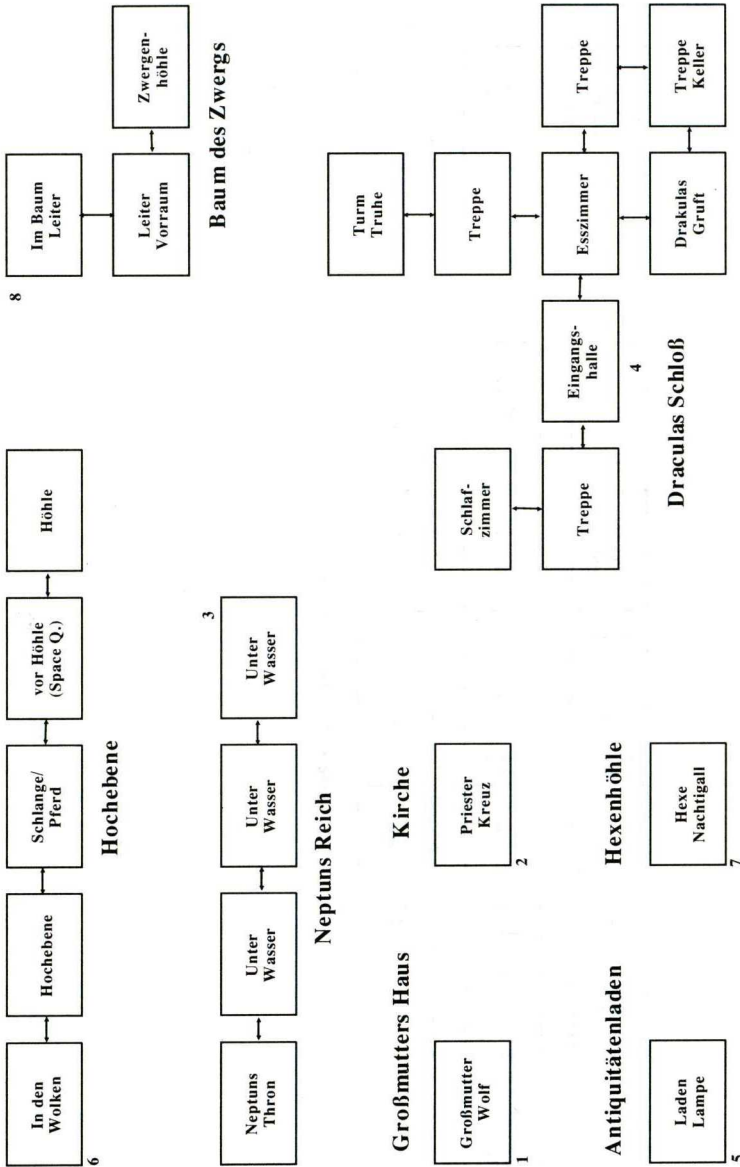
Jetzt noch die Tür öffnen und Graham steht vor seiner Traumfrau. Mit Hilfe des Amuletts geht's zurück nach Hause. Aber nicht bevor Graham seine Braut geküßt hat.

Wieder in Kolyma findet die Trauung in der Kirche statt. Als Gäste sind der Graf und Gestalten aus King's Quest I geladen.

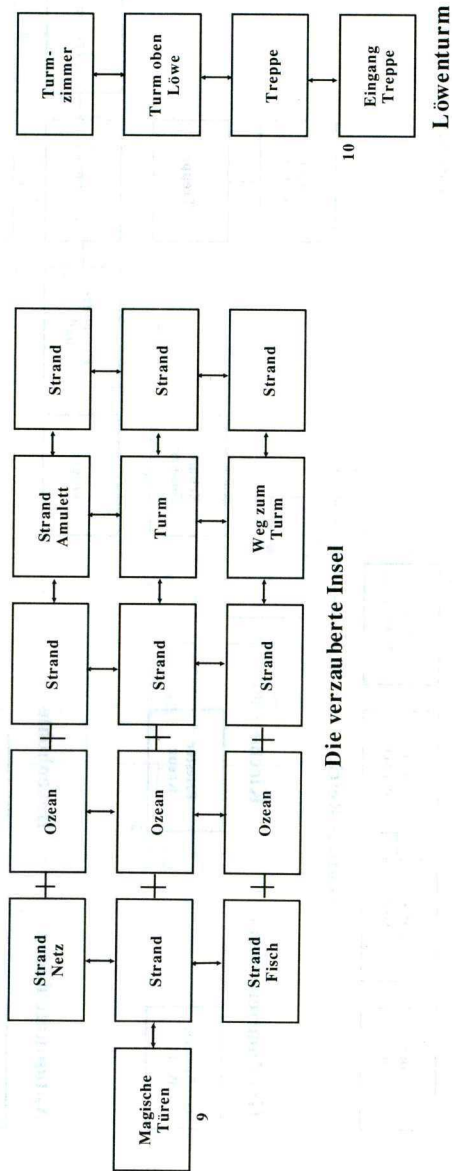


3.3.2 Karten





34 Die King's Quest-Saga



3.3.3 Punktelösung

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Die neue Küste ist erreicht		
Briefkasten öffnen	1	1
Korb nehmen	2	3
In der Kirche beten	2	5
Kreuz bekommen	2	7
In Loch schauen	1	8
Brosche nehmen	7	15
Brücke überqueren	1	16
Brücke überqueren	1	17
Korb an Mädchen geben	4	21
Armband nehmen	7	28
Dreizack nehmen	3	31
Blumen an Meerjungfrau geben	2	33
Seepferd reiten	2	35
Dreizack an Neptun geben	4	39
Schlüssel nehmen	5	44
Brücke überqueren	1	45
Tür öffnen	7	52
Brücke überqueren	1	53
Tuch nehmen	2	55
Tuch über Käfig legen	2	57
Käfig nehmen	2	59
Halsband nehmen	7	66
Hammer nehmen	2	68
Nachtigall an Frau geben	6	74
Teppich bekommen	2	76
Schwert bekommen	2	78
Zaumzeug bekommen	2	80
Teppich fliegen	4	84
Zaumzeug auf Schlange werfen	5	89
Mit Pegasus reden	2	91
Schlüssel nehmen	5	96
Brücke überqueren	1	97
Tür öffnen	7	104
Brücke überqueren	1	105
Suppe nehmen	2	107

36 Die King's Quest-Saga

Ohrringe stehlen	7	114
Suppe an Großmutter geben	2	116
Unter Bett sehen	4	120
Pflock nehmen	2	122
Ring und Umhang tragen	3	125
Zucker essen	1	126
Kreuz tragen	2	128
Kerze nehmen	1	129
Kerze anzünden	2	131
Schinken nehmen	2	133
Schlüssel nehmen	5	138
Draculas Flucht	3	141
Dracula töten	4	145
Schlüssel nehmen	2	147
Kiste öffnen	1	148
Diadem nehmen	7	155
Brücke überqueren	1	156
Tür öffnen	7	163
Netz nehmen	1	164
Fisch fangen	2	166
Fisch ins Wasser werfen	3	169
Fisch reiten	1	170
Amulett nehmen	3	173
Löwen mit Schinken füttern	4	177
Turmzimmer betreten	5	182
Amulett benutzen	3	185

3.4 King's Quest III

Wie schon bei dem zweiten Teil der Saga haben die Programmierer auch bei diesem Teil ein neues Element in das Spiel integriert: den Zeitfaktor. Bestimmte Aufgaben-Gruppen müssen in einer festen Zeitspanne erledigt sein, da sonst das Spiel beendet ist. Als Hilfe für den Spieler existiert allerdings eine interne Uhr, die den jeweiligen Stand anzeigt.

3.4.1 Textlösung

Innerhalb des ersten Teils des Spiels verteilt der Zauberer des öfteren Aufträge. Dazu gehört zum Beispiel das Putzen der Küche oder das Aufräumen des Schlafzimmers. Besonders lästig ist bei letzterem das Ausleeren des Nachttopfes. Trotzdem, alle Aufträge müssen umgehend erledigt werden!

Die Handlung beginnt im Haus des Zauberers. Gwydion sollte zunächst alle erreichbaren Gegenstände aufsammeln:

aus dem Eßzimmer die Tasse und aus der Küche die Frucht, das Hammelfleisch, das Brot, Schale, Löffel und Messer.

Sobald der Zauberer das Haus verlassen hat, bleiben vorerst 25 Minuten, um die ersten Zaubermittel zu besorgen.

Von der Hauskatze besorgt sich unser Held zuerst ein paar Haare.

In der Sternwarte im Turmzimmer nimmt Gwydion die Flügel der toten Fliege mit.

Im Schlafzimmer des Zauberers finden sich in der Kommode links ein Spiegel und in der Kommode rechts eine Essenz. Das Interessanteste ist allerdings der Schrank. Auf dem Schrank liegt der Schlüssel für den Safe. Im Schrank ist hinter den Kleidern eine magische Karte versteckt.

Im Hühnergehege fängt Gwydion ein Huhn und besorgt sich so eine Feder.

Jetzt geht es zum ersten Mal ans Zaubern:

Bevor ein Zauberspruch angewandt wird, immer vorher speichern, denn nur allzuoft geht er schief.

Aus dem Safe im Arbeitszimmer holt Gwydion den Zauberstab. Dann verrückt er ein Buch im Regal und ein Hebel kommt zum Vorschein.

38 Die King's Quest-Saga

Im Kellerlabor werden alle Ingredienzen aus dem Regal genommen. Danach muß er sich vor das Zauberbuch stellen, die entsprechende Seite wählen und lesen. Dann führt der Weg ins Tal.

Im Haus der Bären das Porridge und aus dem ersten Stock den Fingerhut aus der Kommode mitnehmen. Auf dem Beet vor dem Haus wird der Fingerhut mit Tau gefüllt.

Am Fluß nimmt er etwas Schlamm mit. Als nächstes sollte der Weg nach links in die Wüste eingeschlagen werden.

Sofort wenn die Wüste erreicht ist, umdrehen, so daß Gwydion nach rechts schaut. Sobald Medusa auftaucht, zeigt unser Held ihr den Spiegel und sie erstarrt zu Stein. Danach in der Wüste einen kleinen Kaktus und eine getrocknete Schlangenhaut suchen.

Inzwischen ist wahrscheinlich die Zeit soweit abgelaufen, daß eine Rückkehr zum Haus des Zauberers notwendig wird.

Der Zauberstab wird wieder im Safe verstaut, die Falltür wieder verschlossen und das Buch an seinen alten Platz gerückt. Alle anderen Gegenstände bis auf das Hammelfleisch werden unter Gwydions Bett verstaut.

Nach der Rückkehr des Zauberers gibt Gwydion ihm das Fleisch im Eßzimmer. Nach einer Weile legt sich der Zauberer schlafen und Gwydions zweite Gelegenheit zu einem Ausflug ist gekommen.

In der Ebene fliegt per Zufallssteuerung ein Adler durchs Bild. Im Vorbeiflug verliert er eine Feder. Weiter geht es dann im Dorf:

Als Fliege belauscht unser Held in der Taverne die Banditen. Nachdem die nötigen Informationen vorhanden sind, wird als nächstes das Baumversteck der Banditen besucht.

Als Fliege untersucht Gwydion das Loch unten im Baum.

Nach der Rückverwandlung ergreift er das Seil und läßt die Strickleiter herunter. (Achtung! Hier unbedingt speichern. In den meisten Fällen ist der Bandit munter.) Über diese Leiter erreicht er das Baumhaus. Wenn jetzt noch das Glück mitspielt, schläft der im Haus verbliebene Bandit. Gwydion schleicht sich an und stibitzt eine Gelbbörse.

Auf dem Rückweg zum Dorf kommt unser Held an einem riesigen Spinnennetz vorbei. Hier verwandelt er sich mit der Adlerfeder in einen Adler und schnappt sich die

Spinne. Sie wird dann über dem Meer abgeworfen. Jetzt ist der Weg in die Höhle frei.

In der Höhle wartet ein Orakel auf Gwydion. Hier erfährt er jetzt, wer er ist und daß seine Schwester von einem Drachen gefangengehalten wird. Für seinen weiteren Weg erhält er noch einen Stein.

Nun muß im Dorf noch eingekauft werden: Im Laden kauft Gwydion Salz, Fischöl, Schmalz und einen Sack. Freundlich wie unser Held ist, streichelt er noch den Hund und erhält dadurch Hundehaare. In dem Bild unter dem Dorf findet man eine Mistel. Zuguterletzt fehlt nur noch etwas Meereswasser.

Schnell zurück zum Haus des Zauberers. Als nächstes wird im Labor der Katzenkeks gezaubert und ins Porridge gekrümelt. Bis auf das Porridge werden wieder alle Gegenstände unter dem Bett verstaut. Aufgewacht, ist der Zauberer gleich wieder hungrig. Er bekommt das Porridge und verwandelt sich prompt in eine Katze. Nun kann sich Gwydion frei im Haus bewegen.

Alle Hilfsmittel werden wieder geholt und die restlichen Zauberformeln ausprobiert.

Wieder führt der Weg in die Taverne. Dieses Mal sitzen Seeleute an den Tischen. Nach einer kurzen Verhandlung und nach Übergabe der letzten Goldstücke ist der Kapitän bereit, Gwydion mitzunehmen.

An Bord des Schiffes stellt sich schnell heraus, daß er unter die Piraten gefallen ist. Alle Habseligkeiten verschwinden in der Truhe des Kapitäns und Gwydion findet sich im Laderaum des Schiffes wieder.

Um von hier zu entkommen, nimmt er sich die kleine Kiste und stellt sie vor die große. Jetzt ist die Leiter zu erreichen.

In der Kapitänskajüte findet er seine Sachen wieder. Neben dem Rettungsboot liegt eine Schaufel, die unbedingt mitgenommen werden muß. Um nicht entdeckt zu werden, zieht sich Gwydion wieder in den Laderaum zurück.

Im Laderaum stellt sich unser Held unter das Lüftungsgitter und wartet, bis der Ausguck »Land in Sicht« meldet. Nebenbei erfährt er durch die Unterhaltung der Ratten von einem Piratenschatz.

Sobald die richtige Meldung erfolgt ist, benutzt Gwydion das Schlafpulver. Jetzt kann er unbehelligt das Schiff verlassen.

Neben der Palme auf der Insel wird die Schaufel ausprobiert. (Speichern Sie hier nur den Stand der »Landung« ab). Den Schatz zu finden ist Millimeterarbeit!

40 Die King's Quest-Saga

Danach führt der Weg ins Gebirge. Über einen Wasserfall gelangt Gwydion ins Schneegebiet und er hat genauso viel »Glück« wie Reinhold Messner. Er begegnet dem Schneemenschen.

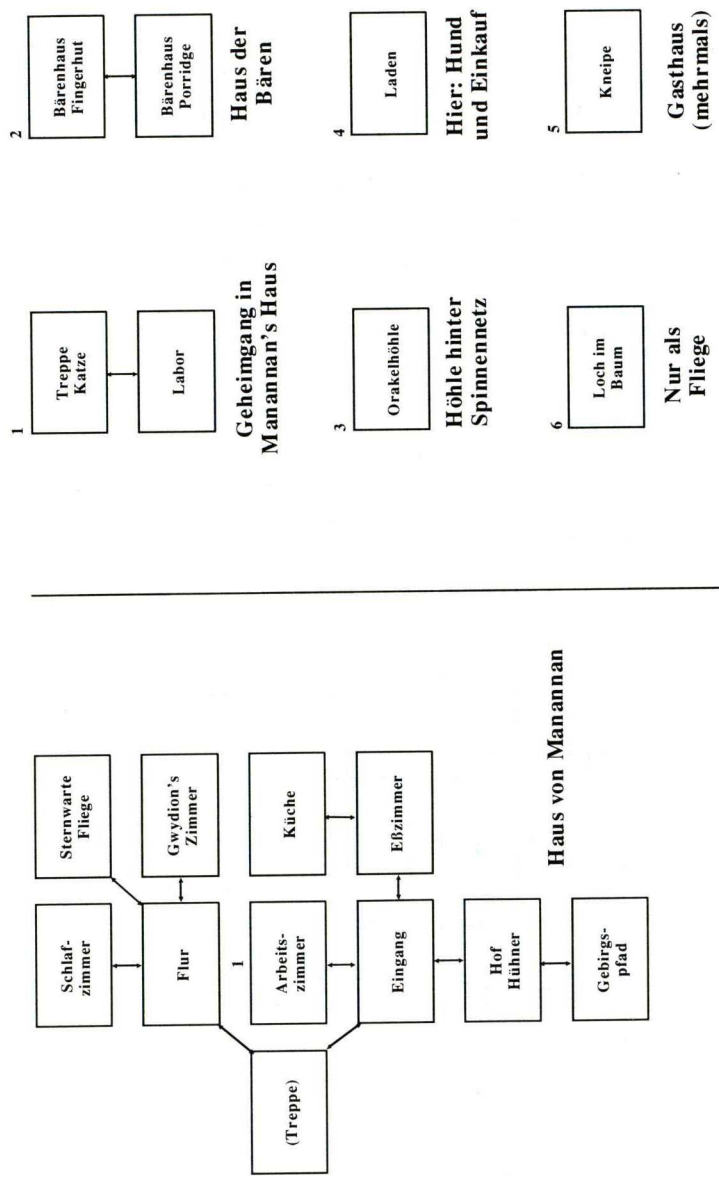
Mit Hilfe des magischen Steines kann er überlistet werden.

Die Steilwand mit den sechs Eingängen kann nur mit Klettern überwunden werden. Dann kommt der große Moment: Gwydion ist in Daventry.

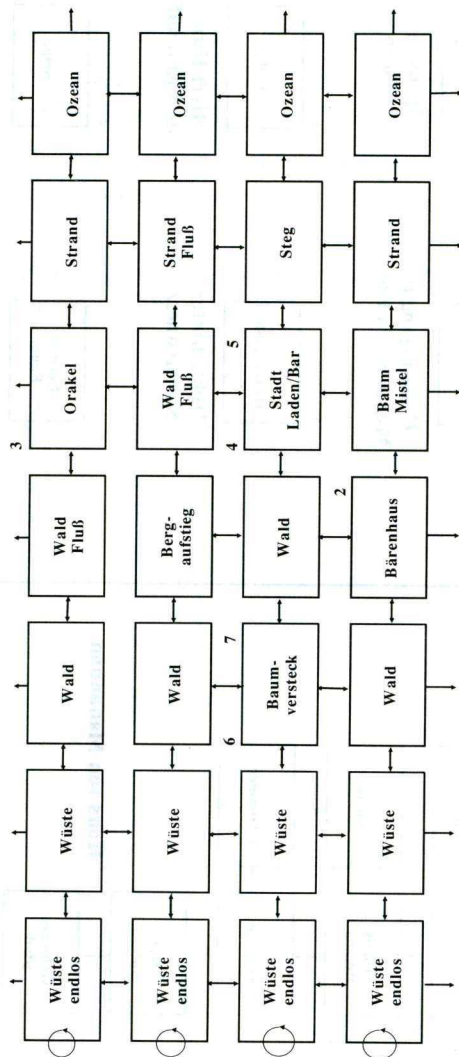
Der Eingang zur Hochebene ist im Lauf der Jahre zerfallen, aber die Treppe ist noch da. Durch den Unsichtbarkeits-Zauber kann der Drache mit dem Sturmgebräu besiegt werden.

Endlich wird seine Schwester Rosella befreit und der Heimweg zum Schloß angetreten. Das Familienglück ist komplett.

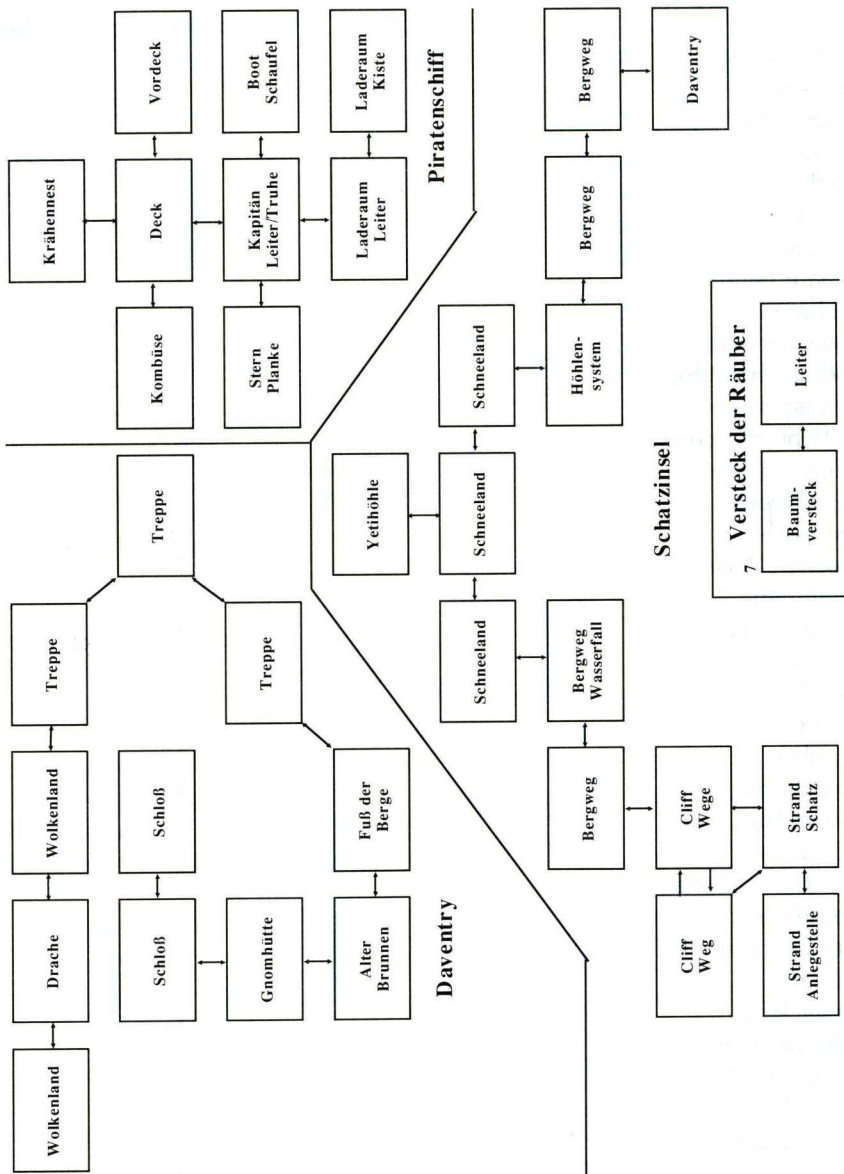
3.4.2 Karten



42 Die King's Quest-Saga



Hauptplan von Llewddor



44 Die King's Quest-Saga

3.4.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Tasse nehmen	1	
Frucht nehmen	1	2
Fleisch nehmen	1	3
Brot nehmen	1	4
Schale nehmen	1	5
Löffel nehmen	1	6
Messer nehmen	1	7
Katzenhaare nehmen	1	8
Fliege nehmen	1	9
Kommode links öffnen	1	10
Kommode rechts öffnen	1	11
Kleider verschieben	7	18
Auf den Schrank sehen	3	21
Hühnerfeder nehmen	1	22
Buch verschieben	4	26
Hebel bewegen	5	31
Fischknochen Pulver	1	32
Safran nehmen	1	33
Nachtschatten Saft	1	34
Alraunwurzel-Pulver	1	35
Blätterpilz-Pulver	1	36
Krötenspeichel	1	37
Fliegenzauber	10	47
Schlamm nehmen	1	48
Spiegel benutzen	5	53
Kaktus nehmen	1	54
Schlangenhaut nehmen	1	55
Porridge nehmen	2	57
Fingerhut nehmen	1	58
Tau nehmen	1	59
Alles verstecken	4	63
Adlerfeder nehmen	2	65
Banditen belauschen	3	68
Ins Baumloch fliegen	5	73
Leiter herunterlassen	3	76
Baumhaus betreten	2	78

Geldbörse nehmen	4	82
Spinne besiegen	4	86
In Orakelhöhle gehen	3	89
Säcke kaufen	1	90
Salz kaufen	1	91
Fischöl kaufen	1	92
Schmalz kaufen	1	93
Hund kraulen	1	94
Mistel nehmen	1	95
Meerwasser nehmen	1	96
Eicheln nehmen	1	97
Katzenkeks-Zauber	10	107
Porridge Zauberer geben	12	119
Tiersprache-Zauber	10	129
Teleport-Zauber	10	139
Schlaf-Zauber	10	149
Sturm-Zauber	10	159
Unsichtbarkeits-Zauber	10	169
Gold an Kapitän geben	3	172
Schiff fährt ab	2	174
Laderaum verlassen	2	176
Gegenstände wieder holen	3	179
Schaufel nehmen	1	180
Ankunft auf Insel	5	185
Schatz finden	7	192
Yeti entkommen	4	196
Drachen besiegen	7	203
Rosella befreien	3	206
Schlußsequenz im Schloß	4	210

3.5 King's Quest IV

Ein Zeitfaktor existiert in diesem Teil der Saga nicht. Jedoch sind alle anderen Spielelemente, wie zum Beispiel die Kombinationsgabe, in weit verschärfter Form vertreten.

3.5.1 Textlösung

Zuerst geht Rosella zur Brücke. Unter der Brücke liegt ein goldener Ball. Den wirft sie in den Teich. Der Frosch bringt den Ball wieder und Rosella belohnt ihn mit einem Kuß. Natürlich verwandelt sich der Frosch in einen Prinzen. Er übergibt Rosella eine kleine Krone. Rosella geht in das Haus der sieben Zwerge und beschäftigt sich als Putzfrau. Nachdem die Zwerge wieder gegangen sind, liegt auf dem Tisch ein Beutel mit Juwelen. Diesen bringt Rosella den Zwergen in die Mine. Für ihre Ehrlichkeit darf sie die Juwelen behalten und bekommt noch eine Lampe dazu.

Hinter der Mine bemüht sich ein Vogel vergeblich darum, einen Wurm aus der Erde zu ziehen. Dieser Wurm ist später noch von Bedeutung: also mitnehmen. Danach geht Rosella am besten zum Spukhaus. Das Wohnzimmer (links im Erdgeschoß) ist vorerst von zentraler Bedeutung. Im Bücherregal ist ein Buch, das Rosi später zum Tauschen braucht. Das Bild über dem Kamin sollte genau betrachtet werden. Nachdem Rosella die Geheimtür gefunden hat, muß sie die Schaufel mitnehmen.

Ins Turmzimmer braucht sie vorerst noch nicht gehen. Es geht wieder zurück in Richtung Küste. Nun muß man Amor beim Baden überraschen. Er vergißt dann einen Bogen und zwei Pfeile. In den Bildern A4 oder B4 trifft Rosella auf einen Barden. Bei ihm tauscht sie das Buch gegen seine Laute.

Die Laute wiederum wird beim Pan gegen die Flöte getauscht. (Dazu muß Rosella erst auf der Laute spielen).

Als nächstes muß Rosella auf den Steg links zum Fischer gehen. Nach einem kurzen Gespräch folgt sie ihm in sein Haus. Hier erhält sie für den Beutel mit den Juwelen eine Angel. Auf dem Steg wirft sie dann die Angel aus, nachdem sie den Wurm daran befestigt hat. Der Fisch wird erst später benötigt.

Am Wasserfall setzt sich Rosella die kleine Krone auf. Am Eingang der Höhle nimmt sie dann das Brett mit. Auf der anderen Seite liegen ein paar Knochen, die auch von wichtiger Bedeutung sind. Ab jetzt sollte in jedem Bild gespeichert werden.

Im vierten Bild des Höhlensystems ist ein Abgrund. Über diesen legt Rosella das Brett, um ihn überqueren zu können. Im Sumpf hüpfte sie von Stein zu Stein, bis sie

die Insel mit dem Obstbaum erreicht. Vom letzten Stein zur Insel kommt wieder das Brett in Aktion. Um die Schlange zu besänftigen, spielt Rosi auf der Flöte.

Auf dem Rückweg muß Rosella unbedingt das Brett wieder mitnehmen, denn der Abgrund ist nicht verschwunden. Nun führt der Weg das erste Mal zu Lolotte. Dazu geht sie über den Anstieg in F1 ins nächste Bild. Von dort wird sie von Lolottes Helfern abgeholt. Auf diese Szene folgt eine längere Animationssequenz, bis Rosella ihre erste Aufgabe von Lolotte bekommt.

Das Einfangen des Einhorns ist das erste Ziel, das erreicht werden muß. Dazu geht Rosella zurück zum Fischerhaus. Von hier aus springt unsere Heldin über den Steg ins Wasser.

Auf dem Weg weiter nach links muß auf einen mädchenfressenden Hai geachtet werden. Nach einigen Bildern mit viel Wasser gelangt Rosella an die Küste einer kleinen Insel. Irgendwo an der Küste liegt eine Pfauenfeder im Sand (der Ort wird durch Zufall bestimmt). Nachdem Rosella diese Feder gefunden hat, ist wieder eine kleine Schwimmrunde fällig. Von der Insel steigt sie nach Norden ins Wasser: ein Feld nach oben, dann nach rechts, bis sie von einem Wal verschluckt wird (auch hier immer auf den Hai achten).

Sobald Rosella verschluckt worden ist, muß unbedingt gespeichert werden, denn das Entkommen ist schwieriger als man denkt. Um wieder ans Tageslicht zu kommen, muß Rosella die Zunge des Wals hochklettern.

Der »Einstieg in die Zunge« ist bei zirka 2/3 der rechten Zungenhälfte. Von hier aus geht es nach links oben und direkt nach oben, bis Rosella einen festen Standplatz hat. (Hier am besten nochmals speichern). Von dem Standplatz aus klettert Rosella direkt zur Zungenmitte und kitzelt den Wal am Zäpfchen. Beim Lachen spuckt der Wal Rosella vor die Küste einer kleinen Insel.

Auf dem Eiland muß zuerst der Pelikan mit dem Fisch gefüttert werden. Daraufhin verliert er eine kleine Pfeife. Der Pelikan muß unbedingt gleich gefüttert werden, da er sonst wegfiegt. Danach geht man in den Bug des gestrandeten Schiffes und untersucht den Boden. Dabei findet Rosella ein Zaumzeug. Jetzt benutzt sie die Pfeife, worauf sogleich ein Delphin erscheint. Auf seinem Rücken reitet sie zum Festland zurück.

Mit einem Pfeil des Amor schießt Rosella auf das Einhorn, worauf es sich prompt verliebt und nicht mehr wegläuft. Jetzt nur noch das Zaumzeug anlegen und zurück zu Lolotte. Es folgt wieder eine Animationssequenz.



48 Die King's Quest-Saga

Um den zweiten Auftrag zu erledigen, muß Rosella die Henne besorgen, die goldene Eier legt. Diese befindet sich im Besitz des bösen Riesen (Ogre).

Nachdem Rosella das Haus betreten hat, muß zuerst der Hund mit dem Knochen besänftigt werden. Danach geht es in den ersten Stock. Hier findet Rosella eine Axt. Diese wird benötigt, um die Bäume im Geisterwald zur Ordnung zu rufen. Dazu muß die Axt nur geschwungen werden. Wieder im Erdgeschoß, versteckt sich unsere Heldin in der Abstellkammer. Hier wartet sie solange, bis sie Geräusche hört. Dann schaut Rosella durchs Schlüsselloch. Es folgt wieder eine Animationssequenz. Wenn der Riese eingeschlafen ist, verläßt Rosella die Abstellkammer und schnappt sich das Huhn. Da die Tür dieses Mal beim Öffnen knarrt, ist höchste Eile geboten. Am besten läuft Rosella direkt nach unten ins nächste Bild. Da ist sie in Sicherheit. Und wieder gehts zurück zu Lolotte.

Am Ende des zweiten Teils der Lösung wurde das Huhn bei Lolotte abgeliefert. Als dritte und letzte Aufgabe ist nun Pandoras Box zu suchen. Wie üblich wird Rosella zum Fuß des Berges gebracht.

Als erstes muß sie durch den Geisterwald (nicht vergessen, die Axt zu schwingen). In der Hütte befinden sich drei Hexen. Diesen stiehlt Rosella das Auge, das sie sich gegenseitig zuwerfen. Danach verläßt sie die Hütte und betritt sie erneut. Die Hexen bitten nun um das Auge und bieten im Austausch ein Amulett an. Rosella nimmt das Amulett und gibt, um die volle Punktzahl zu erreichen, das Auge zurück.

Von der Schädelhütte geht unsere Heldin in Richtung Spukhaus. Auf dem Weg dorthin wird es Nacht.

Am Spukhaus angekommen betritt Rosella unerschrocken das alte Gemäuer. Schon bald hört sie Geräusche aus dem Kinderzimmer. Natürlich sieht sie nach. Das Zimmer ist erleuchtet, die Wiege leer.

Nun muß Rosella auf dem Friedhof das Grab des kleinen Kindes ausheben. Hier findet sie eine silberne Rassel, die sie dann im Haus in die Wiege legt, worauf das Baby verstummt.

Doch der nächste Geist läßt nicht lange auf sich warten. Im Erdgeschoß läuft er seine einsamen Bahnen. Für ihn besorgt Rosella vom Friedhof (Grab von Newberry Will) einen Geldbeutel und erlöst den Geist damit.

Der nächste Geist, dieses Mal eine Frau, ist wieder im ersten Geschoß. Dieses Mal befindet sich das Grab auf dem Friedhof vor der Krypta (Name: Betty Cowden). Die ausgegrabene Haarlocke wird zum Geist gebracht und schon ist er erlöst.

Weiter gehts im Erdgeschoß mit einem hochdekorierten Kriegshelden. Ihm holt Rosella seine Tapferkeitsmedaille vom Friedhof, Grab von Lord Coningsby.

Ist auch der Lord erlöst, erscheint der fünfte und letzte Geist. Ihm gräbt Rosella (wieder vor der Krypta) ein Schaukelpferd aus. Sobald sie ihm das Pferd übergeben hat, kann Rosella die Truhe, auf der der Junge saß, öffnen.

In der Truhe befinden sich Noten. Mit ihnen steigt Rosella nun in das Turmzimmer (Geheimtür im Wohnraum). Sie setzt sich vor die Orgel und spielt nach den gefundenen Noten (play sheet music). Daraufhin öffnet sich ein Geheimfach, in dem der Schlüssel zur Krypta liegt.

In der Krypta ist Pandoras Box versteckt. Diese liefert Rosella auftragsgemäß bei Lolotte ab.

Doch was für ein Ärger: Aufgrund der enormen Fähigkeiten unserer Heldin fällt Lolotte nichts besseres ein, als Rosella als Schwiegertochter auszuwählen. Aber immerhin, damit ist sie erst einmal im Schloß. Eingesperrt in einem Turmzimmer muß Rosella jetzt warten, bis ihr der verliebte Edgar eine Rose mit dem Schlüssel bringt.

Im Erdgeschoß des Schlosses muß sie zuerst in der Küche ihre »beschlagnahmten« Sachen finden (rechter Schrank). Doch Vorsicht, niemals den Wachen zu nahe kommen. Nun wieder ausgerüstet, muß Rosella auf die andere Seite des Schlosses gelangen und die Treppe erklimmen. Dabei noch nicht in den Gang im ersten Stock gehen.

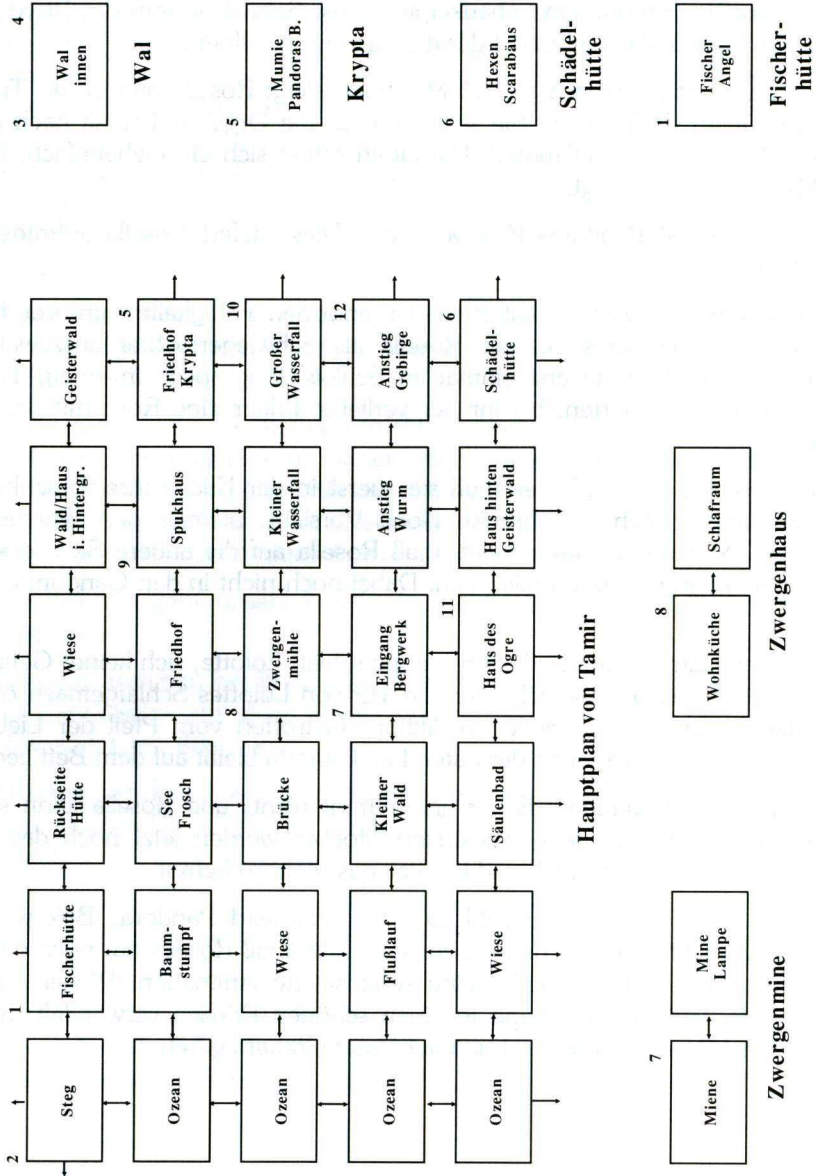
In dem Turmzimmer am Ende der Treppe schläft Lolotte, sich keiner Gefahr bewußt. Mit Edgars Schlüssel läßt sich auch die Tür von Lolottes Schlafgemach öffnen. Hier tritt der Bogen Amors wieder in Aktion. Getroffen vom Pfeil der Liebe schmilzt Lolotte dahin. Der Talisman der guten Fee Genesta bleibt auf dem Bett liegen.

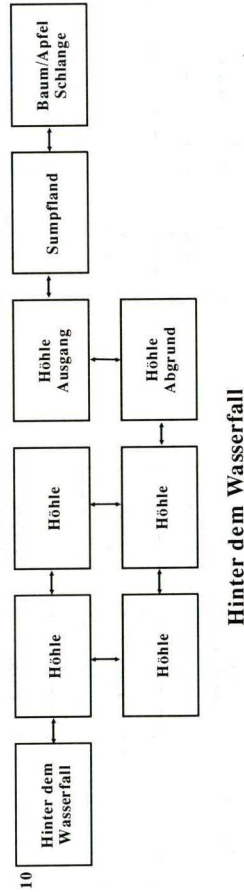
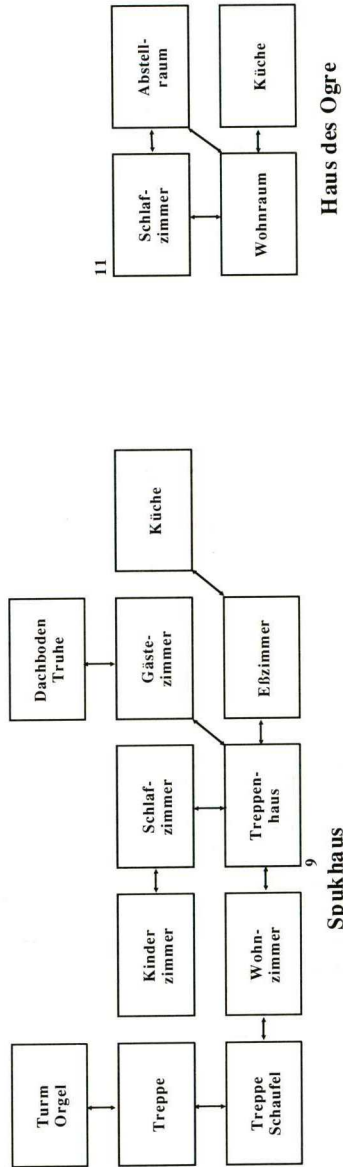
Der immer noch verliebte Edgar unternimmt nichts und Rosella kann sich frei im Schloß bewegen. Im Gang des ersten Stockes werden jetzt noch das Huhn und Pandoras Box eingesammelt und im Stall das Einhorn befreit.

Danach, um die volle Punktzahl zu erreichen, wird Pandoras Box wieder in die Krypta gebracht und die Tür verschlossen. Jetzt muß Rosella nur noch den Talisman abliefern. Danach folgt wieder eine sehenswerte Animation. Wegen seines guten Charakters wird Lolottes Sohn in einen schönen Prinzen verwandelt. Rosella wird wieder nach Hause teleportiert und der Vater Graham gerettet.

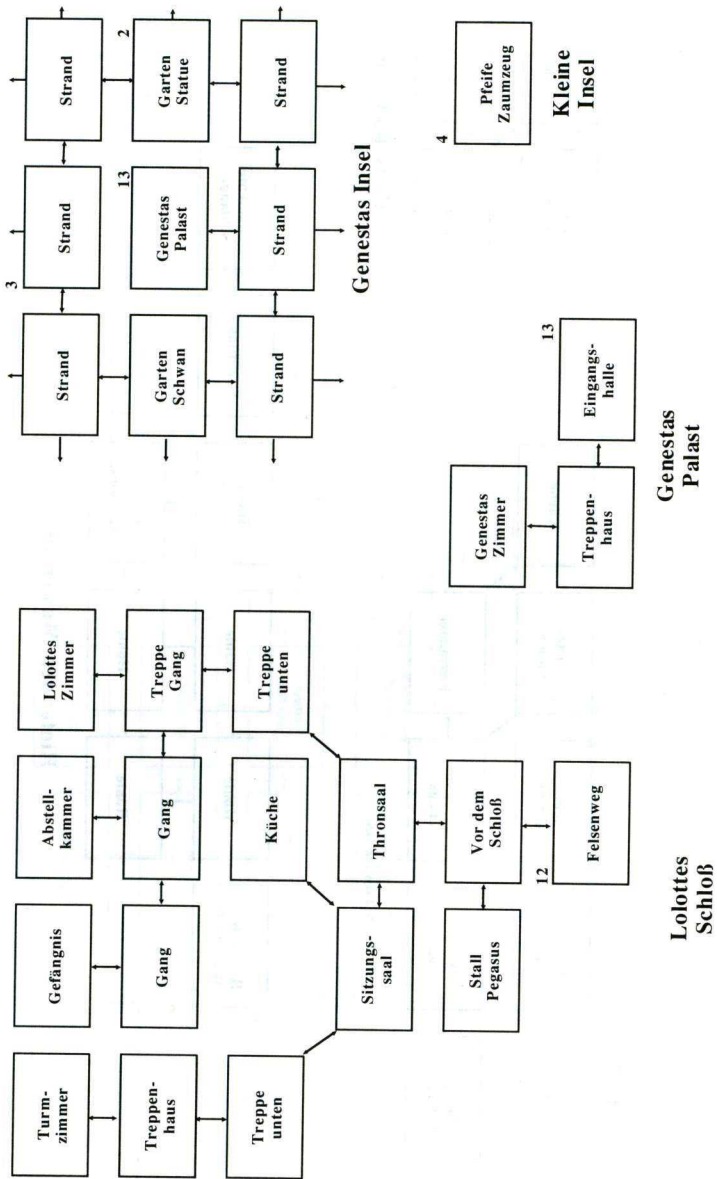
50 Die King's Quest-Saga

3.5.2 Karten





52 Die King's Quest-Saga



3.5.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Goldenen Ball nehmen	2	
Frosch küssen	3	5
Krone nehmen	2	7
Zwergenmühle putzen	5	12
Beutel nehmen	2	14
Beutel zurückgeben	3	17
Buch nehmen	2	19
Wurm fangen	2	21
Beutel an Fischer	3	24
Wurm auf Angelhaken	1	25
Einen Fisch fangen	3	28
Buch an Barden geben	3	31
Laute an Pan geben	3	34
Bogen von Amor nehmen	2	36
Pfauenfeder nehmen	2	38
Wal mit Feder kitzeln	5	43
Pelikan füttern	4	47
Pfeife nehmen	2	49
Zaumzeug finden	3	52
Pfeife benutzen	2	54
Delphin reiten	2	56
Einhorn beschießen	4	60
Einhorn aufzäumen	3	63
Einhorn abliefern	3	70
Krone aufsetzen	5	75
Brett aufnehmen	2	77
Knochen nehmen	2	79
Brett über Abgrund legen	2	81
Brett über letzten Stein	2	83
Flöte spielen	4	87
Frucht pflücken	10	97
Brett über Abgrund legen	2	99
Hund Knochen geben	4	103
Axt nehmen	2	105
Henne mitnehmen	4	109

54 Die King's Quest-Saga

Henne abliefern	7	116
Axt schwingen	4	120
Auge stehlen	3	123
Auge zurückgeben	3	126
Scarabäus nehmen	2	128
Geheimtür öffnen	4	132
Schaufel nehmen	2	134
Grab von Hiram Bennet	3	137
Rassel abliefern	2	139
Grab von Newberry Will	3	142
Geld abliefern	2	144
Grab von Betty Crowden	3	147
Locke abliefern	2	149
Grab von Lord Coningsby	3	152
Ehrenmedaille abliefern	2	154
Grab von Willy öffnen	3	157
Schaukelpferd abliefern	2	159
Truhe öffnen	2	161
Gefundene Noten spielen	4	165
Schlüssel nehmen	2	167
Krypta aufschließen	3	170
Leiter herunterklettern	2	172
Pandoras Box nehmen	4	176
Box abliefern	7	183
Schlüssel nehmen	2	185
Tür öffnen	2	187
Gegenstände zurücknehmen	4	191
Schlafzimmer öffnen	2	193
Lolotte erschießen	8	201
Talisman nehmen	5	206
Henne zurückholen	2	208
Box zurücknehmen	2	210
Einhorn befreien	4	214
Box in Krypta bringen	2	216
Krypta verschließen	2	218
Talisman zurückgeben	10	228
Schlußsequenz	2	230

3.6 King's Quest V

Entsprechend der Leistungsfähigkeit der Computer erhielt diese King's Quest-Folge ein neues Outfit. Die Grafik wurde auf den EGA- und VGA-Standard angepaßt. Zusätzlich wurde nun eine Benutzeroberfläche integriert, die Texteingaben überflüssig macht.

3.6.1 Textlösung

Graham beginnt seine Wanderung vor Crispins Haus, nachdem ihm der Zauberer einige Hilfsmittel überreicht hat. Zunächst geht er in die Stadt. Dem Mann, der versucht den Wagen zu reparieren, bietet er seine Hilfe an. Dieser lehnt jedoch dankend ab. Danach fesselt ein Faß sein Interesse. Hier findet er einen Fisch, den er natürlich mitnimmt.

Als nächstes inspiziert Graham die drei Geschäfte: Schneider, Schuhmacher und Spielzeugmacher. Aufgrund der Ebbe in seiner Kasse, kann er jedoch nichts kaufen.

Als er die Geschäfte wieder verläßt, ist der Mann mit seinem Wagen verschwunden. Dafür findet er an dieser Stelle eine Silbermünze. Da das Geld aber immer noch nicht für einen Einkauf ausreicht, verläßt Graham die Stadt und geht nach Westen weiter.

In der Backstube werden leckere Kuchen angeboten. Mit der Silbermünze leistet sich Graham ein Stück.

An einem hohlen Baum versucht ein Bär einen Bienenstock zu plündern. Graham wirft dem Bären den Fisch vor die Nase, den er sich auch sofort holt. Die Bienenkönigin ist dem König sehr dankbar und bietet ihm eine Honigwabe an, die er gerne annimmt.

Weiter geht der Weg nach Norden. Hier trifft Graham auf einen Hund, der versucht einen Ameisenhügel aufzugraben. Mit einem herumliegenden Stock lenkt Graham den Hund ab, der sich dann auch gleich trollt.

Den Planwagen der Wahrsagerin darf der König noch nicht betreten, da der Mann vor dem Wagen eine Goldmünze verlangt. Also geht Graham weiter nach Westen in die Wüste. Nach einer Weile findet er eine kleine Quelle, an der er sich sofort erfrischt. Danach versteckt er sich hinter den Felsen am Wasser.

Nach kurzer Zeit reiten zwei Räuber heran, die mit einem Zauberstab den Tempel hinter der Quelle öffnen. Als die Reiter wieder verschwunden sind, macht er sich auf den Weg, um das Lager der Räuber zu finden.

56 Die King's Quest-Saga

Ein Skelett auf dem Weg erinnert ihn, immer an ausreichend Wasser zu denken. Bei dem Skelett findet Graham einen alten Stiefel, den er einsammelt. Endlich ist auch der Zeltplatz der Räuber erreicht. Nachdem der Tänzer in einen tiefen Schlaf gefallen ist, geht Graham vorsichtig in das erste Zelt. Am hinteren Ende steht der Stab, der den Tempel an der Quelle öffnet. Schnell den Stab greifen und dann nichts wie raus.

Am Tempel probiert König Graham den Stab natürlich sofort aus. (Achtung! Vor dem Öffnen des Tempels unbedingt speichern, da sich die Tür sehr schnell wieder schließt.) Leider zerbricht der Stab. Im Tempel findet Graham eine alte, geheimnisvolle Flasche und eine Goldmünze.

Vor dem Weg in bewohnte Gegenden erfrischt sich Graham noch einmal an der Quelle. Mit dem Goldstück aus dem Tempel kann sich unser Held erneut an die Wahrsagerin wenden. Von ihr erfährt er, daß es Mordack auf Prinz Alexander abgesehen hat. Mordack will den Prinzen dazu zwingen, den Zauberer Mannannan zurückzuverwandeln.

Für seinen weiteren Weg auf der Suche nach dem Schloß erhält Graham ein Amulett, das ihn gegen bösen Zauber schützen soll.

Zurück geht es in Richtung Backstube. Vor der Kneipe nimmt der König den Heuhaufen unter die Lupe. Doch die sprichwörtliche Suche ist nicht von Erfolg beschieden, bis die dankbaren Ameisen helfen. Und wie sollte es anders sein, es findet sich eine Stecknadel. Sogar eine goldene.

Vor der Backstube sieht Graham dann eine Ratte, die von einer Katze verfolgt wird. Schnell reagiert er und wirft den gefundenen Stiefel nach der Katze. Damit ist die Ratte gerettet. Natürlich verspricht auch sie eine Gegenleistung.

Im Norden der Backstube trifft Graham auf einen Prinzen, dessen Freundin von einer grausamen Hexe verzaubert wurde. Selbstverständlich verspricht er zu helfen.

Tatsächlich trifft Graham im nördlichen Wald, in den sich Cedric nicht hineintraut, auf die Hexe. Ihr schenkt er die Flasche aus dem Tempel. Neugierig, wie Hexen nun einmal sind, öffnet sie sofort die Flasche. Und siehe da, ein Flaschengeist wird befreit. Aus »Dankbarkeit« gegenüber seiner Befreierin wird diese auf die nächsten 500 Jahre in die Flasche »eingeladen«.

Für lange Zeit ist Serenia vor der Hexe gerettet.

Das Hexenhaus ist das nächste Ziel. In einer Schublade findet Graham einen Beutel mit drei grünen Edelsteinen. In der Truhe befindet sich ein Spinnrad, in der Lampe ein Schlüssel. Im Osten des Hexenhaus befindet sich ein Baum mit einer kleinen Tür. Der Schlüssel aus der Lampe paßt und Graham findet ein goldenes Herz.

Im Westen des Waldes liegt das Gebiet der Elfen. Aus den Büschen wird Graham von drei Augenpaaren beobachtet.

Nun läßt er den Honig auf den Boden tröpfeln. Nacheinander wirft Graham die Edelsteine auf den Boden. Ein kleiner Elf taucht jedesmal auf und holt sich die Steine. Beim dritten Versuch bleibt das kleine Wesen jedoch am Honig kleben. Für seine Freiheit will der Elf dem König den Weg aus dem Wald zeigen. Graham nimmt an und der Elf verehrt ihm noch ein Paar Elfenschuhe für die Edelsteine.

Beim kleinen Teich gibt Graham das gefundene Herz an die verzauberte Prinzessin zurück, die sich dann auch gleich verwandelt. Glücklicherweise schließt der Prinz seine Geliebte in die Arme. Beide verschwinden und zurück bleibt eine Harfe, die der König an sich nimmt.

Der Planwagen der Wahrsagerin im Osten ist verschwunden. Zurückgeblieben ist ein Tamburin, das Graham vorsorglich mitnimmt. Bei dem Haus der Gnome tauscht er das Spinnrad gegen die Marionette.

In der Stadt zeigt der Held die goldene Nadel dem Schneider. Im Austausch hierfür bekommt er einen warmen Mantel. Der Spielzeugmacher tauscht die Marionette gegen einen Schlitten ein. Für die Elfenschuhe erhält Graham beim Schuster den Hammer.

Nun ist es an der Zeit, in die Kneipe zu gehen. Um weitere Informationen zu erhalten, spricht Graham den Wirt an. Doch dieser gehört zu einer Räuberbande und wirft den König gefesselt in den Keller. Alle Versuche, sich zu befreien, scheitern.

Doch da kommt die Ratte, der er das Leben gerettet hat. Flugs sind die Fesseln durchgeknabbert. Das Seil, mit dem Graham gefesselt war, nimmt er mit. Mit Hilfe des Hammers öffnet er die Tür des Kellers und kommt in die Küche. In einem Schrank findet er eine Lammkeule, die er auch mitnimmt.

Weiter geht es in Richtung Gebirge. Die Klapperschlange, die den Weg versperrt, verscheucht Graham mit dem Tamburin. Nach einem langen Weg wird es ihm etwas kalt. Er wärmt sich mit dem Mantel. Leider ist der Weg nach kurzer Strecke zu Ende. Hier wirft er das Seil auf einen Felsvorsprung. (Achtung! Nicht auf den Ast werfen.)

Oben angekommen, wird der Hunger mit der halben Lammkeule gestillt. Vor dem Wasserfall muß Graham die Plattformen sehr genau auswählen, da manche brüchig sind.

Kaum an der anderen Seite angekommen, entführt ein Wolf den treuen Gefährten Cedric. Da die Abfahrt verlockend aussieht, düst Graham mit dem Schlitten los. Mit einem doppelten Salto wird die Fahrt beendet, der Schlitten zerbricht. Nun trifft der

58 Die King's Quest-Saga

König auf einen sehr hungrigen Adler. Dieser freut sich außerordentlich über die Lammkeule.

Auf seinem weiteren Weg geleiten Graham zwei Wölfe in den Eispalast. Im Palast der Eiskönigin wird Cedric gefangengehalten und auch Graham soll aus dem Weg geräumt werden.

Bei Meinungsverschiedenheiten wirkt Musik meist beruhigend und Graham greift zur Harfe. Die Eiskönigin ist hin und her gerissen. Sie bietet dem König eine Chance, sein und das Leben von Cedric zu retten. Dazu soll er den bösen Yeti besiegen. Ein Wolf bringt ihn auf den richtigen Weg.

Vor der Kristallhöhle greift der Yeti unvermittelt an. Graham nimmt schnell den Kuchen und schleudert diesen, in bester Stummfilmmanier, mitten ins Gesicht des Schneemenschen. Der Yeti, vom Angriff verblüfft und vom Treffer blind, stürzt in den Abgrund.

In der Kristallhöhle schlägt Graham ein Stück Kristall aus dem Felsen. Nun, da er seine Aufgabe erfüllt hat, kehrt er mit dem Wolf zur Eiskönigin zurück. Cedric und er haben die Freiheit wieder. Kurz darauf wird Graham von einem merkwürdigen Vogel entführt.

Im Nest des Vogels findet er eine Halskette. Mulmig wird ihm jedoch, als sich in dem Ei des Vogels etwas zu rühren beginnt. Kurz bevor ihn der Nachwuchs verschlingen kann, kommt Hilfe von dem Adler, den Graham gefüttert hatte. Dieser bringt ihn an einen Strand.

Direkt vor Graham liegt ein Brecheisen, das er mitnimmt. Im Norden des Strandes liegt ein Boot. Leider hat es ein Leck. Mit dem Bienenwachs repariert Graham das Boot und will in See stechen. Ein kleiner Schwächeanfall beinhaltet eine Sicherheitsabfrage der Hersteller.

Nach einer kleinen Reise landen Graham und Cedric an der Insel der Harpyien. Kaum an Land, werden beide entführt. Graham soll einen leckeren Fraß für die fliegenden Wesen abgeben. Wieder versucht der König sein Leben mit Musik zu retten und setzt die Harfe ein. Und wieder hat er Erfolg. Die Wesen sind so fasziniert, daß sie die Harfe greifen und Graham allein zurücklassen.

Den am Boden liegenden Angelhaken nimmt er mit und begibt sich auf die Suche nach Cedric. Nach kurzer Zeit findet Graham die schwer verletzte Eule. Hier kann er ihm nicht helfen. Daher geht er weiter zum Strand. Am Anlegeplatz fällt dem König eine besonders schöne und große Muschel auf. Auch sie wird eingesteckt. Doch nun braucht Cedric dringend Hilfe. Also schnell zurück zum Strand.

Ein altes Schiffswrack ist in eine kleine Hütte umgebaut. Mit einer Schiffsglocke ruft Graham den Bewohner herbei. Dieser ist schwerhörig, doch die Muschel schafft als Hörrohr Abhilfe. Graham bittet für Cedric um Hilfe. Nach der erfolgreichen Behandlung erzählt Graham von der Suche nach Mordack. Leider kann er selbst nicht helfen, doch er ruft eine nette Nixe, die Graham und Cedric zu Mordacks Insel führt.

Kurz vor der Insel verläßt die Nixe die Helden der Geschichte, da das Ufer extrem gefährlich ist.

Am Ufer erleiden Graham und die Eule auch tatsächlich Schiffbruch. In den Trümmern des Bootes am Strand findet der König einen Fisch. Vor dem Zugang zum Schloß stehen zwei Schlangenstatuen. Graham hält den Kristall aus der Höhle des Yetis vor sich und stellt sich vor die Statuen. Der Strahl, den die Schlangen auf den König richten, wird reflektiert. Graham kann passieren.

Da Graham nicht direkt in das Schloß gelangen kann, wählt er ein Gitter, das er mit dem Brecheisen öffnen kann. Cedric bleibt furchtsam zurück.

Der König befindet sich nun in einem komplizierten Labyrinth. Hier trifft er auf einen Affen, dem er das Tamburin gibt. Hoherfreut beginnt der Affe zu tanzen und verliert eine Haarnadel. Mit dieser Haarnadel öffnet Graham den Ausgang des Labyrinths.

Er gelangt in eine Speisekammer. In einem Schrank findet er eine Packung getrocknete Erbsen. In der Küche trifft er auf ein Mädchen, das er anspricht. Zunächst ist es sehr zurückhaltend, doch als er ihr die Halskette aus dem Vogelnest übergibt, wird sie aufgeschlossener.

Sie ist eine Prinzessin namens Cassima und wurde von Mordack in dieses Schloß verschleppt. Sie verspricht dem König, ihm bei seiner Aufgabe zu helfen.

Auf dem weiteren Weg durchs Schloß wird Graham von einem häßlichen, blauen Monster erwischt und in den Kerker geworfen. Aus dem Heim von Cassimas zwei Freunden, einem Mauseloch, holt der König mit dem Angelhaken ein Stück Käse.

Einen Ausweg kann Graham allerdings nicht finden. Doch dann lockert sich ein großer Stein aus der Mauer. Cassima befreit den König durch das Labyrinth.

Wieder im Schloß taucht das blaue Monster wieder auf. Doch dieses Mal ist Graham schneller: er wirft dem Ungeheuer die Erbsen vor die Füße und erzielt einen klassischen k.o.

Der Katze, dem verzauberten Zauberer, wirft er den Fisch vor. Hungrig stürzt sie sich auf den Fisch. Schnell wird die Katze von Graham in den jetzt leeren Erbsensack gesteckt.

60 Die King's Quest-Saga

Im oberen Stockwerk des Schlosses findet Graham die Bibliothek von Mordack. Dabei studiert er das Zauberbuch sehr genau (Reihenfolge der Symbole unbedingt merken!).

In der Bibliothek wartet der König, bis sich Mordack zum Schlafen gelegt hat. Heimlich stiehlt er nun dessen Zauberstab und geht in das Labor.

Auf der Empore findet Graham eine seltsame Maschine. Mordacks Zauberstab legt er auf die linke, Crispins' auf die rechte Seite. Als er nun noch den Käse in die Maschine wirft, überträgt sich die Zauberkraft von Mordacks' auf Crispins Stab. Der Lärm, den die Maschine macht, weckt jedoch den bösen Zauberer auf.

Schnell merkt Mordack, daß sein Zauberstab nicht mehr richtig funktioniert. Doch noch ist seine Zauberkraft nicht gebrochen.

Der inzwischen eingetroffene Crispin wird fast getötet. Erst verwandelt er sich in einen Drachen, doch Graham kontert, indem er sich in ein Kaninchen verwandelt. Auch die nächsten zwei Zaubersprüche von Mordack pariert Graham perfekt, indem er sich in einen Tiger und ein Mungo verwandelt.

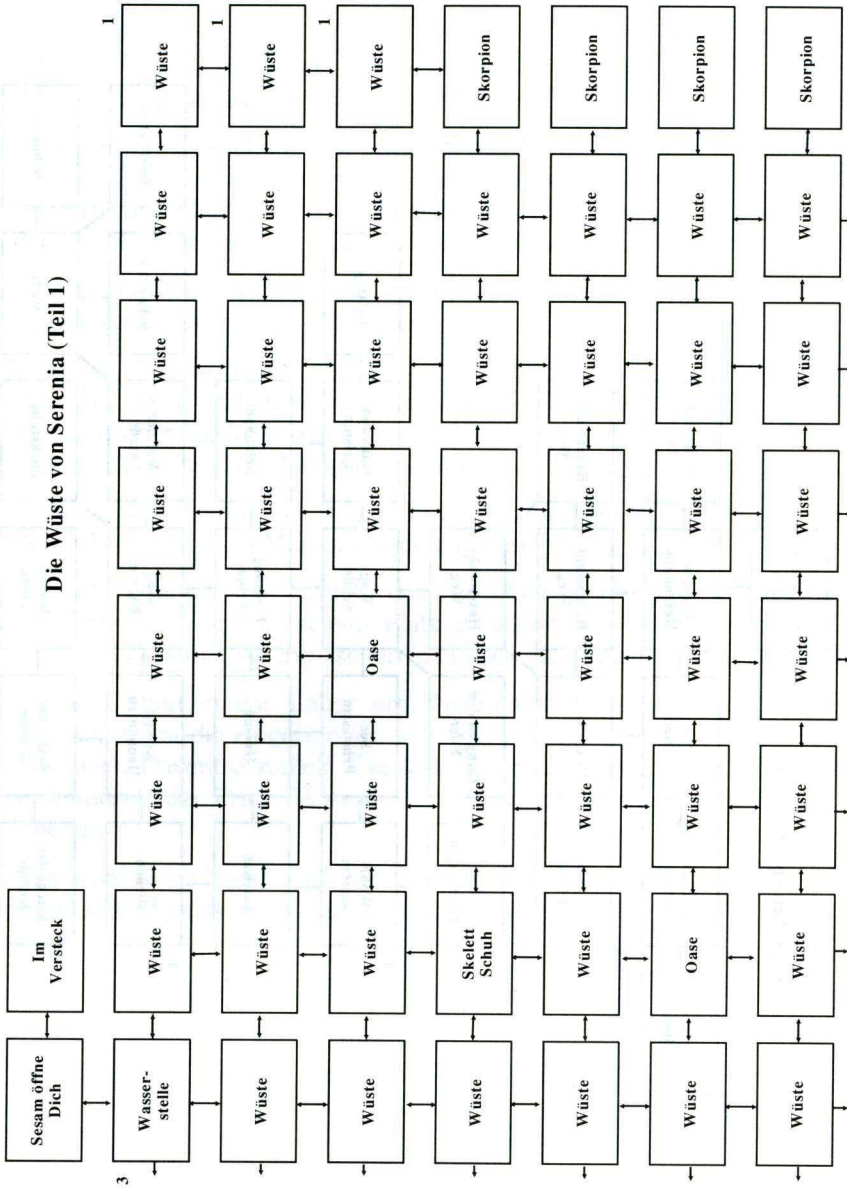
Zuletzt verwandelt sich Mordack in ein Feuer, das Graham mit einem kleinen Landregen löscht. Damit ist auch Mordack endgültig besiegt.

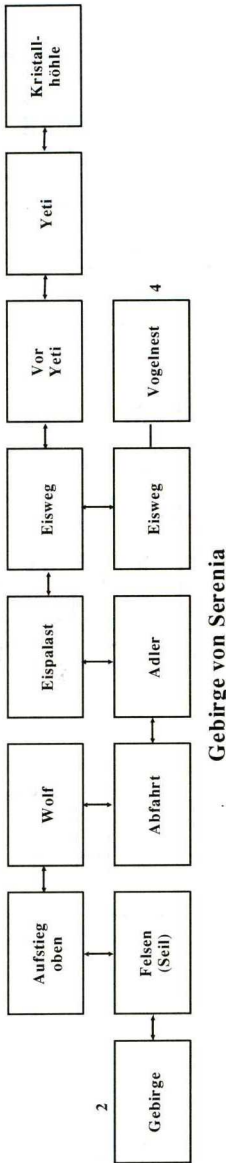
Sofort versucht Graham sein Schloß, das verkleinert unter einer Glaskuppel steht, wieder zu vergrößern und an seinen Platz zu versetzen. Alle Versuche mißlingen. Auch Prinzessin Cassima, die inzwischen ins Labor gekommen ist, hat keine Idee.

Plötzlich tritt Crispin in das Labor ein. Nach mehreren vergeblichen Versuchen gelingt es ihm, zuerst die Angehörigen von Graham zu vergrößern. Dann zaubert er das Schloß nach Daventry zurück. Cassima, Prinzessin der Grünen Inseln, auf die, nebenbei bemerkt, der Prinz Alexander ein Auge geworfen hat, wird ihren Eltern zurückgegeben.

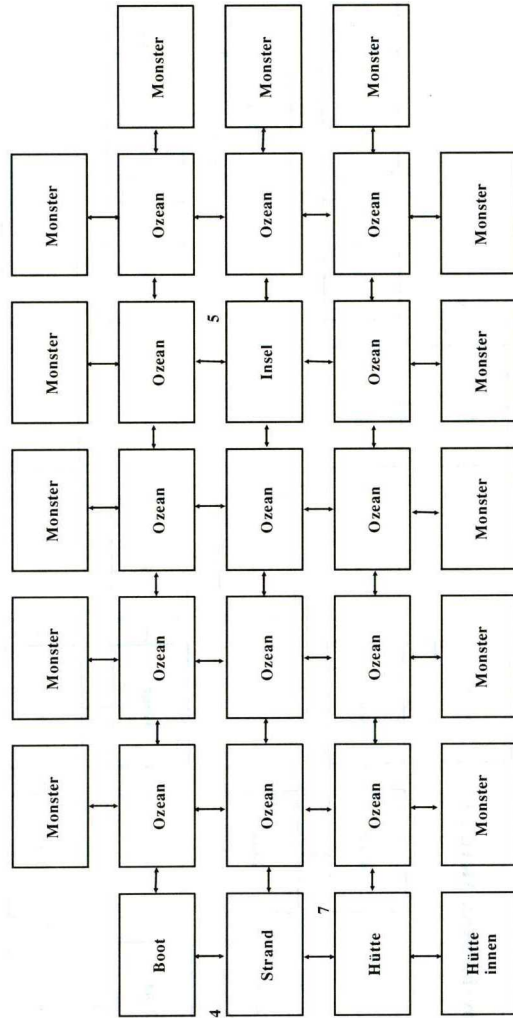
Endlich kümmert sich Crispin auch um den verletzten Cedric. Zuletzt bleibt nur noch Graham und seine Familie nach Daventry zu bringen.

Die Wüste von Serenia (Teil 1)

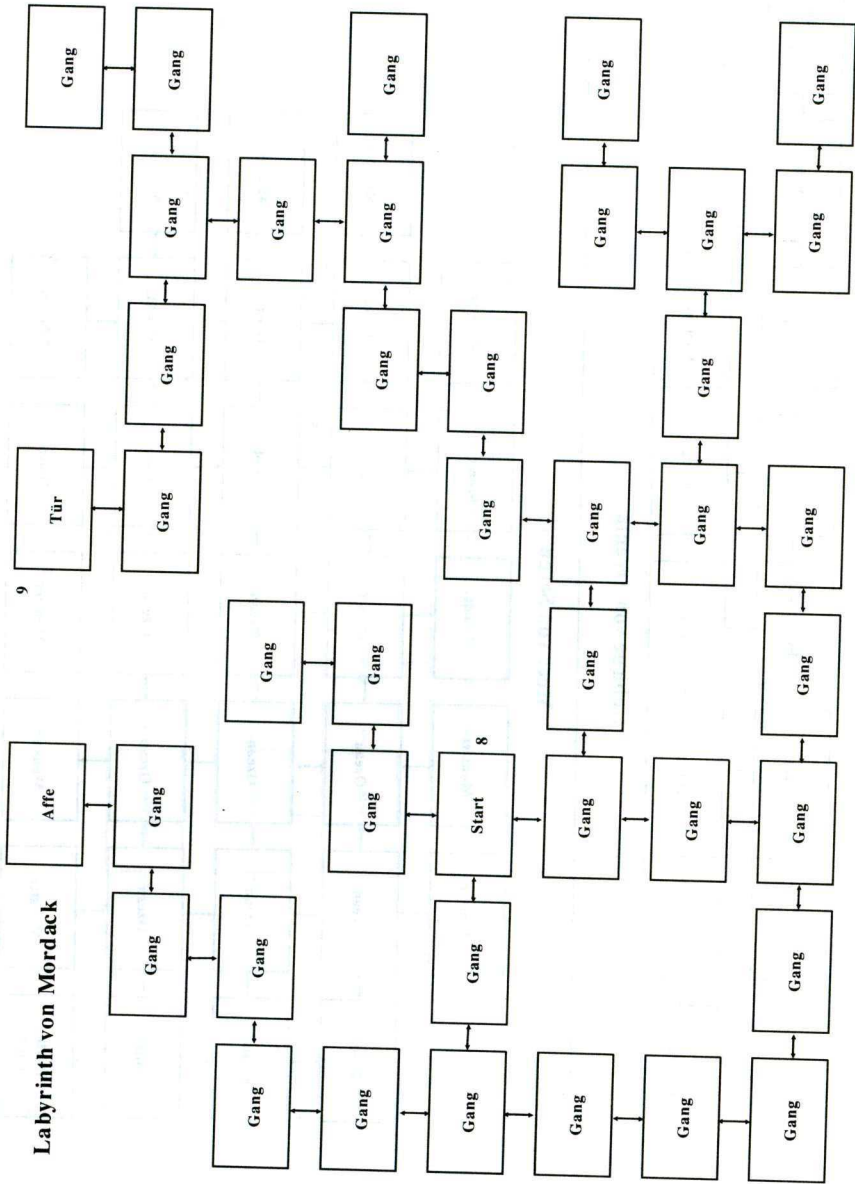




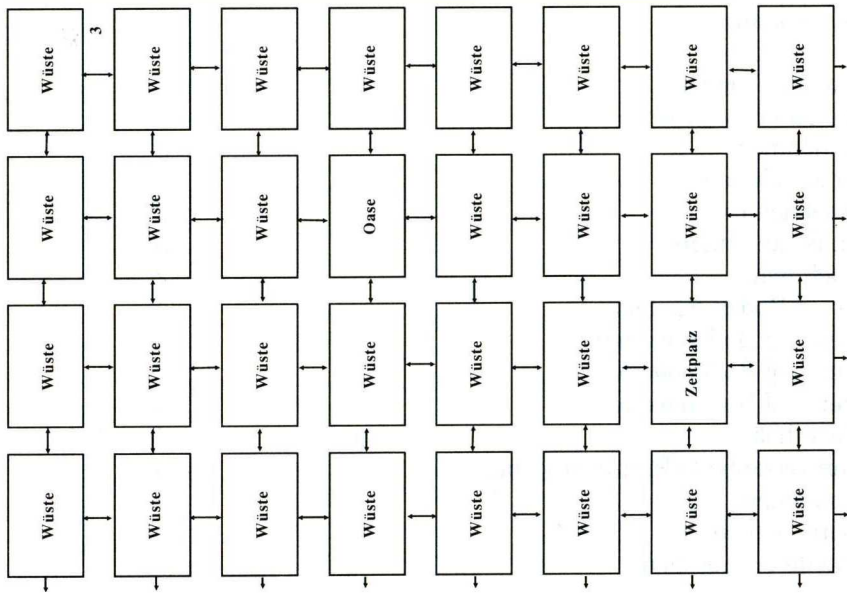
Meer von Serenia



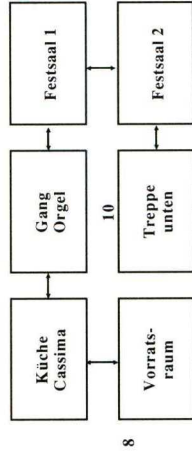
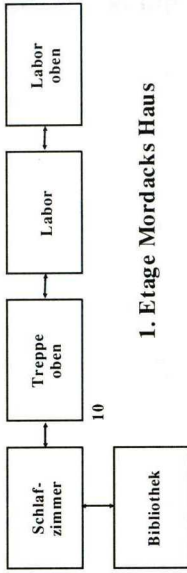
Labyrinth von Mordack



Die Wüste von Serenia (Teil 2)

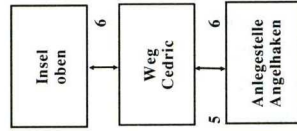


1. Etage Mordacks Haus

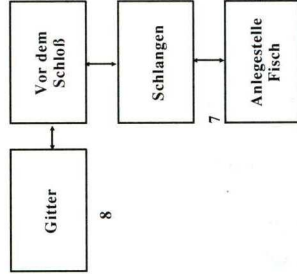


Erdgeschoß Mordacks Haus

Insel der Harpyen



Mordacks Insel



66 Die King's Quest-Saga

3.6.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Fisch nehmen	2	2
Münze nehmen	2	4
Kuchen kaufen	2	6
Bären vertreiben	4	10
Honig nehmen	2	12
Stock nehmen	2	14
Stock werfen	4	18
Wasser gefunden	3	21
Hinter Felsen verstecken und Banditen beobachten	2	23
Oase finden	2	25
Stiefel nehmen	2	27
Lager finden	3	30
Stab stehlen	2	32
Tür öffnen	2	34
Flasche nehmen	2	36
Goldstück nehmen	2	38
Amulett bekommen	5	43
Nadel bekommen	2	45
Katze vertreiben	4	49
In Hexenwald gehen	2	51
Flasche an Hexe geben	4	55
Beutel nehmen	2	57
Spinnrad nehmen	2	59
Schlüssel nehmen	2	61
Tür im Baum öffnen	3	64
Herz nehmen	2	66
Honig auf Boden tröpfeln	4	70
Edelstein auf Boden werfen	2	72
Edelstein auf Boden werfen	2	74
Edelstein auf Boden werfen	2	76
Schuhe erhalten	4	80
Herz an verzauberte Prinzessin geben	4	84
Harfe nehmen	2	86
Tamburin aufheben	2	88
Marionette eintauschen	4	92

Mantel gegen Nadel eintauschen	4	96
Marionette gegen Schlitten eintauschen	4	100
Elfenschuhe gegen Hammer eintauschen	4	104
Seil nehmen	2	106
Schloß mit Hammer öffnen	4	110
Lammkeule nehmen	2	112
Schlange mit Tamburin vertreiben	3	115
Mantel anziehen	4	119
Nach Aufstieg am Seil	5	124
Halbe Lammkeule essen	4	128
Über Baumstamm gehen	2	130
Schlittenfahrt	5	135
Adler füttern	3	138
Harfe spielen, Auftrag Yeti vernichten	6	144
Yeti mit Kuchen treffen	4	148
Kristall nehmen	4	152
Halskette im Nest nehmen	4	156
Brecheisen nehmen	2	158
Boot reparieren	5	163
Insel der Harpyien	3	166
Harfe spielen	4	170
Angelhaken nehmen	2	172
Cedric retten	3	175
Muschel nehmen	2	177
Mordacks Insel	7	184
Fisch nehmen	2	186
Schlangen mit Kristall vernichten	5	191
Gitter aufbrechen	4	195
Tamburin an Affen geben	3	198
Haarnadel nehmen	2	200
Tür öffnen	4	204
Erbsen nehmen	2	206
Halskette an Cassima geben	4	210
In das Mauselloch sehen	2	212
Käse nehmen	4	216
Monster mit Erbsen erledigen	3	219
Katze einfangen	3	222
Zauberbuch lesen	3	225
Mordacks Zauberstab nehmen	3	228

68 Die King's Quest-Saga

Crispins Zauberstab auf Maschine legen	4	232
Mordacks Zauberstab auf Maschine legen	4	236
Maschine mit Käse starten	4	240
Crispins Zauberstab nehmen	4	244
Zauberspruch	4	248
Zauberspruch	4	252
Zauberspruch	4	256
Zauberspruch	4	260

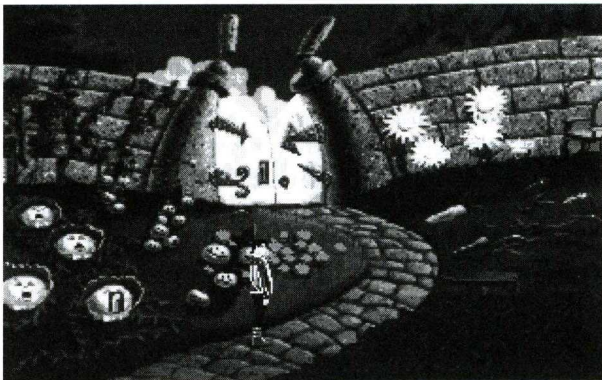
3.7 King's Quest VI

Eine neue Dimension der Sierra-Spiele wird mit dieser King's-Quest-Folge ins Leben gerufen. Augenfällig ist die erheblich verbesserte Benutzeroberfläche. Als besonderen Leckerbissen bietet dieses Spiel aber in einem flexiblen und handlungsabhängigen Spielverlauf zwei komplett unabhängige Lösungen. In diesem Kapitel wird nur eine 100%ige Lösung angeboten und zwar auf dem kürzesten Weg. Im Anschluß an dieses Kapitel finden Sie aber auch noch einen zweiten, alternativen, noch kürzeren Weg. Er beginnt dann, wenn Alexander ins Totenreich reist.

Besonderes Augenmerk sollten Sie auf die jeweiligen Grafiken richten. Wenn es kleine, nicht versteckte Gegenstände zu entdecken gibt, sieht man oft kleine Lichtreflexe.

Während des Spieles erscheinen immer wieder kurze Animationssequenzen, die die Aktionen des Viziers und des Djinns zeigen.

3.7.1 Textlösung



Nach seinem Schiffbruch untersucht Alexander zunächst den Strand. Er findet seinen Ring, der ihn als Prinz ausweist. Unter einer Planke liegt ein Kasten. Darin findet Alexander eine Münze aus seinem Heimatland.

Weiter geht es zum Schloß. Alexander zeigt den Wachen seinen Ring. Daraufhin wird er zum Vizier vorgelassen, doch er erhält eine rüde Abfuhr.

70 Die King's Quest-Saga



In der Stadt entdeckt Alexander einen Lampenverkäufer. Da er auf Aladins Wunderlampe hofft, tauscht er nur alte gegen neue Lampen.

Im Buchladen bekommt Alexander zunächst ein »unverkäufliches« Gratisbuch. Bei genauerem Studium der Bücher in den Regalen fällt ein Zettel aus einem Buch. Diesen nimmt Alexander mit Erlaubnis des Verkäufers an sich. Ein Gespräch mit dem Verkäufer führt ihn dann weiter zum Fährmann.

(Auf dem Steg vor dem Fährboot sollte sich Alexander nicht zum Schwimmen animieren lassen.)

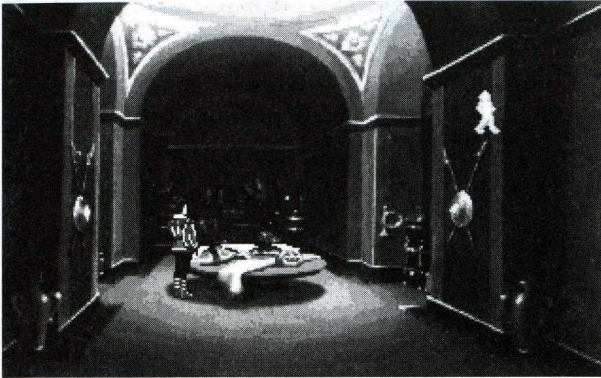
Auf dem Boot wird Alexander erst eingelassen, nachdem er erzählt, daß er vom Buchhändler kommt. Daraufhin erzählt der Fährmann von den Grünen Inseln. Zur Zeit bestehe die einzige Möglichkeit, zu den einzelnen Inseln zu reisen, in einer Karte, die beim Trödler zu erhalten sei. Für den weiteren Weg, Cassima zu retten, erhält Alexander jedoch eine Hasenpfote.

Im Buchgeschäft trifft Alexander auf Jollo, den »Narren« des Schlosses und dem Vertrauten von Cassima. Als ihm Alexander seinen Ring zeigt, erkennt Jollo ihn sofort. Nur zu oft hatte Cassima von dem Prinzen erzählt.

Im Laden des Trödlers erhält Alexander für seinen Ring die magische Karte. Nun kann er zwischen den Inseln reisen. Aus dem Bonbonglas nimmt sich Graham ein kostenloses Pfefferminz-Bonbon.

Auf dem Ladentisch liegen verschiedene Gegenstände im Sonderangebot. Gegen seine Münze aus Daventry tauscht Alexander die Nachtigall.

Am Strand oder am Steg geht es mit der Karte weiter zur »Ile of Wonder«.



Im Meer schwimmt ein Stück Papier. Darauf steht der Teil eines Satzes.

Am Strand liegt eine schlaflose Auster, die über Schmerzen klagt. Ihr liest Alexander aus dem Gratisbuch vor, worauf sie sofort einschläft. Schnell greift er in die Auster und gelangt an eine große Perle.

Weiter springt Alexander auf die »Ile of the Sacred Mountain«. Hier findet er eine Feder und eine Blume.

Zurück auf der »Ile of Crown« wird vom Trödler gerade der Müll weggeworfen. Im Müll findet Alexander ein wenig Tinte, die unsichtbar macht.

Auf der »Ile of Wonder« taucht beim weiteren Erkunden eine Gruppe von Zwergen auf. Die Zwerge wollen feststellen, ob es sich bei Alexander um einen Menschen handelt. Dazu wird Alexander einigen Prüfungen unterzogen.

1. Nase – Blume der Ile of Sacred Mountain
2. Ohren – mechanische Nachtigall
3. Geschmack – Pfefferminzbonbon
4. Fühlen – Hasenpfote
5. Sehen – Tinte

Beruhigt, daß es sich bei Alexander nicht um einen Menschen handelt, ziehen sich die Zwerge zurück.

72 Die King's Quest-Saga



Weiter im Norden kommt der Prinz in »Alices Wonderland«. Hier nimmt Alexander zunächst die faule Tomate an sich. Auf der Wand neben dem Tor ist ein »Loch«. Dieses läßt sich jedoch nicht greifen. Zuletzt nimmt er noch einen Eisbergsalat mit.

Im Osten des Strandes trifft Alexander auf den Bücherwurm. Auf die Frage nach einem seltenen Buch, will der Wurm dieses nur gegen einen entsprechenden Gegenwert tauschen.

Also macht sich Alexander wieder auf den Weg.

Auf der »Ile of the Beast« hängt ein seltsames Tier von einem Baum. Nach einem einseitigen Gespräch zeigt Alexander dem Tier den halben Satz. Nun läßt es sich gerne mitnehmen.

Den heißen Teich kann Alexander mit dem Eisbergsalat abkühlen. Hier nimmt er auch die alte Lampe mit. Vor einem Tor, durch das Alexander noch nicht geht, liegt ein Stein, den Alexander einsteckt.

Zurück zur »Ile of Wonder«. Dem Bücherwurm stellt Alexander das seltsame Wesen vor. Als lang vermißter Freund wird dieses Wesen willkommen geheißen. Postwendend erhält Alexander das seltene Buch.

Danach untersucht er das Netz der Spinne genauer. In dem Netz hängt ein kleines Stück Papier. Alexander zieht an dem herunterhängenden Faden des Netzes, um die Spinne abzulenken. Jetzt kann er sich das Papier greifen. Auf ihm steht »LOVE«.

Auf der »Ile of Crown« kann Alexander endlich das Zauberbuch eintauschen. Beim Trödler tauscht er die Nachtigall gegen die Zündbox ein.

Die Reise führt nun zur »Ile of the Sacred Mountain«. Der Aufstieg beinhaltet einige Rätsel, die hier nicht verraten werden, da es sich um einen Kopierschutz handelt.

Oben angekommen, versucht eine Hexe, Alexander zu einem kleinen Imbiß zu überreden. Dankend lehnt er ab. Puff, die Hexe verschwindet.

Rechts vom Aufstieg findet Alexander eine kleine Höhle. Mit der Zündbox macht er Licht. Hier ist ein Pfefferminzstrauch zu finden, von dem er eine Probe mitnimmt.

Wenig später begegnen ihm zwei geflügelte Wachen. Diese führen Alexander zum Regenten der Insel. Lord Azure bittet Alexander, seine Tochter vor dem Minotaurus zu retten. Selbstverständlich sagt unser Held zu.

Zunächst geht Alexander jedoch zurück zur »Ile of Crown«. Im Buchgeschäft trifft er den Clown wieder. Von Jollo erfährt der Prinz von der Nachtigall der Prinzessin. Im Trödlerladen tauscht Alexander dann die Perle gegen seinen Ring und die Zündbox gegen die Nachtigall.

An der Weggabelung taucht jetzt eine richtige Nachtigall auf. Alexander setzt die mechanische auf den Boden. Daraufhin wird die echte Nachtigall zutraulich. Alexander gibt dem Vogel seinen Ring. Die Nachtigall fliegt zu Cassima und kehrt mit einem Haarband zurück. Im Haarband findet er ein Haar von Cassima. Nun gibt der Prinz das Liebesgedicht an die Nachtigall, die es sofort zu Cassima transportiert. Darauf erhält er einen Liebesbrief.

Beim Trödler tauscht Alexander nun die Nachtigall gegen die Flöte. Vor dem Laden ist ein Plakat angeschlagen, das die Hochzeit von Cassima ankündigt. Eile ist vonnöten.

Wieder gehts zur »Ile of Wonder«. Beim Sumpf nimmt sich Alexander etwas Milch von einer Pflanze. Dann versucht er erneut, das Loch zu fangen. Wieder flüchtet es. Da spielt Alexander auf der Flöte ein kleines Lied. Die Blumen fangen an zu tanzen und der Prinz kann das Loch nehmen. Danach geht er durch die Tür ins Schachland.

Alexander spricht mit den Wachen und kurz darauf tauchen zwei Königinnen auf, die sich um ein Stück Kohle streiten. Als sie wieder verschwinden, verliert die rote Königin ihren Schal, den Alexander an sich nimmt.

Im Garten findet Alexander eine Tasse. In diese versucht er etwas Schlamm aus dem Sumpf zu füllen. Der Baum im Sumpf erzählt ihm jedoch, der richtige Schlamm sei nur in der Mitte zu finden. Trotz vielem Bitten will der Baum aber keinen Schlamm herausgeben.

74 Die King's Quest-Saga

Da meldet sich ein Baumstumpf zu Wort, der immer mit Schlamm beworfen wird. Diesem gibt der Prinz die faule Tomate. Und schon entwickelt sich die schönste Schlamm Schlacht. Von dem Baumstumpf kratzt Alexander nun den Schlamm ab.

Beim Trödler auf der »Ile of Crown« tauscht der Prinz die Flöte wieder gegen die Zündbox ein. Nun nimmt er sich den Minotaurus auf der »Ile of the Sacred Mountain« vor. Kaum auf der Insel angekommen wird Alexander in das Labyrinth gebracht.

Im ersten Level des Labyrinths findet Alexander einen Schädel, einen Schild und Münzen. Vor dem Zugang zum zweiten Teil des Labyrinths befindet sich eine Falle. In einem Raum senkt sich unaufhörlich die Decke. Diesen Mechanismus setzt Alexander mit dem Stein außer Funktion.

Im zweiten Level zündet Alexander zuerst die Fackel mit der Zündbox an. Danach benutzt er an einer der Wände im Labyrinth das Loch. Durch das Loch beobachtet der Prinz den Minotaurus, wie er eine Geheimtür öffnet. Er folgt dem Monster und sieht, wie der Minotaurus gerade Lady Celeste opfern will. Mutig spricht ihn der Prinz an. Mit dem roten Schal lockt er das Monster in das Feuer. Nachdem er die Lady befreit hat, schenkt diese ihm einen Dolch.

Lord Azure ist über die Befreiung seiner Tochter sehr glücklich und schickt den Prinzen zum Orakel. Hier erhält Alexander ein wenig Weihwasser.

Auf der Karte ist jetzt die »Ile of Mists« erschienen. Von dieser holt er die Sense und ein Stück Kohle. Alexander reist wieder zur »Ile of Wonder«.

Der weißen Königin gibt er das Stück Kohle und erhält dafür ein Ei. Im Garten findet er einen Zaubertrank, den er gleich probiert. Sein Herz hört auf zu schlagen und der Prinz liegt da wie tot. Doch dann wird er wieder lebendig und fühlt sich besser als zuvor. Dem ersten Baby gibt der Prinz dann die Milch, worauf alle anderen Babys zu weinen anfangen. Die Tränen fängt er in der Lampe auf.

Die nächste Reise führt zur »Ile of the Beast«. Die Bogenschützen am Tor wehrt er mit dem Schild ab. Die Rosen, die bei seiner Annäherung zusammenwachsen, beschneidet er mit der Sense. Eine Rose wird gepflückt.

Beim Springbrunnen trifft Alexander auf das Beast. Es erzählt, daß es verzaubert sei. Alexander muß eine Jungfrau finden, um es zu erlösen. Ansonsten wird auch er in ein Beast verwandelt. Für die Brautwerbung erhält der Prinz einen Ring.

Beim Rosenhaus auf der »Ile of Crown« trifft Alexander wieder auf das junge Mädchen. Ihr gibt er zuerst die Rose und dann den Ring. Und tatsächlich willigt sie ein, zum Beast zu gehen.

Das Beast ist begeistert und verwandelt sich in einen stattlichen Prinzen. Von dem Mädchen erhält Alexander die alten Kleider, vom Beast einen Spiegel. Vom Brunnen füllt er etwas Wasser in die Lampe und versucht, den Zauber »Magischer Regen« zu sprechen. Nichts geschieht. Alexander pflückt noch eine Rose und reist zur »Ile of Crown«.

An der Weggabelung gibt der Prinz die Rose an die Nachtigall. Dieses Mal kehrt der Vogel nicht zurück. Im Trödeladen trifft Alexander auf einen Mann in einer schwarzen Robe. Er nimmt noch einen Schluck von dem Zauberschnaps. Der Spion des Vizers hält Alexander für tot und läuft erfreut aus dem Laden.

Nun reist der Prinz wieder zur »Ile of Mists«. Hier wird er sofort von einigen Druiden gefangengenommen und über ein Feuer in einen Käfig gesperrt. Die Kleider, die er von dem Mädchen bekommen hat, verbrennen sofort. Dann löst die verzauberte Lampe jedoch einen Regen aus, der das Feuer löscht.

Die Druiden halten Alexander für einen großen Magier und lassen ihn frei. Nun füllt er glühende Kohlen in den Schädel und reist zur »Ile of the Sacred Mountain«.

Auf der Hochebene findet Alexander einen schwarzen Pegasus. Er spricht einen Zauber und das Pferd läßt ihn aufsteigen. So gelangt er in das Totenreich.

Alexander spricht zwei Geister an. Es sind Cassimas Eltern, denen er verspricht, sie aus der Unterwelt zu befreien. Dafür bekommt er ein Ticket. Den Zombies geht er aus dem Weg. Weiter im Osten trifft er auf einen weiblichen Geist. Diese Mutter vermißt ihr Kind. Auch ihr will Alexander helfen und erhält dafür ein Taschentuch.

Bei den Skeletten benutzt der Prinz die Knochen, um ein kleines Ständchen zu spielen. Beim Tanzen verliert eines der Skelette einen Schlüssel, den Alexander mitnimmt. Mit dem Ticket gelangt er in die Katakomben. Bei dem toten Ritter findet er einen Handschuh.

Am Fluß füllt Alexander etwas Wasser in die Tasse und gibt dem Fährmann die Münzen aus dem Labyrinth. Das Tor, an das er kommt, gibt ihm ein Rätsel auf. Die Lösung stand auf dem Fetzen Papier: LOVE.

Die Wachen hinter dem Tor führen den Prinzen zum Lord des Todes. Mit dem Handschuh fordert er den Lord zum Duell. Dieser stellt ihm die Aufgabe, ihn zum Weinen zu bringen. Alexander hält ihm den Spiegel vor. Der Anblick ist so erschreckend, daß der Lord eine Träne vergießt. Damit hat er Cassimas Eltern erlöst. Der schwarze Pegasus bringt alle drei auf die »Ile of Crown«.

In der Stadt tauscht Alexander seine Lampe gegen die ein, die er beim Djinn gesehen hat. Dann tauscht er beim Trödler die Nachtigall gegen den Pinsel. Danach geht er

76 Die King's Quest-Saga

an die Seitenmauer des Schlosses. Mit den richtigen Zutaten und dem entsprechenden Zauber malt er eine Tür auf die Mauer und gelangt so ins Schloß.

Im Verließ auf der rechten Seite findet Alexander einen kleinen Geist. Diesem gibt er das Taschentuch. Dafür berichtet der Geist von einer Geheimtür und einer Ritterrüstung.

Im Osten des Schlosses ist Jollos Zimmer. Diesem gibt er die Flasche, um sie gegen die echte Djinn-Flasche auszutauschen.

Im Norden des Schlosses findet er die Ritterrüstung. Durch die Geheimtür gelangt er in einen Raum neben dem Wachraum. Durch ein Loch in der Wand kann er die Wachen belauschen.

Über die Treppe geht Alexander nach oben. Auch hier ist ein Loch in der Mauer. Im Raum hinter dem Loch befindet sich Cassima. Er verspricht ihr zu helfen und gibt ihr den Dolch.

Auch im nächsten Geheimgang ist ein Loch in der Mauer. Durch dieses beobachtet er den Vizier. Der Vizier schreibt gerade einen Brief, in dem er von seinen üblen Machenschaften berichtet.

Über eine Geheimtür gelangt der Prinz in das Zimmer des Viziers. Aus der Truhe holt Alexander den belastenden Brief. In einem Kästchen findet er das Wort »ZEBU«. Danach geht er zurück zur Rüstung. Im Westen des Schlosses befindet sich eine Tür, die sich nicht öffnen läßt. Er spricht das Zauberwort »ALIZEBU« und kann passieren. Hier findet er die gestohlenen Gegenstände, von denen auf den Inseln berichtet wurde.

Über die Treppe gelangt Alexander in die Eingangshalle des Schlosses. Als er in den Festsaal gehen will, stellt sich ihm der Hauptmann der Wachen entgegen. Alexander zeigt ihm schnell den Brief des Viziers.

Der Hauptmann sieht ein, daß er dem falschen geholfen hat. Beide stürmen in den Festsaal und unterbrechen die Hochzeit. Als nun auch noch Cassimas Eltern erscheinen, stellt sich heraus, daß Cassima gar nicht anwesend ist. Der Djinn hatte sich in Cassima verwandelt.

Der Vizier flüchtet in den Turm. Alexander verfolgt ihn sofort. Im Turmzimmer stellt er den Vizier. Auch Cassima ist anwesend. Plötzlich erscheint der Djinn. Doch Jollo übergibt Alexander die richtige Flasche und der Djinn muß dem Prinzen gehorchen.

Jetzt nimmt Alexander das Schwert von der Wand und kämpft gegen den Vizier. Langsam verlassen den Prinzen die Kräfte. Doch da greift Cassima mit dem Dolch

ein. Der Vizier ist besiegt. Bald darauf findet die Hochzeit zwischen Cassima und Alexander statt.

Alternativer Lösungsweg (vor dem zweiten Besuch auf der »Ile of Mists«):

In der Stadt tauscht Alexander die Flasche ein. Dann geht er zum Schloß und zieht sich im Wachhäuschen die Kleider des Mädchens an. So gelangt er unerkannt in die Eingangshalle des Schlosses.

Alexander geht die linke Treppe hinauf und versteckt sich vor den Wachen. Als die Wachen sich von ihm abwenden, stellt er die Nachtigall auf den Boden und versteckt sich in der Nische. Er nimmt das Bild von der Wand und nimmt sich den Nagel. Dann stellt er sich hinter die Säule. (Mit »Handsymbol« Säule benutzen.) Die Wachen bringen die Nachtigall sofort zum Vizier.

Er geht in das Zimmer im Osten. Mit dem Nagel als Dietrich öffnet er die Truhe des Viziers. Er nimmt den Brief und liest das Wort in dem Kästchen.

Im Norden dieser Etage findet er die Tür zu Cassimas Zimmer. Durch die Tür ruft er die Prinzessin. Zuletzt schiebt Alexander der Prinzessin den Dolch unter der Tür durch.

In der Nische hängt Alexander das Bild wieder auf. Danach versteckt er sich erneut hinter der Säule und wartet bis die Wachen wieder vorbeigegangen sind.

In der Eingangshalle stellt sich ihm der Hauptmann der Wachen entgegen. Diesem gibt er den Brief des Viziers. Danach stürmen beide in den Festsaal.

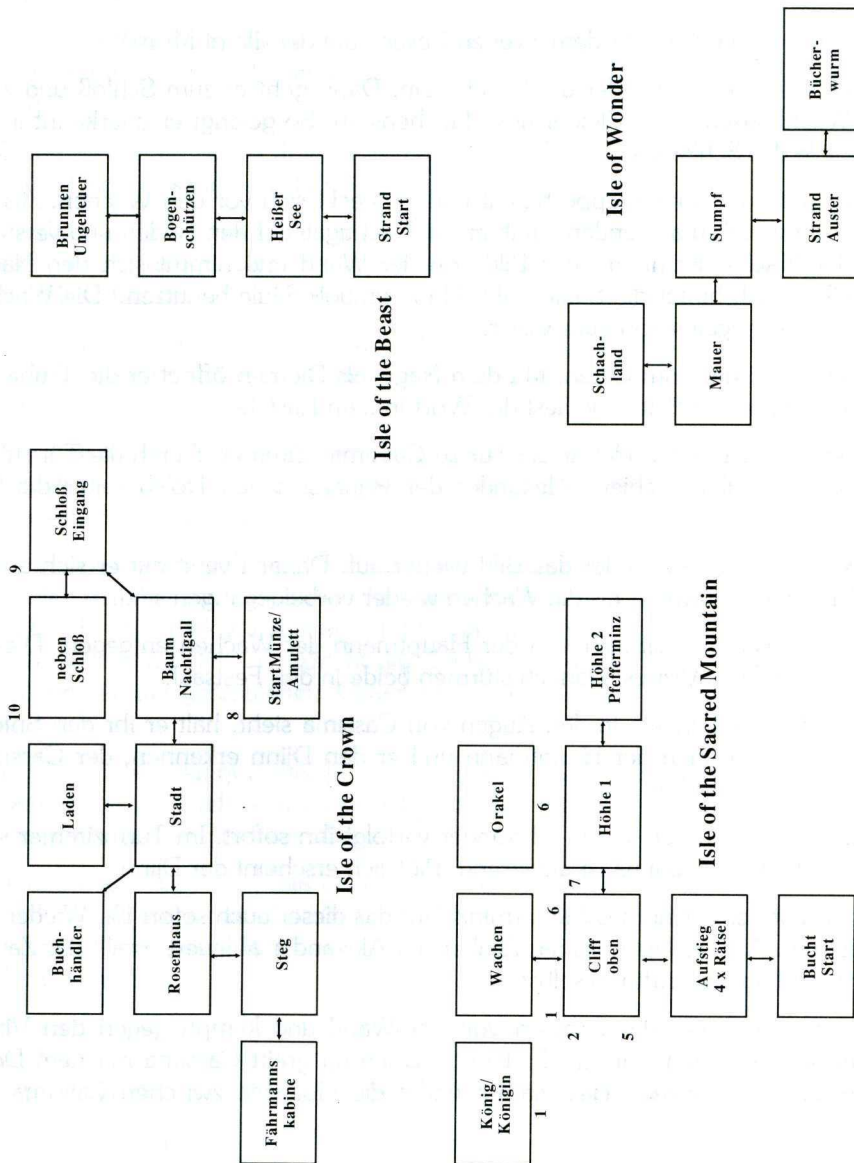
Als Alexander das Funkeln in den Augen von Cassima sieht, hält er ihr den Spiegel vor. Im Spiegel können der Hauptmann und er den Djinn erkennen, der Cassimas Gestalt angenommen hat.

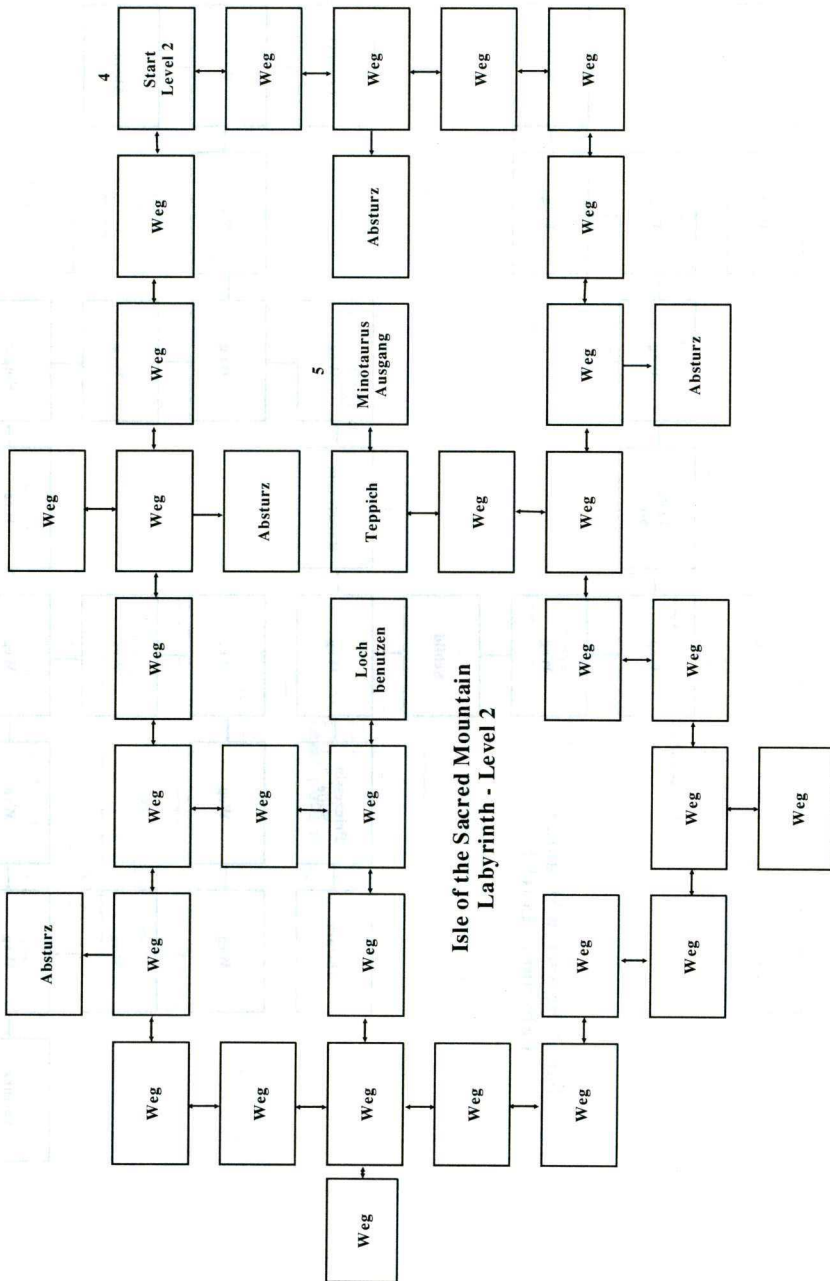
Der Vizier flüchtet in den Turm. Alexander verfolgt ihn sofort. Im Turmzimmer stellt er den Vizier. Auch Cassima ist anwesend. Plötzlich erscheint der Djinn.

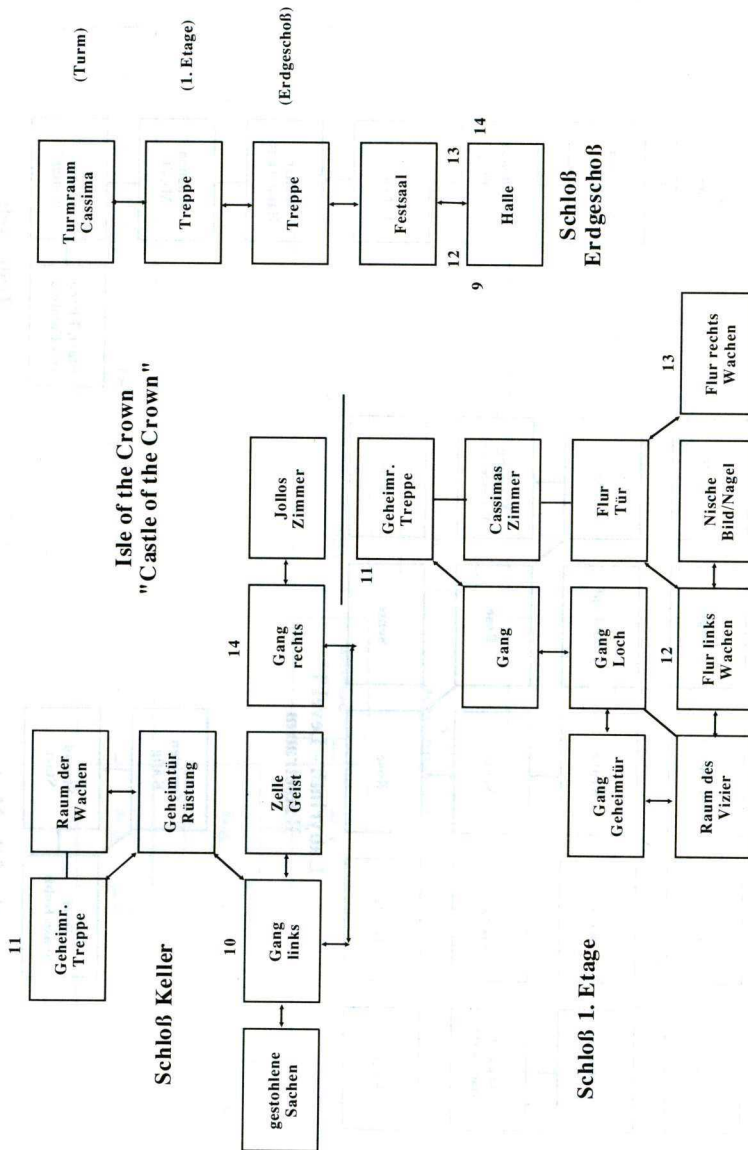
Alexander gibt dem Djinn das Pfefferminzblatt, das dieser auch sofort ißt. Wieder torkelt er herum. Als der Djinn seinen Zauber auf Alexander abfeuert, prallt der Zauber von der Wand ab und trifft ihn selbst.

Jetzt nimmt Alexander das Schwert von der Wand und kämpft gegen den Vizier. Langsam verlassen den Prinzen die Kräfte. Doch da greift Cassima mit dem Dolch ein. Der Vizier ist besiegt. Bald darauf findet die Hochzeit zwischen Cassima und Alexander statt.

3.7.2 Karten







3.7.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Ile of the Crown:		
Ring nehmen	1	1
Planke anheben	1	2
Münze nehmen	1	3
Am Schloß den Ring zeigen/mit Vizier reden	5	8
Kostenloses Buch nehmen	1	9
Buch aus Regal nehmen	1	10
Zettel nehmen	1	11
Mit Verkäufer reden	1	12
Zauberbuch ansehen	2	14
Mit Fährmann reden	2	16
Hasenpfote nehmen	1	17
Jollo den Ring zeigen	4	21
Ring für magische Karte eintauschen	5	26
Bonbon nehmen	1	27
Nachtigall kaufen	2	29
Magische Karte benutzen	1	30
Ile of Wonder:		
Papierfetzen nehmen	1	31
Der Auster aus dem kostenlosen Buch vorlesen	1	32
Perle nehmen	2	34
Ile of the Sacred Mountain:		
Blume nehmen	1	35
Feder nehmen	1	36
Ile of the Crown:		
Tinte finden	1	37
Ile of Wonder:		
Blume den Zwergen zeigen	2	39
Nachtigall den Zwergen zeigen	2	41
Bonbon den Zwergen geben	2	43
Hasenpfote den Zwergen zeigen	2	45
Tinte benutzen	2	47
Tomate nehmen	1	48
Eisbergsalat nehmen	1	49

84 Die King's Quest-Saga

Ile of the Beast:

Satz auf seltsames Tier anwenden	2	51
Eisbergsalat in Teich werfen	4	55
Lampe nehmen	1	56
Stein nehmen	1	57

Ile of Wonder:

Buch vom Bücherwurm bekommen	2	59
Buch lesen	1	60
Faden ziehen	1	61
Papier nehmen	2	63

Ile of the Crown:

Zauberbuch bekommen	1	64
---------------------	---	----

Ile of the Sacred Mountain:

5 x Rätsel lösen	5	69
In die Höhle gehen	1	70
Zündbox benutzen	2	72
Pfefferminzblatt nehmen	1	73

Ile of the Crown:

Perle für Ring eintauschen	2	75
Nachtigall anlocken	4	79
Ring an Vogel geben	3	82
Haarband nehmen/Haar finden	1	83
Gedicht an den Vogel nehmen	1	84
Liebesbrief erhalten	1	85

Ile of Wonder:

Milch nehmen	1	86
Flöte spielen	2	88
Loch nehmen	1	89
Roten Schal nehmen	1	90
Tasse nehmen	1	91
Tomate an Baumstumpf geben	3	94
Schlamm nehmen	1	95

Ile of the Sacred Mountain / Labyrinth:

Totenkopf nehmen	1	96
Rätselraum durchqueren	3	99
Schild nehmen	1	100
Münzen nehmen	1	101
Maschine mit Stein lahmlegen	2	103
Fackel anzünden	2	105
Loch an Wand benutzen	1	106
In das Loch sehen/Geheimtür sehen	2	108
Minotaurus vernichten	3	111
Prophezeiung/Weihwasser	6	117

Ile of Mists:

Kohle nehmen	1	118
Sense nehmen	1	119

Ile of Wonder:

Kohle an Königin geben/Ei bekommen	1	120
Trink-Mich nehmen	1	121
Dem Baby Milch geben	2	123
Tränen auffangen	1	124

Ile of the Beast:

Schild benutzen	3	127
Sense benutzen	3	130
Rose pflücken	1	131
Auftrag vom Beast annehmen	1	132

Ile of the Crown:

Mädchen Rose geben	2	134
Mädchen Ring geben	2	136

Ile of the Beast:

Kleid und Spiegel bekommen	2	138
Weihwasser in Lampe füllen	1	139
Brunnenwasser in Lampe füllen	1	140
Regenzauber	3	143

86 Die King's Quest-Saga

Ile of the Crown:

Rose an Vogel geben	1	144
Bei Mann in der Robe Trink-Mich benutzen	3	147

Ile of Mists:

Befreiung durch Regen	3	150
Glühende Kohle in Schädel füllen	1	151
Haar in Schädel legen	1	152
Ei auf Schädel anwenden	1	153

Ile of the Sacred Mountain:

Zauberspruch auf schwarzen Pegasus anwenden/ Pegasus reiten	5	158
--	---	-----

Totenreich:

Mit Cassimas Eltern reden / Ticket für inneres Totenreich bekommen	1	159
Mit Mutter-Geist reden / Taschentuch bekommen	1	160
Auf Knochen spielen	2	162
Schlüssel nehmen	1	163
Ticket einlösen	3	166
Handschuh von Ritter nehmen	1	167
Wasser in Tasse füllen	1	168
Münzen an Fährmann geben	3	171
LOVE als Paßwort für Tür angeben	3	174
Den Handschuh auf den Lord des Todes werfen	2	176
Spiegel auf Lord richten / Cassimas Eltern befreien	4	180

Ile of the Crown:

Lampe eintauschen	1	181
Inhalt der Tasse mit Feder mischen	1	182
Mit Pinsel Mauer bemalen	1	183
Zauberspruch / Durch Öffnung gehen	5	188

Im Schloß:

Jungen-Geist das Taschentuch geben	3	191
Jollo die Lampe geben	3	194

Geheimtür öffnen	2	196
In Wachraum sehen	2	198
In Cassimas Zimmer sehen / Dolch übergeben	4	202
In das Zimmer des Vizirs sehen	1	203
Truhe öffnen	1	204
Brief nehmen	1	205
Kasten öffnen / Paßwort lesen	1	206
Paßwort der Tür sagen	2	208
Gestohlene Gegenstände finden	2	210
Hauptmann Brief zeigen	3	213
Hochzeit unterbrechen	5	218
Lampe von Jollo erhalten	1	219
Djinn in Lampe verbannen	5	224
Schwert nehmen und kämpfen	2	226
Vizier ist besiegt	5	231

4 Police Quest – Polizeiarbeit am Computer

Ein ehemaliger Polizist, Jim Walls, ist der Spieldesigner für die Police Quest-Serie. Nach einer echten Schießerei mußte er sich einige Zeit erholen. Da wandte sich Ken Williams an Jim Walls, und bat ihn, seine Polizeiarbeit in ein Spiel umzusetzen. Die Police Quest-Serie war geboren.

4.1 Die Geschichte

Die Police Quest-Spiele zeigen Ihnen, wie die tägliche Routine eines Polizisten, aber auch die Ermittlungsarbeit in einem komplizierten Fall aussehen kann. Titelheld in allen Geschichten ist Sonny Bonds, ein Streifenpolizist in Lytton.

4.1.1 Police Quest I – In Pursuit of the Death Angel

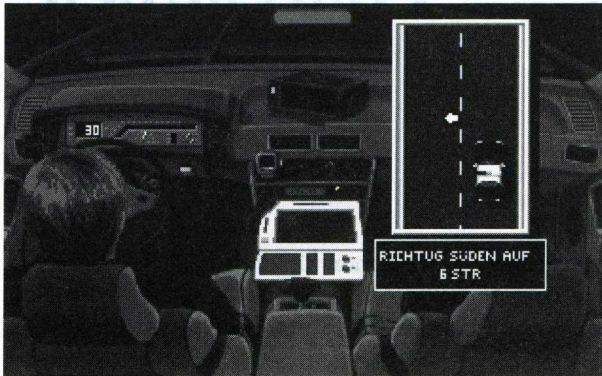
Hauptfigur dieses Spiels ist Sonny Bonds, ein bis dato unbekannter, aber zuverlässiger Streifenpolizist. Handlung des Geschehens ist Lytton, eine Kleinstadt irgendwo in der Provinz.

Hier führt Sonny als Polizist ein mehr oder weniger ruhiges Leben. Seine Aufgaben umfassen vor allem Verkehrsdelikte oder kleinere Verbrechen und Ordnungswidrigkeiten, wie sie in jeder Stadt zu finden sind.

Doch eines Tages läßt sich ein internationaler Drogendealer in der Stadt nieder und seither sind Morde und Rauschgiftdelikte an der Tagesordnung.

Nun würde das alles unseren Sonny nicht weiter interessieren, wenn er nicht kurz nach dem Anfang der Geschichte in die Rauschgiftabteilung versetzt würde. Und da sieht er nun seine Chance. Es gilt den Chef des Drogenrings dingfest zu machen!

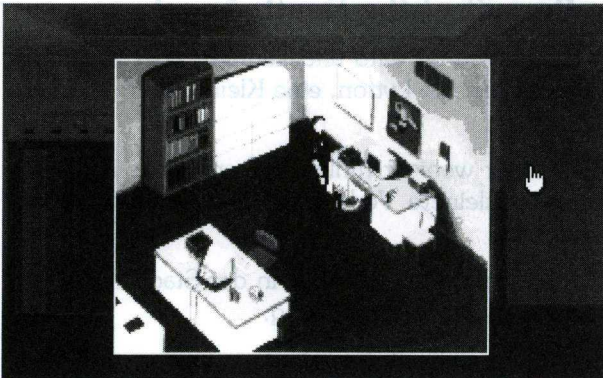
90 Police Quest



Doch noch ist Sonny Bonds Streifenpolizist, zur Zeit im Polizeirevier von Lytton.

4.1.2 Police Quest II – The Vengeance

Sonny Bonds hat den gefährlichen Drogendealer Jessie Bains überführt und hinter Gitter gebracht. Für diese Leistungen hat der Streifenpolizist den »Schlüssel der Stadt« bekommen.



Noch immer arbeitet Sonny in Lytton. Seit den Ereignissen vor einigen Jahren ist wieder Ruhe in seinen Alltag eingeekehrt.

Doch als Sonny Bonds eines morgens ins Revier kommt, erfährt er, daß Jessie Bains aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. Am Tage seiner Verurteilung hat er geschworen sich zu rächen und Sonny muß um sein Leben fürchten.

Der wackere Polizist macht sich gemeinsam mit seinem Partner Keith auf die Suche nach dem Drogendealer.

4.1.3 Police Quest III – The Kindred

Seitdem der Drogenlord Jessie Baines endgültig besiegt ist, hat sich im Leben von Sonny Bonds viel verändert. Der wichtigste Punkt ist die Heirat mit seiner langjährigen Freundin Marie Wilkans.

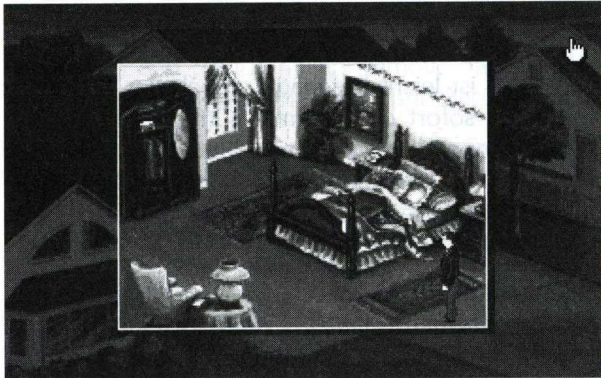
Beruflich ist Sonny nun zum Sergeant Detektiv aufgestiegen.

Da die Verbrechensrate in Lytton sprunghaft angestiegen ist, hilft Sonny wegen Personalmangels als Streifenpolizist in der Verkehrsüberwachung aus.

Der Routinealltag wird jäh unterbrochen, als Marie bei einem bewaffneten Raubüberfall schwer verletzt wird.

Sonnys Gefühle müssen jedoch in diesem Fall zurückstehen, denn einige Morde fesseln seine ganze Aufmerksamkeit.

Zu allem Übel muß sich Sonny auch noch mit einer Polizistin herumschlagen, die jede Menge Ärger verursacht.



(Anmerkung der Redaktion: Die folgenden Lösungen enthalten nur Karten, wenn diese nicht in den jeweiligen Handbüchern enthalten sind!)

4.2 Lösung zu Police Quest I

Lesen Sie vor dem Polizeispiel zunächst sehr genau das Handbuch durch. Nur so lernen Sie die richtigen Funkcodes und Verhaltensweisen kennen.

4.2.1 Textlösung

Nehmen wir an, es ist ein ganz normaler Montag morgen, Sonny tritt seinen Dienst an und begibt sich zuerst einmal in den Umkleideraum. Dort öffnet er seinen Spind und holt sich alles, was er für seine Arbeit braucht (unlock locker, get gun, get ammunition, get briefcase, open briefcase, get pen, get notebook, get ticket book).

Als nächstes geht er zur offiziellen Tagesbesprechung. Da er noch etwas Zeit hat, liest er dort erst einmal die Zeitung (read paper). Nach der Besprechung macht er sich zu den wichtigsten Punkten einige Notizen (write notes) und kontrolliert alle Fächer an der Wand nach eventuellen Mitteilungen (look hole).

Nun macht er sich auf den Weg. In der Eingangshalle nimmt er sich die Autoschlüssel und steckt das Funkgerät ein (get Key, get radio). Draußen kontrolliert er zuerst den Wagen (evt. einige Male drumherumlaufen), steigt dann ein (open door F4), nimmt den Schlagstock an sich (get nightstick) und fährt los.

Nach einiger Zeit erhält er eine Funkmeldung über einen Unfall und fährt sofort hin. An der Unfallstelle angekommen, parkt er sein Auto und sieht sich den Schaden an (look car, look man, help man). Das Auto ist leicht beschädigt, doch der Fahrer ist leider tot. Darüber informiert er natürlich sofort die Zentrale (Ctrl-D) und beginnt dann mit der Zeugenvernehmung (talk to crowd, ask for license number). Über die Ergebnisse seiner Ermittlungen informiert er nochmals seine leitende Dienststelle (Ctrl-D) und kann dann, da kurz darauf seine Kollegen eintreffen, die Unfallstelle verlassen.

Nach einiger Zeit erhält er eine Meldung, daß er in Carols Caffeine Castle fahren soll. Dort wartet ein anderer Polizist auf ihn, mit dem er einen Kaffee trinkt. Er erhält auch einen Anruf, den er entgegennimmt (talk to Hamilton). Anschließend fährt er weiter.

Nach einiger Zeit bemerkt Sonny einen Wagen, der über eine rote Ampel fährt. Er nimmt die Verfolgung auf und stoppt das Auto. Er läßt das Kennzeichen überprüfen (Ctrl-D), steigt dann aus und betrachtet die Fahrerin, überprüft die Autopapiere und schreibt einen Strafzettel aus (Look girl, ask for license, write ticket, sign ticket, offer license to girl, offer ticket to girl). Dann kann's weitergeh'n.

Schon wieder soll er zum Caffeine Castle. Dort angekommen, fragt Sonny erst einmal, was los ist (talk to Carol). Sie beschwert sich, daß nebenan bei Wino Willys ein paar randalierende Rocker sind, deren Motorräder zudem auch noch den Eingang zum Cafe verstellen. Sonny geht also nach nebenan und fordert die Rocker auf, ihre Motorräder zu entfernen (remove bikes), doch die Jungs wollen Ärger, und so zieht Sonny seinen Schlagstock (use nightstick) und die Rocker flüchten. Eine Frau ist zurückgeblieben. Sie ist Sonnys Freundin und Informantin. Er fragt sie noch, was es Neues in der Drogenszene gibt, bevor er weiterfährt (talk to girl, what about Drug traffic).

Als nächstes sieht Sonny einen Wagen mit merkwürdigem Fahrstil. Offensichtlich ist der Fahrer betrunken. Sonny nimmt die Verfolgung auf und hält das Auto an. Er läßt das Nummernschild überprüfen (Ctrl-D), schaut sich den Fahrer an und läßt sich den Führerschein geben (look man, get license). Dann bittet er den Betrunkenen auszusteigen und einen Alkoholtest zu machen (leave car, administer test). Der Alkoholtest ist positiv, somit liest Sonny dem Mann seine Rechte vor und verhaftet ihn (say rights, arrest man). Er legt ihm Handschellen an, verweigert ihm seine Bitte, setzt ihn in den Streifenwagen und fährt ihn ins Gefängnis (handcuff man, say no, open door, Ctrl-D).

Dort muß er seine Pistole am Eingang ablegen, läuten und den Verhafteten hineinbringen (open locker, put gun, close locker, ring bell). Im Gefängnis erklärt er dem Aufseher den Grund der Verhaftung (driving under influence), befreit den Betrunkenen von den Handschellen (remove handcuffs), sperrt ihn ein und geht zurück zu seinem Wagen. Natürlich nicht, ohne sich vorher die Pistole geholt zu haben.

Jetzt hat Sonny Feierabend. Er fährt zurück zum Revier, schreibt seinen Dienstbericht (write memo, put memo into basket), duscht sich und zieht sich um (open locker, change clothes, close locker, turn on/off shower, open locker, get clothes, get key, close locker). Er geht zu seinem Privatauto und fährt ins Blue Room zu Jacks Geburtstagsparty.

Hier feiert er mit (sit), bis die Party vorbei ist. Dummerweise hat Sonny auch die zweite Schicht übernommen, und so muß er anschließend wieder ins Revier, sich duschen, umziehen und zur Besprechung. Beim Blick in die Mitteilungsfächer findet er eine Nachricht (look hole). Anschließend geht er wie gewohnt (Schlüssel, Radio) auf Streife.

Er hält vor allem Ausschau nach einem hellblauen Cadillac, der als gestohlen gemeldet wurde. Nach kurzer Zeit sieht er ihn auch, nimmt die Verfolgung auf und bringt ihn zum Anhalten. Doch da die Angelegenheit gefährlich scheint, holt er lieber Verstärkung (Ctrl-D). Nachdem seine Kollegen eingetroffen sind, steigt er aus dem

94 Police Quest

Wagen und zieht den Revolver. Er fordert den Fahrer auf, mit erhobenen Händen auszusteigen und sich auf den Boden zu legen (leave car with hands up, lay down). Dann durchsucht er den Fahrer, findet eine Pistole und verhaftet ihn (handcuff man, search man, say rights, arrest man, follow me, open door). Er gibt seinem Kollegen die Pistole, aber nicht ohne sich vorher die Seriennummer zu merken (look gun, read serial number). Jetzt inspiziert er den Cadillac genauer (open compartment, get license, get book, open trunk, look powder). Er findet zwei Führerscheine, ein Notizbuch und »weißen Puder«. Sonny fährt den Verhafteten ins Gefängnis (stolen car) und anschließend zurück zum Revier.

Dort geht er zuerst zu Sgt. Dooley, liest das Memo, duscht, zieht sich um und geht dann ins Büro von Lt. Morgan, in das er bestellt wurde. Sonny wird in die Drogenabteilung versetzt und läßt sich von seiner neuen Mitarbeiterin alles zeigen. Nachdem diese gegangen ist, sucht er schnell nach Informationen und Aktenmaterial über den verhafteten Hoffman (open cabinet, get Hoffman, get file, get clipboard, get poster). Er holt sich einen Autoschlüssel und fährt so schnell wie möglich ins Gericht.

Dort muß er zuerst am Portier vorbei (say judge, say urgent) und wird dann zum Richter vorgelassen, dem er sofort die Beweise übergibt (say Hoffman, offer file, offer poster, say tattoo). Der Richter veranlaßt, daß Hoffman nicht auf Kaution freikommt und gibt Sonny ein Schreiben mit, das dieser sofort im Gefängnis dem Wärter übergeben muß (give no bail warrant to man).

Jetzt kann Sonny beruhigt zurück zum Revier, aber da wartet schon Laura mit der Anweisung, einige Drogendealer im Park zu verhaften. So fahren sie gemeinsam zum Park. Dort trennen sie sich, bleiben aber über Funk in Verbindung. Sonny zieht seine Waffe und versteckt sich hinter einem Gebüsch. Nach kurzer Zeit treffen sich zwei verdächtige Personen. Sonny wartet bis der Deal vollzogen ist, springt dann aus dem Gebüsch und schreit »Police«. Einer der Männer versucht zu fliehen, kann aber durch eine Meldung an Laura (Ctrl-D) von ihr verhaftet werden. Sonny verhaftet inzwischen den anderen und durchsucht ihn (handcuff man, search man, say rights, arrest men, follow me). Am Wagen findet sich auch Laura mit dem anderen Drogendealer ein und die beiden werden kurz verhört. Sonny bekommt interessante Informationen (question Simms, question Colby). Er muß beide zweimal fragen, da sie beim ersten Mal mit der Sprache nicht heraussprechen. Dann werden beide ins Gefängnis gefahren und mit dem Grund »Drugs« eingelocht.

Laura will zurück zum Revier, wo Sonny sie absetzt und dann weiter ins Blue Room fährt. Dort wartet Jack auf Neuigkeiten von Sonny (sit, talk to Jack). Anschließend fährt auch Sonny ins Revier und unterrichtet Lt. Morgan. Jetzt hat er Zeit sich wieder mit dem Fall Hoffman zu befassen (get book, put book, read tag, get gun). Er geht in

den Computerraum, um zu sehen, ob dort weitere brauchbare Daten gespeichert sind (turn on computer, sw9764912, turn off computer). Zurück im Büro findet Sonny eine Mitteilung (read note) und telefoniert mit dem zuständigen Detective in Chicago (use phone, Nummer angeben, ask for Hoffman). Nochmals zu einer Besprechung mit Lt. Morgan und dann ins Gefängnis, um dort Marie zu treffen, die leider verhaftet wurde.

Im Gefängnis spricht Sonny kurz mit Marie und bittet sie um ihre Mithilfe (talk to Marie, help in operation). Auf dem Weg zurück ins Revier wird er per Funk zum Cotton Cove beordert, um einen Toten zu identifizieren (look dead men, remove shirt, Ctrl-D). Anschließend fährt er zurück zum Revier. Dort hat er eine Besprechung mit Lt. Morgan über den geplanten Einsatz im Delphoria Hotel. Außerdem erfährt er Neues über die Tochter von Jack, woraufhin er mit Jack und Detective Williams telefoniert (use phone, 411, Cobb, use phone 411, Williams).

Um sich für den Einsatz im Delphoria fertig zu machen, geht er sich umziehen und färbt sich die Haare (open locker, change clothes, close locker, turn on shower, bleach hair, rinse, turn off shower, open locker, change clothes, close locker). Bevor er ins Hotel fährt, geht er nochmals zu Lt. Morgan zur letzten Besprechung (look at phone).

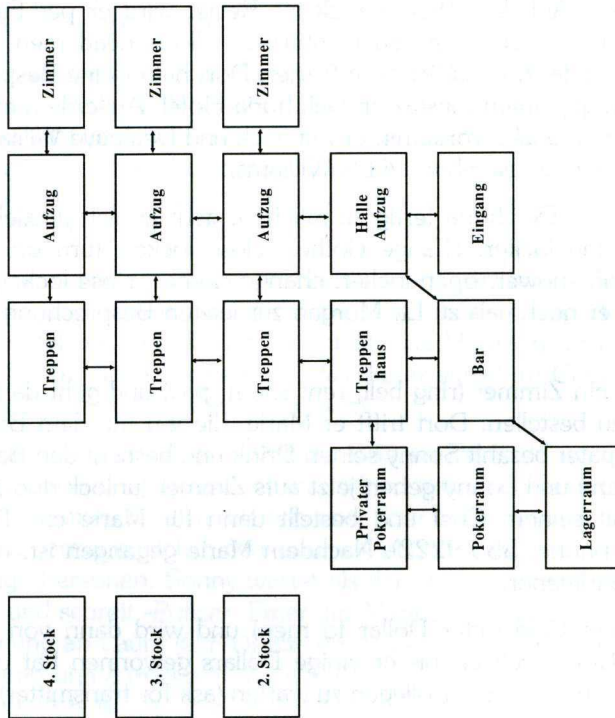
Im Hotel mietet er sich ein Zimmer (ring bell, rent room, pay) und geht dann in die Bar, um sich ein Bier zu bestellen. Dort trifft er Marie, die ihn mit dem Barkeeper bekannt macht. Etwas später bezahlt Sonny seinen Drink und besticht den Barkeeper (offer dollar to men). Marie und Sonny gehen jetzt aufs Zimmer (unlock door), Sonny telefoniert nochmals mit seinem Chef und bestellt dann für Marie ein Taxi (use phone, 555-6674, use phone, 555-9222). Nachdem Marie gegangen ist, macht er sich auf den Weg zum Barkeeper.

Sonny gibt ihm nochmals Geld (offer Dollar to men) und wird dann von ihm ins Hinterzimmer geführt. Dort spielt er, bis er einige Dollars gewonnen hat und geht zurück auf sein Zimmer, um auf seine Kollegen zu warten (ask for transmitter).

Danach geht er wieder zurück zum Barkeeper (Frank sent me) und wird in das Hinterzimmer vorgelassen. Dort spielt er und gewinnt eine große Summe. Franks Fragen beantwortet er alle mit Ja und folgt ihm dann auf sein Zimmer. Unterwegs informiert er ständig seine Kollegen (Ctrl-D, Zimmernummer).

Ab jetzt läuft alles wie geschmiert. Gerade als Frank Sonny erschießen will, stürmen Sonnys Kollegen das Zimmer und können Frank schließlich überwältigen. Frank wird verurteilt und Sonny von der Stadt geehrt.

4.2.2 Karten



Hotel Delphoria

4.2.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Spind aufschließen	1	1
Pistole	1	2
Munition	1	3
Aktentasche	1	4
Aktentasche öffnen	1	5
Notizbuch	1	6
Kugelschreiber	1	7
Strafzettelblock	1	8
Zeitung lesen	5	13
Platz finden	4	17
Nach der Besprechung	4	21
Notiz machen	1	22
Mitteilung finden	2	24
Autoschlüssel	1	25
Radio	2	27
Auto untersuchen	5	32
Schlagstock	2	35
Parken	3	38
Unfall korrekt abwickeln	5	43
Vor dem Cafe parken	3	46
Mit Hamilton sprechen	2	48
Wagen stoppen	4	52
Funken	1	53
Strafzettel	2	55
Strafzettel übergeben	5	60
Mit Carol sprechen	3	63
Schlagstock ziehen	5	68
Nach Drogenszene erkundigen	3	71
Wagen anhalten	3	74
Funken	1	75
Alkoholtest	3	78
Verhaften	3	81
Pistole zurücklassen	2	83
Verhaftungsgrund	2	85
Meldung schreiben	2	87
Umziehen	2	89

98 Police Quest

Autoschlüssel	1	90
Brieftasche	3	93
Parken	2	95
Party feiern	2	97
Platz finden	1	98
Nachricht finden	3	101
Wagen stoppen	5	106
Pistole entsichern	4	110
Mit erhobenen Händen	2	112
Aussteigen lassen		
Hinlegen lassen	2	114
Durchsuchen	2	116
Rechte sagen	1	117
Pistole anschauen	4	121
Türfenster schließen	2	123
Kofferraum öffnen	4	127
Pulver anschauen	2	129
Handschellen entfernen	3	132
Nachricht lesen	2	134
Nach der Besprechung	1	135
Poster	2	137
Akte	2	139
Schlüssel	3	142
Parken	1	143
Dringend	3	146
Beweise, Tätowierung	7	153
Schreiben übergeben	2	155
Parken	1	156
Funken	5	161
Handschellen anlegen	1	162
Rechte sagen	1	163
Mann durchsuchen	1	164
Simms befragen	2	166
Colby befragen	3	169
Handschellen abnehmen	2	171
Zum Revier fahren	1	172
Nach der Besprechung	1	173
Seriennummer, Computer	2	175
Notiz finden	2	177

Nach Hoffman fragen	5	182
Marie um Hilfe bitten	5	187
Parken	2	189
T-Shirt wegschieben	2	191
Funkspruch	3	194
Nach der Besprechung	2	196
Cobb anrufen	3	199
Williams nach Hoffman fragen	5	204
Haare spülen	3	207
Nach der Besprechung	1	208
Aufs Telefon schauen	2	210
Parken	1	211
Zimmer bezahlen	3	214
Barkeeper bestechen	3	217
Zimmer aufschließen	1	218
Morgan anrufen	3	221
Taxi bestellen	3	224
Barkeeper bestechen	1	225
Poker spielen	3	228
Nach Transmitter fragen	5	233
Poker spielen	3	236
Zimmernummer funken	5	241
Ende	4	245

4.3 Lösung zu Police Quest II

Sonny Bonds alter Widersacher ist aus dem Gefängnis ausgebrochen. Zusammen mit seinem Partner macht sich Sonny auf den Weg.

4.3.1 Textlösung

Sonny ist auf dem Weg zu seinem Büro. Er stellt den Motor ab und holt seine Business Card aus dem Handschuhfach (get key, open compartment, get business card). In seinem Büro schaut er zuerst an's Schwarze Brett und nimmt den Schlüssel vom Regal (look board, get key). Dann setzt er sich an seinen Schreibtisch, öffnet die Schublade und holt sich alles was er braucht (unlock drawer, get letter, get wallet). Im Nachrichtenkorb sieht er eine Notiz liegen (look basket). Danach geht er zu seinem Spind im Umkleideraum, öffnet ihn (look card) und holt sich seine Waffe, die Munition und die Handschellen (get gun, get ammunition, get handcuffs). Er will zum Schießstand. Im Vorraum holt er sich noch die restliche Ausrüstung (get kit) und macht sich dann auf den Weg.

Er bekommt Ohrenschützer (get protectors) und geht hinein. Er schaut sich das Ziel genau an und schießt sieben mal (use protector, press view, adjust sights, change target, press back). Danach läßt er sich nochmal Munition geben (get ammunition) und geht zurück ins Büro.

Er wird von Hall informiert, daß Bains aus dem Gefängnis entflohen ist. Sonny soll mit einem Foto von Bains zum Gefängnis fahren (open cabinet, get Bains, get photo). Vorher liest er aber noch die Unterlagen auf Halls Schreibtisch (look desk, read paper).

Ins Gefängnis kommt er auf die gewohnte Weise (open locker, put gun, close locker, ring bell, show card) und trifft dort auf einen Gefangenen, der den Ausbruch beobachtet hat. Sonny läßt sich alles erzählen (describe escape, describe car, get photo, get file pate, ask for witness).

Auf dem Rückweg zum Revier wird Sonny zum Oak Tree Mall gerufen. Hier steht ein verdächtiges Fahrzeug, das Sonny sofort untersucht (open door, use tape, open compartment, get holster, get bullets). Inzwischen ist ein Mädchen eingetroffen. Dieses Mädchen fragt Sonny noch, ob sie etwas gesehen hat (ask for car). Anschließend will er zurück zum Revier.

Doch unterwegs wird er per Funk zum Cotton Cave gerufen. Er vernimmt eine Zeugin (ask girl) und geht dann mit gezogener Waffe nach rechts, wo Bains plötzlich erscheint und auf Sonny schießt. Sonny schießt blitzschnell zurück und Bains flüchtet.

Nachdem Bains mit dem Wagen geflüchtet ist, geht Sonny zu seinem Auto und macht eine Meldung ans Revier (use radio). Dann geht er zurück und untersucht die Umgebung. In einem Mülleimer findet er Kleidungsstücke von Bains (search bin, get clothes). Am Flußufer sieht er Blut- und Fußspuren. Er sichert die Spuren (get blood, get footprint) und wartet auf das gerufene Taucherteam. Er zeigt seinen Tauchschein, zieht sich um und macht sich fertig (check air).

Im Wasser findet er dann auch tatsächlich eine Leiche (move rock, get body), eine Polizeimarke und ein Messer. Er bringt alles an Land, zieht sich wieder um und meldet alles der Zentrale.

Auf dem Rückweg zum Revier wird er zum Flughafen geschickt. Dort findet er Bains Fluchtfahrzeug und untersucht es (look plate, open door, use tape). Nach einer Meldung an die Zentrale (use radio) geht er ins Flughafengebäude hinein. Dort fragt er zuerst am Ticketschalter und dann an der Autovermietung, ob Bains gesehen wurde (show identification, show photo, get list). Natürlich gibt er auch diese Informationen gleich weiter (use radio). Danach schaut er auch in den Waschraum und findet dort einen Revolver, den er als Beweisstück sichert (remove lid, look into toilet, use radio).

Jetzt fährt Sonny zurück zum Revier. Er gibt alle Beweisstücke ab und geht in sein Büro. Im Nachrichtenkorb findet er eine Meldung (look into Basket, use phone, 555-4169). Sonny hat jetzt Feierabend und fährt zu Arnies, um sich mit Marie zu treffen.

Er begrüßt Marie mit einem Kuß und schenkt ihr die Rose, die er zuvor am Flughafen gekauft hat. Sie essen zusammen und genießen den Feierabend.

Tags darauf erfährt Sonny von seinem Chef, daß beim Kaufhaus eine Leiche gefunden wurde. Er fährt zum Tatort und untersucht die Leiche (look trunk, look face, use camera, search body, get envelope, get blood). Auch der Kofferraum wird genauestens untersucht. Dort findet Sonny noch einen Zettel (get note). Nachdem die Untersuchung beendet ist, fährt Sonny zu der Adresse, die er bei der Leiche gefunden hat.

Es ist ein Motel. Er zeigt am Empfang das Foto von Bains und erfährt, daß dieser das Zimmer 108 gemietet hat (show photo). Sofort beantragt er einen Durchsuchungsbefehl und ruft Verstärkung (call for warrant, call for backup). Nach dem Eintreffen seiner Kollegen zeigt er dem Motelbesitzer den Durchsuchungsbefehl und läßt sich den Schlüssel zu Bains Zimmer geben. Vorsichtig öffnet er die Zimmertür und tatsächlich hat ihm Bains eine Falle gestellt. Aber Sonny kann das Zimmer betreten und von dem Blutfleck auf dem Teppich ein Probe nehmen (get blood). Danach sieht er sich noch genauer um (look under bed, open drawer, look bathroom). Er findet

102 Police Quest

eine Menge Beweisstücke, unter anderem auch einen Lippenstift von Marie. Darüber macht sich Sonny große Sorgen und fährt deswegen auch sofort zu Maries Haus.

Das Haus ist leer. Hat Bains Marie entführt? Sonny sieht sich um und findet im Aschenbecher (look ashtray, get paper) eine Liste aller Leichen plus die Namen von Marie und Sonny. Er muß alles unternehmen, um Marie zu retten.

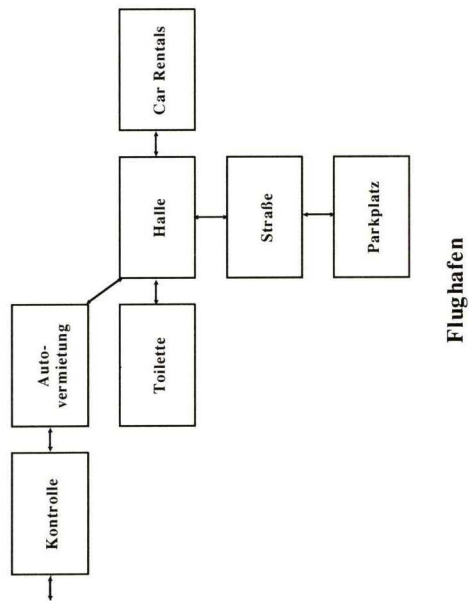
Zuerst fährt er zurück zum Revier, um alles mit seinem Einsatzleiter zu besprechen. Er gibt die gesammelten Beweisstücke ab (book evidence) und spricht mit Hall (show list). Dann geht er in die Burglary division und läßt sich Informationen über den Revolver und die Fingerabdrücke geben (ask for gun, ask for fingerprint). Anschließend geht Sonny zurück ins Büro und telefoniert mit der Polizei in Steelton und mit Colby (use phone, 407-555-2677, talk about Bains, 407-555-3323).

Nun fährt Sonny zum Flughafen. Er kauft ein Ticket nach Steelton und setzt sich in die Maschine. Nachdem Sonny einen Kaffee getrunken hat, tauchen plötzlich zwei Flugzeugentführer auf. Sonny wartet auf eine günstige Gelegenheit. Angesichts der Gefahr für die Passagiere muß er die beiden Entführer erschießen. Doch die Gefahr ist noch nicht gebannt. Man hört eine Bombe ticken. Schnell untersucht Sonny die zwei Leichen (search men) und findet eine Bauanleitung für die Bombe. Er geht in den Waschraum und schafft es mit Hilfe der Beschreibung (read instruction), die Bombe noch rechtzeitig zu entschärfen. Trotz der ganzen Aufregung landet das Flugzeug dann doch sicher in Steelton.

In Steelton wird Sonny vom Chef begrüßt, bekommt ein Funkgerät (get radio) und wird dann zum Park gefahren. Im Park wird Sonny überfallen. Der Mann flüchtet, aber da Sonny über Funk Keith verständigt, kommt es doch noch zur Festnahme (say rights, talk to man).

Nach einigem Suchen entdeckt Sonny einen Kanaldeckel (look ground, open, climb down), öffnet ihn und steigt hinunter. Im Inneren der Kanalisation irrt er erst etwas herum (Achtung Gaszonen), bis er einen Schrank entdeckt, in dem sich eine Gasmaske befindet (open cabinet, get mask, wear mask). Sonny sucht weiter. Nach einiger Zeit findet er eine Tür. Er öffnet sie vorsichtig, dahinter ist Marie. Sie lebt und ist gesund. Aber Sonny hat nicht viel Zeit, denn kurz nachdem er Marie getröstet und von ihren Fesseln befreit hat (calm Marie, untie Marie), hört er Bains kommen. Schnell versteckt er sich mit gezogenem Revolver und, als Bains hereinkommt, gelingt es ihm, ihn niederzuschießen. Marie befreit – Bains tot – Happy End.

4.3.2 Karten



104 Police Quest

4.3.3 Punkteliste:

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Schlüssel abziehen	1	1
Karte	1	2
Tafel schauen	1	3
Schlüssel	1	4
Nachrichtenkorb	1	5
Brieftasche	1	6
Brieftasche durchsuchen	2	8
Brief	1	9
36-4-12	5	14
Pistole	1	15
Handschellen	1	16
Munition	1	17
Ausrüstung	2	19
Ohrenschützer	2	21
Waffe justieren	5	26
Munition	2	28
Foto	1	29
Papiere lesen	1	30
Pistole verwahren	3	33
Beschreibung Auto	1	34
Foto	2	36
Akte	2	38
Zeugenaussage	1	39
Fluchtbeschreibung	2	41
Kassette hören	3	44
Halfter	1	45
Patronen	1	46
Zeugenbefragung	3	49
Funken	3	52
Zeugenaussage	2	54
Schießen	4	58
Funken	2	60
Kleidung finden	1	61
Etikett lesen	2	63
Foto machen	1	64

Police Quest 105

Boden schauen	1	65
Fußabdruck nehmen	2	67
Blut sicherstellen	2	69
Luft prüfen	2	71
Tauchen	6	77
Messer	2	79
Marke	2	81
Leiche	5	86
Funken	2	88
Nummernschild prüfen	1	89
Band abhören	3	92
Funken	2	94
Knopf drücken	1	95
Rose kaufen	2	97
Foto zeigen	1	98
Liste nehmen	3	101
Foto zeigen	1	102
Liste nehmen	3	105
Knopf drücken	1	106
Funken	2	108
Pistole finden	4	112
Pistole trocknen	2	114
Funken	1	115
Beweise abgeben	10	125
Marie anrufen	3	128
Miami	2	130
Pistachio	2	132
Mann helfen	5	137
Rose schenken	3	140
Marie küssen	2	142
Marie küssen	2	144
Essen	1	145
Bezahlen	2	147
Leiche ins Gesicht schauen	1	148
Fotografieren	1	149
Blutprobe	1	150
Briefumschlagsecke	2	152
Leiche bewegen	2	154
Zettel finden	2	156

106 Police Quest

Nach Colby fragen	3	159
Durchsuchungsbefehl	2	161
Verstärkung	2	163
Schlüssel	3	166
Tür öffnen	3	169
Blut sicherstellen	1	170
Lippenstift	3	173
Brief lesen	2	175
Karte	3	178
Zettel lesen	3	181
Liste nehmen	3	184
Beweise abgeben	7	191
Nach Pistolen fragen	2	193
Nach Fingerabdrücken fragen	2	195
Nachrichtenkorb	3	198
Steelton/Bains	4	202
Colby/Bains	4	206
Ticket kaufen	3	209
Marke zeigen	2	211
Anschnallen	1	212
Entführer erschießen	6	218
Entführer erschießen	3	221
Turban durchsuchen	3	224
Taschen durchsuchen	3	227
Handtuchspender öffnen	2	229
Gelbes Kabel	3	232
Blaues Kabel	3	235
Lila Kabel	3	238
Gelbes Kabel	3	241
Weißes Kabel	3	244
Gelbes Kabel	3	247
Funkgerät nehmen	3	250
Funken	5	255
Rechte sagen	2	257
Verhören	2	259
Kanaldeckel finden	1	260
Öffnen	2	262
Maske finden	4	266
Marie finden	10	276

Police Quest 107

Marie beruhigen	5	281
Entfesseln	5	286
Bains erschießen	15	301

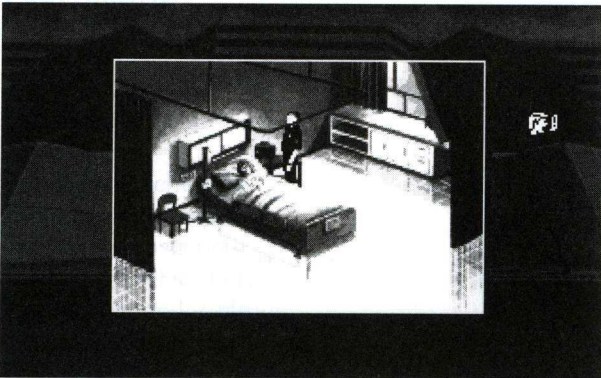
4.4 Lösung zu Police Quest III

Eine besondere Attraktion der Police Quest-Serie ist der dritte Teil. Die Grafiken und Animationssequenzen wurden digitalisiert und nachbearbeitet, der Soundtrack wurde von Jan Hammer (Miami Vice) komponiert und eine Maussteuerung wurde integriert.

Zwei besondere Effekte sind zu beachten:

1. Alle Aufträge oder Aktionen, die nicht oder falsch erledigt werden, führen zum Punktabzug.
2. Die Steuerung der einzelnen Tage ist zum Teil handlungsabhängig. Hier könnte unsere Beschreibung von Ihrem Spielverlauf abweichen.

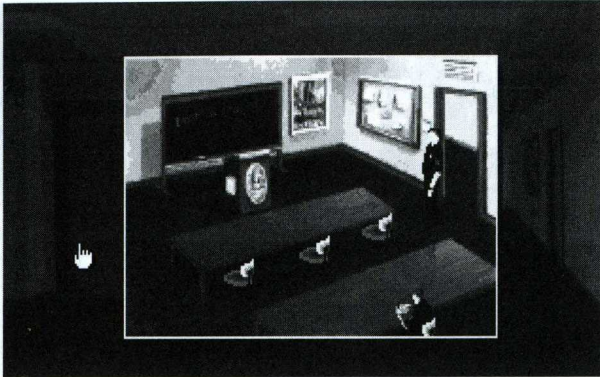
4.4.1 Textlösung



In der Polizeizentrale angekommen, geht Sonny zunächst in sein Büro. Natürlich liegt in seinem Eingangskorb schon eine Nachricht. Officer Pat Morales soll bei einer Verhaftung ausfallend geworden sein. Sonny wird beauftragt, den Fall zu untersuchen.

Als nächstes liegt die morgendliche Einsatzbesprechung an. Dazu geht Sonny in das Besprechungszimmer. Er spricht Pat Morales an und bittet sie, nach der Besprechung in sein Büro zu kommen.

Dann nimmt er sich den Block von der Seite des Rednerpultes und hält die Besprechung ab. Nach der Besprechung wartet Officer Morales bereits in seinem Büro. Er verhört sie zu den Vorkommnissen und leitet ein Disziplinarverfahren ein. Wieder liegt in seinem Eingangskorb ein neues Formular. Diesmal für seine Computerkarte.



Da es sein erster Arbeitstag in der Verkehrsabteilung ist, rüstet er sich erst einmal aus. Im 3. Stockwerk erhält Sonny für das Formular eine Computerkarte. Der Sachbearbeiter erfährt zu dieser Zeit, daß ein elektronischer Sender noch weitere drei Tage benötigt wird.

In der 1. Etage geht Sonny zunächst zum Lagerraum. Hier findet er Batterien und Leuchtkerzen zur Markierung einer Unfallstelle. Aus seinem Schrank holt er sich noch das Notizbuch, die Taschenlampe und den Schlagstock.

Über die Lautsprecheranlage wird Sonnys Name ausgerufen. In seinem Büro ruft er sofort die Zentrale an (Dispatch).

Er erhält den Auftrag, nach Aspen Falls zu fahren. Er geht zum Auto und fährt los.

(Anm. der Redaktion: Testen Sie zunächst die Anweisungen zum Autofahren. Beachten Sie unbedingt die Stopp-Schilder! Jedes Überfahren eines Schildes wird mit Punktabzug bestraft oder endet mit einem tödlichen Unfall.)

An einem Picknickplatz berichtet eine aufgeregte Frau von einem Verrückten, der die Gäste des Erholungsparks bedroht. In knapper Entfernung vom Picknickplatz entdeckt Sonny an einem See einen halbnackten Mann. Als Sonny ihn aus sicherer Entfernung anspricht, läßt dieser nur wilde Schimpftiraden los. Sonny geht etwas näher heran und wird prompt angegriffen.

110 Police Quest



Der Mann schnappt sich Sonnys Polizeimarke und wirft sie in den See. Kurz darauf springt er selbst hinterher. Unser Held in solchen Situationen nicht verlegen, nimmt seine Ersatzmarke zur Hand.

Sonny untersucht nun die am Boden liegenden Kleidungsstücke und findet einen Schlüssel. Um den Verrückten zu provozieren, wirft der Polizist die Schlüssel auch ins Wasser. Darauf stürmt der Mann aus dem Wasser. Mit seinem Schlagstock hat Sonny die Lage jedoch im Griff. Er verhaftet den Verrückten und durchsucht ihn. Danach fährt er zum Gefängnis der Polizeistation.

Nachdem Sonny den Verhafteten im Gefängnis (Handbuch beachten: Pistole hinterlegen, Besitz des Verhafteten abliefern, Code angeben) abgeliefert hat, erfährt er, daß Officer Pat Morales seine Unterstützung auf dem Highway angefordert hat. Sofort fährt er, nicht ohne seine Handschellen und Pistole mitzunehmen, zu der angegebenen Stelle in der Nähe der 7. Straße.

Auf Streife hat Officer Morales einen Wagen angehalten. Die hochschwangere Frau im Wagen verweigert die Unterschrift unter ihr Strafmandat. Sonny redet sowohl mit Pat als auch mit der Frau im Wagen. Er bestätigt, daß die Frau die Unterschrift verweigert hat und fährt weiter Streife auf dem Highway.



Hier gibt es nun vier Verstöße, um die er sich kümmern sollte. (Dabei werden die Verstöße per Zufallsgenerator ausgewählt.)

1. Als erstes fällt Sonny ein Wagen auf, der auf der Überholspur den Verkehr blockiert. Sonny kontrolliert die Autonummer. Unser Musterpolizist fährt seinen Wagen hinter dieses Auto und schaltet die Sirene ein. Als der Wagen hält, merkt er sich, laut Dienstvorschrift, die Uhrzeit. Er verlangt den Führerschein und die Fahrzeugpapiere und überprüft diese über den Computer. Über den Computer druckt Sonny auch gleich einen Strafzettel aus.
2. Diesesmal handelt es sich um einen Schnelfahrer. Sonny kontrolliert die Autonummer. Mit Sirene und Blaulicht stoppt Sonny den Wagen und stellt einen Strafzettel aus.
3. Wieder fährt ein Wagen zu schnell. Bei der Überprüfung der Autonummer stellt sich jedoch heraus, daß es sich um einen Polizeiwagen handelt. Sonny schaltet »die Festbeleuchtung mit Musik« gar nicht erst ein.

Der vierte Einsatz ist wieder interessanter. Sonny hat einen betrunkenen Fahrer zu verhaften. Nach der Alkoholprobe ist alles klar. Das Gefängnis (und die übliche Prozedur) wartet schon.

Das Schicksal nimmt seinen Lauf:

Noch im Gefängnis erfährt Sonny, daß er zu einem Einsatz am Oak Tree Mall fahren soll. Schon als er auf den Parkplatz fährt, erkennt er den Wagen von Marie. Tatsächlich ist sie auch das Opfer.

In Maries Hand wurde eine zerrissene Kette gefunden. Ehe er mit der Ermittlung beginnt, fährt Sonny mit dem Krankenwagen ins Krankenhaus. Marie liegt im Koma.

112 Police Quest

Am Tatort wartet ein sehr neugieriger Reporter, der nach gehöriger Absage eine Visitenkarte hinterläßt. Sonny sucht dann den Tatort mit einer Taschenlampe ab. Unter der Fahrertür liegt ein »Bronce Star«.

Erschöpft und frustriert von den Geschehnissen seines ersten Arbeitstages geht Sonny ins Bett, um sich zu erholen.

Früh weckt ihn das Telefon. Der Captain ruft Sonny ins Morddezernat. Er zieht sich an und nimmt noch Maries Spieldose aus dem Schrank mit.

Im Morddezernat erlebt Sonny eine böse Überraschung. Der Captain stellt ihm seinen neuen Partner vor: ausgerechnet Pat Morales. Zusätzlich erfährt er die interne Nummer eines ähnlichen Falles.

Sonny ruft nun den Reporter an, der ihm die Visitenkarte gab. Der Reporter versichert ihm, daß die Geschichte um Marie erscheint. Als nächstes vergleicht er beide Fälle im Computer und überprüft den »Bronce Star«. Die Seriennummer der Medaille führt ihn zu einer weiteren internen Nummer, die ihn zu einem anderen Fall führt.

In der Asservatenkammer liefert Sonny nun den »Bronce Star« und die Kette ab (Fall 199144).

Im Krankenhaus sieht Sonny nach Marie. Sie liegt immer noch im Koma. Er redet sie an, doch er erhält keine Antwort. Als Aufmunterung läßt Sonny die Spieluhr bei Marie und gibt ihr einen Kuß zum Abschied.

Wieder fährt Sonny nach Hause zum Schlafen.

Im Büro findet Sonny eine Nachricht. Aufgrund eines Zeitungsberichts hat sich eine Zeugin gemeldet. Er soll sofort zu der Zeugin fahren. Natürlich düst er los.

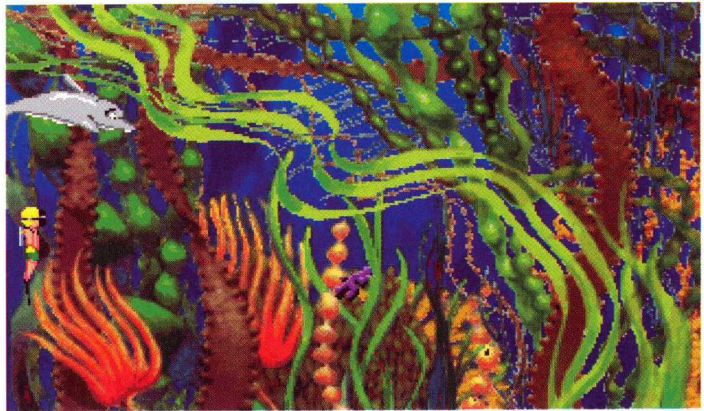
Sonny geht auf den Steg und findet unter den Zeitungen seine Zeugin. Ihr Name ist Clara Reed. Nachdem er ihr seinen Ausweis gezeigt hat, soll sie mit auf das Revier kommen. Clara will jedoch den Einkaufswagen nicht zurücklassen. Kurzerhand nimmt Sonny seine Handschellen und kettet den Einkaufswagen an das Auto. Mrs. Reed steigt in den Wagen.

Endlich im Revier angekommen, will Clara nicht reden, bis sie etwas zu essen bekommen hat. Sonny gibt ihr das Pausenbrot vom Nebentisch. Jetzt beschreibt Sie den Mann, den sie in Oak Tree gesehen hat. Über den Computer wird ein Phantombild erstellt. Der Name, der zu diesem Bild paßt, ist Steve Rocklin. Nett, wie Sonny nun mal ist, fährt er Clara nach Hause und nimmt seine Handschellen an sich.

Am nächsten Tag findet Sonny eine Vorladung in seiner Eingangsbox wegen des »Langsamfahrers«. Aus seinem Streifenwagen holt Sonny den Computerbeleg und



Eco QUEST



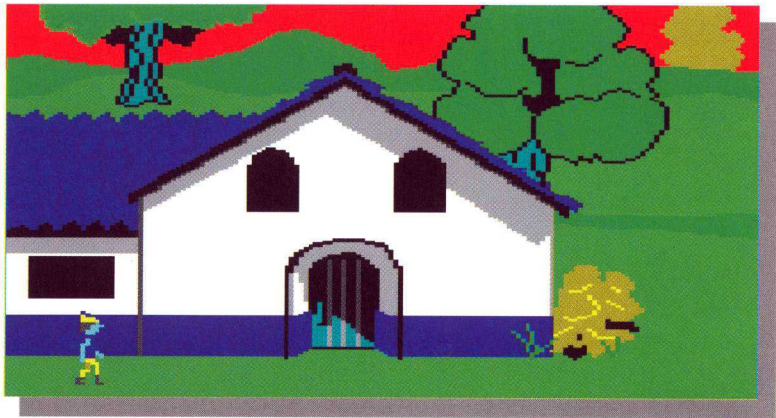
Schwieriger Weg durch die Korallen



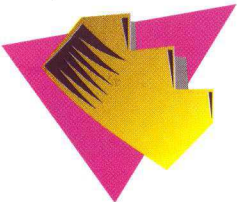
Kings Quest



Graham muß drei Schätze finden



In der Kirche gibt's ein Amulett

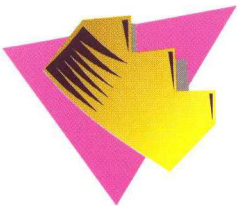




Alle Wünsche des Zauberers müssen erfüllt sein

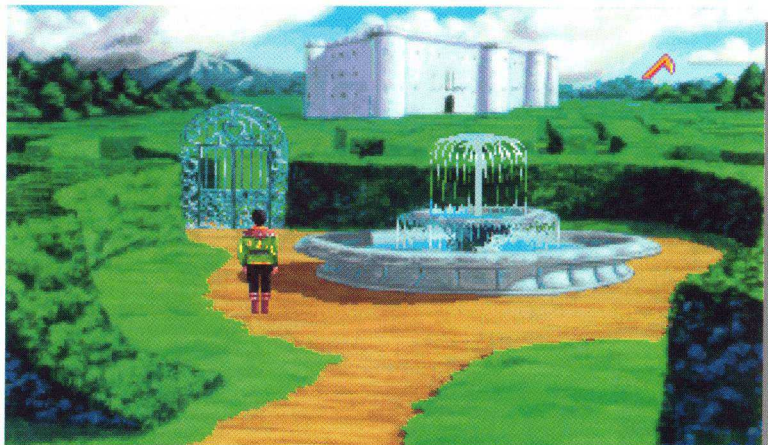


In der Zwergenmühle gibt's Juwelen

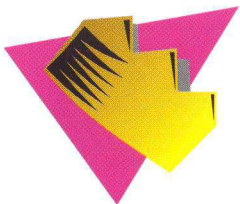




Ein Zauberbuch liegt in der Bibliothek



Das Beast muß seine Schöne bekommen



POLICE Quest

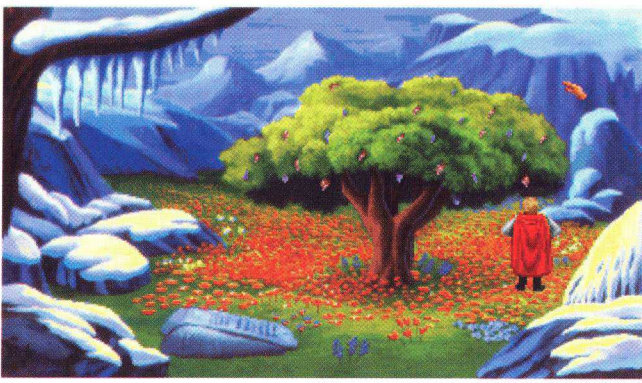


Das Lytton-Police Department ist Sonny's Arbeitsplatz

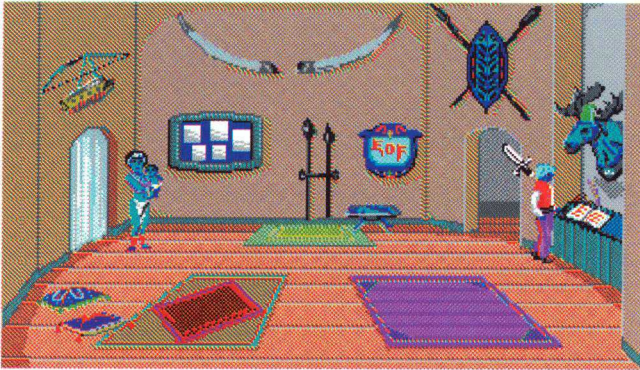


Große Unruhe im Park





Ruhe und Entspannung in Erana's Peace



Training gibt's in der Gilde der Abenteurer



Vom Tempel führt der Weg in die Ebene

Quest for Glory

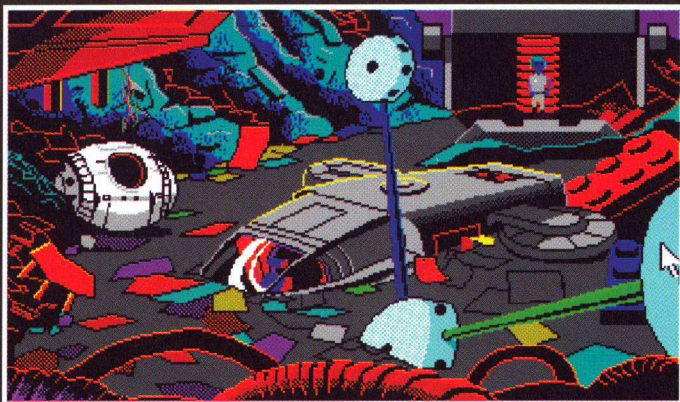
SPACE QUEST



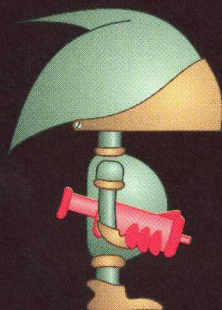
Die Zeit vor der Selbsterstörung ist knapp



Eine Begegnung der vierten Art



Fluchtschiff auf dem Müll



Beobachtung aus dem Untergrund



Space-Affen aus der Tüte

fährt zum Gericht. Im Gerichtssaal präsentiert Sonny den Ausdruck. Der Angeklagte wird verurteilt.

Im Streifenwagen bittet Pat ihn, telefonieren zu dürfen. Sonny soll sie zum Oak Tree Mall fahren. Als sie ausgestiegen ist, nimmt Sonny den Schlüssel aus der Handtasche von Pat und läßt einen Zweitschlüssel beim Schlüsselmacher anfertigen. Bevor Pat etwas bemerkt, legt er den Original-Schlüssel in die Handtasche zurück.

Die Zentrale meldet sich unvermittelt: Ein weiterer Mord ist geschehen.

Am Tatort nimmt Sonny zuerst seine Ausrüstung zur Spurensicherung aus dem Kofferraum. Nachdem er den Wagen genauer unter die Lupe genommen hat, sichert er die goldenen Lackspuren mit dem Messer.

Unter dem T-Shirt der Leiche findet er ein Pentagramm aus Blut. Zusätzlich sind hier Haarreste, die Sonny sichert. Unter den Fingernägeln findet Sonny Blut und Haare. Sonny untersucht den Toten weiter. Er findet den Ausweis. Als guter Detektiv trägt er alles in sein Notizbuch ein. Dann gehts zurück ins Büro.

Sonny gibt alle Informationen ein und eröffnet ein neues File. Ein Memo auf dem Schreibtisch ruft ihn zu Dr. Wagner.

Da niemand außer ihm im Büro ist, nimmt Sonny den Schreibtisch von Pat etwas näher unter die Lupe. Mit einigen Tricks findet er die Schließfachkombination von Pat.

In der Asservatenkammer gibt er die Goldfarbe und die anderen Beweismittel zum Fall 199145 ab. Nun fährt Sonny zu Marie ins Krankenhaus.

Im Krankenhaus angekommen, teilt Dr. Wagner Sonny mit, daß es um Marie schlecht steht. Da Sonny seine Freundin Marie nicht so leicht aufgibt, schaut er etwas genauer auf den Krankenbericht. Nachdem er Marie angesprochen hat, stellt er schnell fest, daß der Tropf nicht der Medikation entspricht. Er klingelt nach der Schwester. Alarmiert taucht Dr. Wagner auf. Tatsächlich war die Dosis falsch eingestellt.

Nach der Rettung geht Sonny wieder nach Hause.

Am Morgen findet Sonny an der Pinnwand des Büros ein Memo, in dem steht, daß alle weiblichen Polizisten am nächsten Morgen einen Fitneßtest ablegen sollen. Im Büro des Psychologen liest er Pats Akte. In dieser Akte steht, daß Pat schon öfter negativ aufgefallen ist.

In seinem eigenen Büro schaltet Sonny den Computer an und findet eine Information. Danach projiziert er die Tatorte auf den Stadtplan. Verbindet man die Punkte,

114 Police Quest

fehlt nur noch ein Mord, damit ein Pentagramm entsteht. Er unterrichtet die Zentrale von seiner Entdeckung und gibt eine Fahndung nach dem inzwischen identifizierten Wagen heraus.

Aus dem Computerraum holt sich Sonny den Sender, der mittlerweile wieder in der Schublade ist. Danach fährt er zu dem Ort, an dem er den nächsten Mord vermutet.

Vor dem »Old Nugget« parkt der gesuchte Wagen. Bei genauerem Hinsehen findet er weiße Farbspuren. Er holt sein Werkzeug und kratzt eine Farbprobe ab. Zu guter Letzt befestigt er den Sender am Wagen.

In der Bar befragt er alle Anwesenden nach dem Wagen, doch er erhält keine Antwort. Nach kurzer Zeit taucht Steve Rocklin auf. Sonny nimmt seinen Revolver, doch auch Steve zieht seine Pistole. Beim Schußwechsel entkommt Rocklin aus der Bar. Sonny sieht vor der Bar den verdächtigen Wagen davonfahren. Mit Hilfe des Senders macht er sich auf die Verfolgung. Auf seinem Display sieht er, daß der GM auf dem Freeway merkwürdigerweise zum Halten gekommen ist.

Der Wagen ist verunglückt und liegt auf dem Dach. Sonny verteilt die Fackeln auf der Straße, um den Verkehr um die Unfallstelle herumzuleiten. Dann kümmert er sich um den Fahrer, doch Steve ist tot. Er hat keinen Ausweis dabei.

Sonny nimmt den Wagenschlüssel aus dem Zündschloß. Dem inzwischen eingetroffenen Leichenbeschauer gibt er die Anweisung, den Toten zu identifizieren, da kein Ausweis gefunden wurde. Mit den Autoschlüsseln öffnet Sonny den Kofferraum, in dem er fünf Briefchen Rauschgift findet, die Pat an sich nimmt. Sonny fährt wieder aufs Revier.

Im Büro erwartet Sonny die Mitteilung, daß er unbedingt jeden Tag zu Marie kommen soll, da sie sonst eventuell nicht aus dem Koma erwacht. Sofort fährt Sonny ins Krankenhaus. Wieder spricht er mit der bewußtlosen Marie und gibt ihr einen Kuß. Danach fährt er nach Hause.

Der Computer im Büro hält neue Informationen für Sonny bereit. Als Beweise gegen Steve Rocklin sind nur vier Briefchen Rauschgift angeführt.

Der Captain erzählt ihm, daß der Leichenbeschauer auf ihn wartet. Doch vorher geht er zu den Umkleieräumen der Frauen, der wegen des Fitneßtrainings verlassen sein sollte.

In der Damenumkleidekabine kann er nicht an Pats Schrank herankommen, da der Hausmeister hier herumwuselt. Im Umkleideraum der Männer verstopft Sonny mit Toilettenpapier die Toilette. Als er dem Hausmeister von dem Problem erzählt, macht der sich sofort auf den Weg.

In Pats Schrank findet er das vermißte Rauschgift. Im Büro teilt er seine Entdeckung sofort seinem Vorgesetzten mit, der daraufhin Pat beschatten lassen will. Nun kann Sonny zum Leichenbeschauer gehen.

Der Pathologe ist zur Zeit nicht in seinem Raum, doch Sonny findet ein Kuvert, das Beweise über den Pentagonagramm-Kult und Maries Medaillon enthält. Der Leichenbeschauer kommt zurück und erzählt Sonny, daß der Tote als Steve Rocklin identifiziert wurde. Er gibt Sonny die letzte bekannte Adresse von Rocklin und einen Zeitungsausschnitt mit seinem Foto, auf den ein blutrotes Pentagonagramm gemalt ist.

Wieder fährt Sonny zu seiner geliebten Marie. Er kauft für sie eine Rose. Zusammen mit dem Medaillon übergibt Sonny die Blume. Und tatsächlich wacht die Geliebte auf. Überglücklich macht sich Sonny wieder auf den Weg. In seinem Wagen erhält er die Meldung, daß ein Feuer in der Wohnung von Steve Rocklin ausgebrochen ist.

Die Feuerwehr ist noch bei der Arbeit. Sonny nimmt seine Ausrüstung zur Hand, spricht mit dem Feuerwehrmann und geht ins Haus. Er findet zunächst ein Foto von Jessie und Michael Bains, auf dem eine Adresse verzeichnet ist. Langsam werden ihm die Zusammenhänge klar. Im Nebenzimmer findet er ein aus Blut gemaltes Pentagonagramm auf dem Boden. Er nimmt eine Probe von dem Blut und geht zurück zum Wagen.

Wieder möchte Pat von der Oak Tree Mall telefonieren. Während Pat telefoniert, geht Sonny in den Army Shop. Er weist sich aus, zeigt das Foto und fragt nach einer Akte, die er auch erhält.

Dem Psychologen auf dem Revier übergibt er die Akte. Dieser sagt ihm, daß er sehr vorsichtig sein muß. Danach fährt Sonny zu der Adresse, die auf dem Foto angegeben ist.

Bei dem Haus wird ihm nicht geöffnet, worauf er zum Gericht fährt und einen Durchsuchungsbefehl beantragt. Nachdem er den Zeitungsausschnitt und das Foto vorgelegt hat, erhält er das gewünschte Dokument.

Wieder wird ihm beim Haus nicht geöffnet, und wieder fährt er zum Gericht. Diesesmal beantragt er, in das Haus einbrechen zu dürfen. Die Genehmigung wird ohne weiteres erteilt.

Vor dem Haus wartet schon ein Panzerfahrzeug auf Sonny, um die Haustür aufzubrechen. Sonny zieht seine Waffe und geht durch die aufgebrochene Tür ins Haus. Ein Verbrecher, der schon auf ihn wartet, wird von Sonny erschossen. Nun ergibt sich Michael Bains. Sonny legt ihm Handschellen an und ein Officer führt ihn ab.

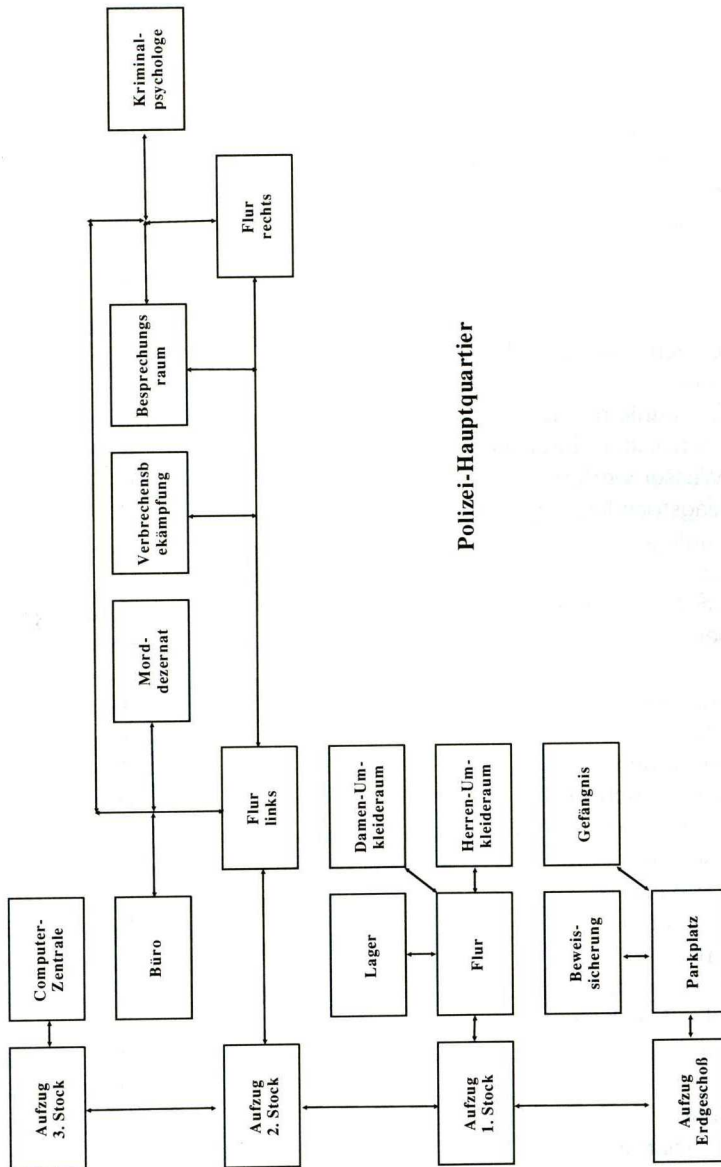
116 Police Quest

Im Polster des Sofas findet Sonny eine Fernbedienung, mit der er herumspielt. Als er auf Kanal acht schaltet, öffnet sich eine Geheimtür. Mit gezogener Waffe geht er in den Gang.

Hier ist das Hauptquartier der Bande. Sonny findet jede Menge Drogen, doch da taucht ein Verbrecher auf. Auch dieser wird von Sonny erschossen. Nun kommt Pat dazu. Sie sagt, sie wolle den Toten untersuchen, doch sie schnappt sich dessen Waffe. Bevor sie Sonny jedoch erschießen kann, taucht der Beamte auf, der Pat beschattet und erschießt sie.

Sonny hat wieder einmal dem Gesetz zu seinem Recht verholffen.

4.4.2 Karten



4.4.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Memo lesen	1	1
Pat vernehmen	1	2
Tagesbefehle nehmen	1	3
Formular über Pat ausfüllen	5	8
Formular für Computerkarte nehmen	1	9
Formular abgeben	4	13
Computerkarte nehmen	1	14
Batterien nehmen	5	19
Fackeln nehmen	3	22
Schrank öffnen	1	23
Taschenlampe, Schlagstock und Notizbuch nehmen	3	26
Batterien in Taschenlampe legen	2	28
Kleidung des Verrückten durchsuchen	2	30
Schlüssel ins Wasser werfen	3	33
Mann mit Schlagstock lahmlegen	5	38
Handschellen anlegen	5	43
Messer nehmen	5	48
Pistole in den Schrank legen	2	50
Messer abgeben	2	52
ID angeben	2	54
Code für Verhaftung	1	55
Pistole nehmen	1	56
Mit der Fahrerin reden	2	58
Mit Pat reden, Unterschrift	5	63
Langsamfahrer anhalten / Strafbzettel ausstellen	5	68
Schnellfahrer anhalten / Strafbzettel ausstellen	5	73
Sheriff nicht anhalten	5	78
Mit Betrunknen reden	2	80
Betrunknen durchsuchen	5	85
Handschellen anlegen	5	90
Alkoholtest	5	95
Schublade öffnen	2	97
Code für die Verhaftung	5	102

Police Quest 119

Kette von Marie nehmen	5	107
Mit Reporter reden	3	110
Bronze Star nehmen	5	115
Spieldose nehmen	5	120
Reporter anrufen	5	125
Orden überprüfen	5	130
Orden und Kette abgeben	5	135
Mit Mann reden	1	136
Spieldose an Marie geben	5	141
Marie küssen	10	151
Memo lesen	1	152
Ausweis zeigen	3	155
Einkaufswagen anketten	5	160
Zeugin das Essen geben	5	165
Phantombild	20	185
Handschellen nehmen	2	187
Memo lesen	1	188
Karte nehmen	5	193
Karte geben	3	196
Pats Schlüssel nehmen	5	201
Schlüssel geben	5	206
Schlüssel zurücklegen	1	207
Farbprobe nehmen	5	212
Fingernägel untersuchen	5	217
Toten durchsuchen	5	222
Notizbuch benutzen	5	227
Computer benutzen	1	228
Memo lesen	1	229
Pats Schrankkombination herausfinden	10	239
Farbprobe und Proben der Fingernägel abgeben	10	249
Mit der Krankenschwester reden	15	264
Memo auf Pinnwand lesen	3	267
Tatorte in Verbindung setzen	10	277
Zentrale anrufen	5	282
Pats Akte lesen	5	287
Sender holen	5	292
Farbprobe nehmen	5	297
Sender am Auto befestigen	10	307
Schießerei	5	312

120 Police Quest

Den Unfallort erreichen	5	317
Fackeln verteilen	5	322
Drogen nehmen	5	327
Memo lesen	1	328
Toilette verstopfen	5	333
Den Hausmeister verständigen	3	336
Pats Schrank untersuchen	10	346
Vorgesetzten verständigen	5	351
Umschlag untersuchen	2	353
Blume kaufen	5	358
Marie die Kette geben	10	368
Marie die Blume geben	5	373
Foto nehmen	5	378
Blutprobe vom Boden nehmen	5	383
Ausweis zeigen	3	386
Foto zeigen	3	389
Papiere nehmen	3	392
Psychologen Bains Akte geben	5	397
Beim Haus ankommen	5	402
Anklopfen	5	407
Beim Gericht Foto und Zeitungsausschnitt zeigen	3	410
Durchsuchungsbefehl nehmen	5	415
Anklopfen	5	420
Erlaubnis zum Aufbrechen der Tür erhalten	5	425
Verbrecher erschießen	10	435
Handschellen anlegen	5	440
Fernbedienung finden	5	445
Geheimtür öffnen	5	450
Verbrecher erschießen	10	460

5 Space Quest – Ab in den Weltraum

Starwars ist der Kinohit, der Millionen von Zuschauern in die Kinos gezogen hat. Mit der Space-Quest-Serie haben Sie die Möglichkeit, viele Space-Abenteuer á la Starwars mitzerleben.

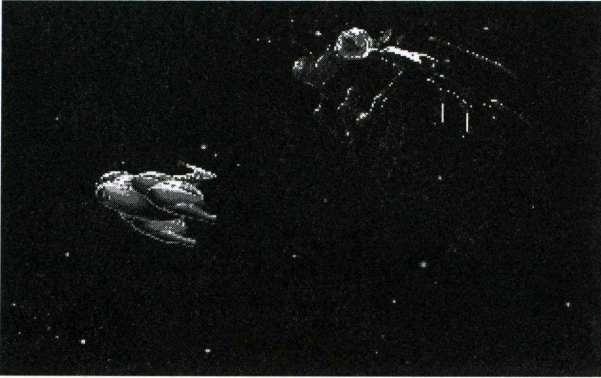
5.1 Die Abenteuer des Roger Wilco

Nicht Luke Skywalker, sondern Roger Wilco ist der Held aller folgenden Geschichten. Wer jedoch Captain Kirk, Obi Wan Kinobi, Mr. Spock oder Q mag, ist hier richtig. Wie die Akteure aus diversen Filmen, agieren sie in der Zukunft.

5.1.1 Space Quest I – The Sarien Encounter

In einem anderen Sektor unserer Galaxie leben menschenähnliche Wesen in einem Planetensystem mit Namen Earnon. Diese Wesen haben eine – gemessen an unserer – weit fortgeschrittene Kultur, die sich seit ungezählten Jahrtausenden auf dem Planeten Xenon entwickeln konnte. Xenon ist zum Zeitpunkt der Handlung der Regierungsplanet der Earnoner.

Diese müssen sich zum einen gegen die Sariens behaupten, die vom Planeten Xenon verbannt wurden, da sie eine kriegerische Rasse sind, die den Planeten jahrhundertlang mit abscheulichen Massakern überzogen hatten, zum anderen beginnt die Sonne von Earnon zu erkalten. Die Wissenschaftler arbeiten seit Generationen fieberhaft an einer Methode zur Transformation eines Planeten in eine neue, lebensspendende Sonne. Das Ergebnis dieser langen Forschungen ist eine riesige Apparatur – der Sternengenerator –, der zu Testzwecken in das Flaggschiff Arcada eingebaut wurde.



Der erste Test verläuft positiv und die erlösende Nachricht wird bedenkenlos nach Xenon übermittelt. Diese Funksequenz wird jedoch von den Sariens aufgefangen, die den Sternengenerator als Waffe gegen die Earnoner einsetzen wollen, um sich für ihre Verbannung zu rächen. Die Arcada wird von dem Schlachtschiff der Sariens, der Deltaur, angegriffen und besiegt.

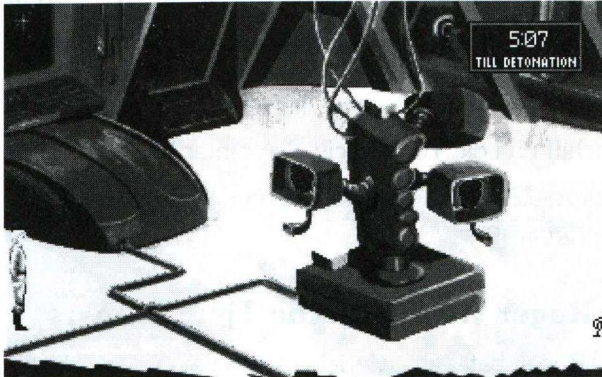
Roger Wilco, Held unseres Abenteuers und Angehöriger des Reinigungscorps, überlebt als einziges Besatzungsmitglied das Gemetzel und entschließt sich, den Sariens zu folgen und den Heimatplaneten zu retten.

5.1.2 Space Quest II – Vohauls Revenge

Einige Jahre nachdem Roger Wilco den Sternengenerator gesprengt und damit die Deltaur vernichtet hatte, wurde die geplante Sonnenumwandlung vollzogen. Jedes Kind auf Xenon kennt den Namen des legendären Helden, der das System Earnon vor der Vernichtung durch die Sariens bewahrt hatte.

Doch Roger selbst ist außer Ruhm und Ehre nicht viel geblieben, und so dient er wiederum bei einem Reinigungstrupp auf einer Orbitalstation, die um Xenon kreist. Derweil hat sein widerlicher Gegenspieler Vohaul, der feige die Deltaur verließ, als es gefährlich wurde, fleißig Ränke geschmiedet.

Aufgrund seiner manischen Rachsucht ist Vohauls Lieblingsprojekt die Verteilung von künstlichen Wesen im Universum. Diese Wesen, deren einziger Zweck es ist, Vohauls Macht zu vergrößern, wurden aus einer Gewebeprobe unseres Helden Roger geklont, die ihm heimlich entnommen wurde.



Das einzig verbleibende Problem für Vohaul ist die Initialisierung der Gehirnmatrizen der Klone. Sie würde sich nur mit den Daten der Originalmatrix bewerkstelligen lassen. Da Roger der exklusive Besitzer eben jener Matrix ist, läßt ihn Vohaul seit geraumer Zeit überwachen und kennt somit seinen Aufenthaltsort. Vohaul macht sich auf den Weg ...

5.1.3 Space Quest III – The Pirates of Pestulon

Nur knapp entkam Roger Wilco dem Tod auf dem Asteroiden von Vohaul. Ein kleines Rettungsschiff war für ihn der Weg in eine ungewisse Zukunft.

Da der Sauerstoff extrem knapp war, zog sich Roger in eine Kälteschlafkammer zurück. Wie Buck Rogers trieb er durch Raum und Zeit.



124 Space Quest

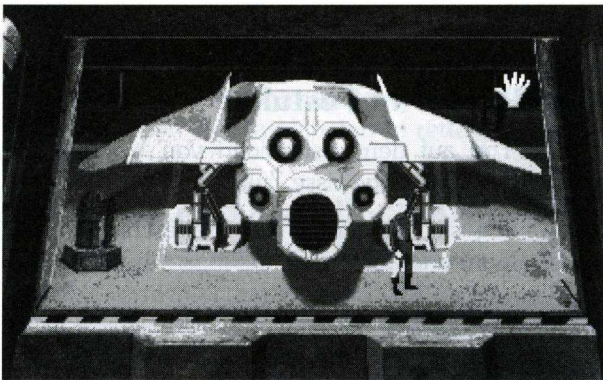
Lange bevor Roger gestartet war, hatte ein intergalaktisches Volk ein Raumschiff losgeschickt, das metallischen Müll sammeln sollte. Zum Nachteil von Roger werden die »Müllraumschiffe« von Robotern gelenkt. Roger Wilco wurde mit seinem Raumschiff einfach auf den anderen Müll geworfen.

Roger erwacht, verläßt das Raumschiff und die Tür schließt sich hinter ihm.

Als erstes braucht Roger ein neues Raumschiff. Also muß er zuerst seine Umgebung erkunden. Ein neues Abenteuer wartet schon.

5.1.4 Space Quest IV – Roger Wilco and the Time Rippers

Eigentlich war nun alles geregelt. Roger hat sich, wie ich es tun würde, auf ein bis zwei Bier zurückgezogen. Doch unvermittelt tauchen zwei Polizisten auf, die ihn verhaften wollen. Da Roger ein gesetzestreuer Mann ist, ergibt er sich und geht mit. Vor der Kneipe wird Roger unvermittelt gerettet: Ein Zeitloch ist der einzige richtige Weg aus dieser Situation.



Er landet in der Zukunft in Space Quest XII, in den Straßen von Xenon, alle Gebäude sind verwüstet. Nur ein kleiner Hase und ein widerlicher Cyborg sind zu sehen. Ein riesiges Gebäude, das viel Ähnlichkeit mit einem Tempel hat, liegt im Norden. Sofort erkundet er seine Umgebung.

5.1.5 Space Quest V – The next Mutation

Prüfungen sind das Salz in der Suppe jeder Karriere. Roger Wilco hat zwar viele Abenteuer hinter sich, doch auch er muß die normale Ausbildung durchlaufen, um seinen »Raumführerschein« zu erhalten.

So fängt Roger also ganz unten in der Rangfolge als einfacher Kadett an. Allerdings beginnt seine Karriere mit einem Rauswurf aus dem Simulator, der seinem Kommandanten gar nicht gefällt. Jetzt darf nichts mehr schiefgehen. Durch einen Computerfehler erhält er nach einem Kurztraining sein eigenes Schiff. Jetzt kann ein neues Abenteuer beginnen.



Und, als wär dies nicht schon alles genug, träumt er immer noch von seiner Traumfrau, die ihm sein »zukünftiger« Sohn auf einer Holodisk gezeigt hatte.

5.2 Space Quest I

Roger Wilko befindet sich auf dem Raumschiff Arcada und sucht einen Weg, dieses zu verlassen.

5.2.1 Textlösung

Er geht den Gang soweit nach links, bis er auf das tote Besatzungsmitglied stößt. Den toten Kollegen durchsuchen und die Keycard mitnehmen (search man, get keycard).

Dann zurück in die Bibliothek, in der ein tödlich verwundeter Wissenschaftler den Code für einen Buchtitel verrät, der am Computer eingegeben werden muß (look man, look screen, astral body, get cartridge).

Danach zwei Stockwerke tiefer auf das Reaktordeck gehen und dort die Schleusenkontrolle für den Raumgleiter betätigen (push open).

126 Space Quest

Nun noch ein Stockwerk nach unten (use card), um sich den Raumanzug und den Übersetzer aus den Schränken der Schleuseneingangskammer zu besorgen (push left button, get gadget, push right button, get suit). Die Schränke befinden sich im Bild oben Mitte. Nun kann man vom Kontrollpult aus die Luftschleuse öffnen (push air-lock) und das Landedock des Raumgleiters betreten.

Der Raumgleiter muß mit einem Schwerlastlift aus dem unteren Stockwerk hinaufbefördert werden. Dies erreicht man durch einen Knopfdruck auf dem Steuerpult (push platform). Danach betritt man den Raumgleiter von der linken Seite (enter pod). Da die Arcada kurz vor ihrer Vernichtung steht, ist Eile geboten. Vor dem Abflug sollten jedoch die Türen geschlossen und der Sicherheitsgurt befestigt werden (close door, wear belt). Danach Energie auf das Triebwerk geben, den Autonavigator einschalten und starten (push power, press autonav, pull throttle).

Nach langem Umherirren im Raum landet man auf dem seltsamen Planeten Kerona mit allerlei menschenfressenden Bestien. In der Notkapsel befindet sich ein Überlebenspaket, das man vor dem Aussteigen unbedingt mitnehmen muß (remove belt, look pod, get kit). Auch eine Glasscherbe vom Fenster des havarierten Rettungsbootes mitnehmen (get glass). Sie wird später noch gute Dienste leisten.

Nun nach rechts zum Felsencañon gehen. Dabei sollte man sich beeilen, da eine umherirrende Spinne fieberhaft nach unserem Helden sucht. Die umgebende Wüste sollte man im eigenen Interesse meiden, um nicht von den dort lebenden Würmern verspeist zu werden. Über den Brückenaufgang bis auf das linke Ende der Brücke gehen. Dort kann man die Spinne, die dem Helden immer noch folgt, mit dem Felsbrocken erschlagen (push rock). Sollte dies nicht gelingen, kann man sie später in der Orathöhle vernichten, indem man nach unten geht und sich versteckt. Der Orat fällt sofort über die Spinne her.

Weiter geht es über den Felsenweg und den Cañongrat bis zu den zwei Säulen am Ende. Hier stellt man sich zwischen die beiden Säulen und wird von dem versteckten Lift nach unten befördert. Im Höhlensystem unter dem Felsencañon holt man sich zuerst den Stein hinten rechts (get rock). Ein Bild weiter wird der Öffnungsmechanismus für das Tor betätigt, indem der Stein auf den Geysir gelegt wird (put rock on geyser). Das Gitter vor dem Geysir überquert man an der hinteren Wand. Beim See muß man sich einen Weg durch die Felsen suchen und das Bild nach links oben verlassen. Man kommt daraufhin zu einer Lichtschranke, die man mittels des mitgenommenen Glasstücks problemlos außer Betrieb setzen kann (use glass). Nun sollte man die Säuretropfen im Tropfenraum beobachten, da es darum geht, ihnen bei der Durchquerung aus dem Wege zu gehen. Wilko überquert vorsichtig die Empore und schaltet vor dem Maskenwesen den Übersetzer ein (turn dial). Man weiß ja nie.

Das Maskenwesen verlangt von Roger eine Prüfung, um festzustellen, ob er der Hilfe würdig sei. Er findet sich auf dem Cañongratdurchgang wieder, steigt über die Brücke in die Ebene ab und sucht die Orathöhle. Der Eingang befindet sich im entsprechenden Bild oben rechts. In der Höhle sofort nach unten ausweichen und sich hinter den Steinen verstecken. Den Orat vernichtet man, indem man ihm das Wasserpulver aus dem Überlebenspaket zuwirft, welches der Orat aufschnappt und daraufhin, infolge von Volumenvergrößerung, platzt.

Als Beweis für den erfolgreichen Kampf gegen den Orat nimmt man sich einen herumliegenden Rest mit (get chunk) zum Maskenwesen, das man über den oben beschriebenen Weg erreicht. Nachdem der Beweis vorgezeigt wurde (drop orat part) erhält man die Erlaubnis, das Laboratorium zu betreten. Dort bekommt man die Gelegenheit, die mitgenommene Cartridge zu lesen, um zu erfahren, wie man den Sternengenerator zerstören kann (put cartridge into slot, get cartridge). Den angebotenen Skimmer benutzt man (enter skimmer, turn key) zur Fahrt nach Ulence Flats, das man wie durch ein Wunder, trotz der herumliegenden Felsen erreicht. (Zwischenspeichern!).

Nach einer solchen Wüstendurchquerung hat man sich sicherlich ein Bier verdient. Um dieses bezahlen zu können, verkauft man den Skimmer. Man wartet auf den Käufer und verhandelt mit ihm über den Preis (get key, leave skimmer, Erstes Angebot: no, zweites Angebot: yes). Nun geht man in die Bar und genehmigt sich ordentlich einen. Nach dem dritten Bier (beer, drink beer) spricht jemand über die Deltaur im Sektor HH. Um dorthin zu kommen, benötigt Roger jedoch ein Raumschiff, das bekanntlich teuer ist. Das nötige Geld besorgt er sich am Geldautomaten (bis 250 Bucks spielen). Doch Vorsicht, der Automat ist mit einer tödlichen Waffe ausgerüstet. Da Roger nicht in der Lage ist, ein Raumschiff zu steuern, kauft er sich bei Droids Rus einen Navigationsdroiden (weißer Droid im ersten Stock: buy droid). Nun ersteht Roger beim Raumschiffverkäufer das Startraumschiff im Bild über dem Händler und startet zum Sektor HH, in dem sich die Deltaur befindet (buy ship, enter ship, press load, sector HH).

Um in diesen einzudringen, setzt Roger mit dem Raketenrucksack über (wear jetpack, leave ship) und betritt die Schleuse (turn handle). Dabei gut verstecken, denn rundherum befinden sich Wachstationen. In der Schleuse nutzt Roger das Eintreten eines Wartungsroboters, um in den nächsten Raum zu gelangen. In diesem steht eine Truhe, in die Wilko kurz entschlossen klettert (open trunk, climb into trunk), worauf sich die Truhe schließt.

Kurz darauf wird die Truhe in die Wäscherei gebracht, wo er sie wieder verläßt (open trunk). Vor der Wäscherei befinden sich einige Sariens, also begutachtet Wilko erst

128 Space Quest

einmal das Lüftungssystem (climb on trunk, open vent, enter vent) und verläßt es wieder, nachdem ihn das nicht weiterbringt.

Gewitzt wie Roger ist, klettert er in die Waschmaschine und läßt sich ordentlich durchwaschen (open door, enter laundry). Nach dem Durcheinander in der Waschmaschine verläßt Wilko diese in der Kleidung eines Sariens (leave laundry). Nun bewegt er sich getarnt durch das Schiff.

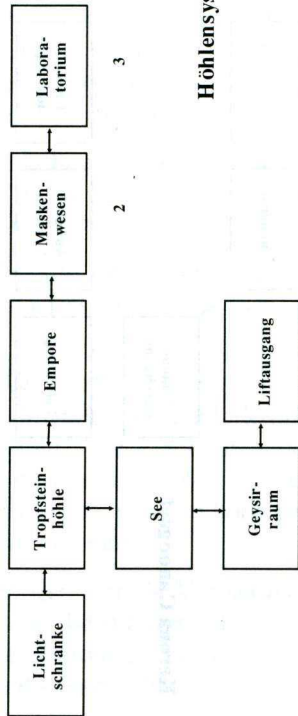
Um nicht aufzufallen, unterhält er sich öfter mit feindlichen Wächtern (talk to man) und verbrüdet sich mit ihnen (kiss guard). Nach einiger Werbung über andere Spiele der Sierra-Spielserie (Die Frage nach KQ2 mit yes beantworten), erforscht Wilko über den linken Aufzug die anderen Ebenen der Deltaur.

In der Waffenkammer erschwindelt er sich eine Granate (look uniform, show card, get grenade), die er beim Generator von der Brücke wirft (drop grenade), und erledigt somit den Wachposten.

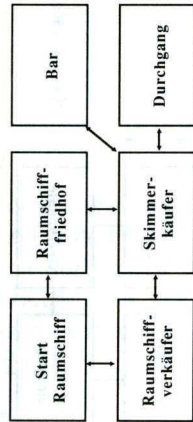
Die zweite Granate stiehlt sich Wilko in der Waffenkammer und läßt sich dabei pfiffigerweise nicht erwischen (show card, get grenade).

Roger hastet auf dem kürzesten Weg zum Sternengenerator. Jeder der sich ihm dabei in den Weg stellt, wird kurzerhand erschossen (Taste F6), da er für seine Feinde durch den Helmverlust wieder erkennbar ist. Zuerst durchsucht er den toten Wachposten und benutzt die Fernbedienung für den Schutzschirm, die dieser bei sich hat (search man, push button). Nachdem das Schild deaktiviert wurde, schaltet Roger den Sternengenerator endgültig ab (look panel, 6-8-5-8 Enter), indem er den Code für die Selbstzerstörung eingibt.

Jetzt hastet Roger, um die Vernichtung der Deltaur zu überleben, durch den Aufzug nach unten und betritt den bisher versperrten Teil des Doppelaufzugs, der nun zugänglich ist. Daraufhin betritt er den Hangar, in dem ein kleines Rettungsboot bereitsteht, mit dessen Hilfe sich Wilko aus der Deltaur in Sicherheit bringt und ins All startet (enter ship, press launch).



Höhlensystem



Ulence Flats

5.2.3 Punkteverteilung

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Arcada:		
Nimm Karte	1	1
Schau auf den Mann	2	3
Nimm Buch	5	8
Öffne Hauptschleuse	2	10
Benutze Karte	2	12
Hole Übersetzer aus linkem Wandschrank	2	14
Raumanzug aus rechtem Schrank	2	16
Drücke Transportlift	1	17
Autonavigation einschalten	2	19
Starthebel ziehen	15	34
Kerona:		
Nimm Überlebensausrüstung	2	36
Nimm Glassplitter	3	39
Mit Felsbrocken Spinne treffen	5	44
Gratdurchgang finden	2	46
Stein auf Geysir legen	4	50
Lichtschranke deaktivieren	5	55
Säurehöhle durchqueren	3	58
Orat killen	5	63
Stück mitnehmen	2	65
Oratteil vorzeigen	10	75
Buch lesen	5	80
Buch wieder mitnehmen	5	85
Ulace Flats:		
Wundersame Ankunft	25	110
Skimmerverkauf	5	115
Drei Biere genehmigen	5	120
Navigationsroboter kaufen	4	124
Raumschiff kaufen	4	128
Deltaur:		
Angekommen	25	153
Durch innere Schleusentüre		

132 Space Quest

(Reinigungsroboter abwarten)	1	154
In Kiste kriechen	3	157
Lüftung durchsuchen	3	160
Rogers Hauptwaschgang	5	165
Tarngespräche	2	167
King's Quest Werbung	5	172
Waffenkammer	4	176
Granate werfen	5	181
Waffenkammer Granate stehlen	1	182
Sarier durchsuchen	3	185
Schutzschild ausschalten	3	188
Zerstörungscode eingeben	10	198
Sarier niederschießen	3	201
Doppelaufzug rechts betreten	1	202
Deltaur verlassen	3	205

5.3 Space Quest II

Roger ist von seinem Ruhm aus dem ersten Abenteuer nicht viel geblieben. Wieder ist er als »Reinigungsfachmann« auf der Orbitalstation tätig, die um Xenon kreist.

5.3.1 Textlösung

Roger befindet sich beim Reinemachen auf der Oberfläche der Orbitalstation, an deren Außenhülle er dank seiner Magnetschuhe entlanglaufen kann. Während er an seinem Kombiarmband herumspielt (look watch, press H, press T, PRESS C), erhält er von seinem Chef den Befehl, sich umgehend zum Rapport ins Innere der Station zu begeben. Roger betritt das Raumschiff durch die sich über ihm befindliche Schleuse und zieht den Raumanzug aus (change clothes).

Aus dem Wandschrank nimmt er seine restlichen Habseligkeiten mit sich (open locker, get supporter, get puzzle, close locker). Abkommandiert zur Müllentsorgung eines eben gelandeten Raumschiffs, fährt Roger mit der Rohrbahn zum Landedock und klettert über die Gangway ins Schiff. Kaum angekommen, wird er ergriffen und in die Kommandozentrale verschleppt. Dort wartet zu seinem maßlosen Erstaunen sein Erzfeind Vohaul auf ihn, um ihn zu entführen und auf einem Strafplaneten abzusetzen, auf dem kaum einer überlebt.

Aber der Atmosphärengleiter, der Wilco im Straflager absetzen soll, stürzt ab. Unser Held hat wie üblich Glück im Unglück und überlebt als einziger den Aufprall. Nachdem er den automatischen Havariepeilsender im Gleiter (search hovercraft, press button) abgestellt hat, durchsucht er die beiden Leichen und entwendet die Keycard (search body, get keycard). In der Nähe der Absturzstelle entdeckt Roger einen Gnom, der in eine Falle gelaufen ist und hilflos an einem Seil baumelt. Voller Mitleid befreit er ihn. Das Zwergenwesen, das sich zunächst als äußerst unhöflich erweist, verläßt das Geschehen und unser Held ist wieder auf sich alleine gestellt.

Er sucht daraufhin die Mailbox, die er beim Durchstreifen des Geländes in der Ferne gesichtet hatte. Der längst erwartete Suchtrupp findet Roger nicht, da er sich in den Büschen versteckt hält (er weiß, daß man hier nicht lange fackelt mit entkommenen Sträflingen). An der Mailbox angelangt, probiert er die Keycard und nimmt die angelieferte Pfeife mit (fill out order form, put form into slot, get whistle). Nach weiterer Erforschung des Geländes findet Wilson eine Ansammlung von umherliegenden Riesenpilzsporen und nimmt eine mit (get spore). Zudem findet er ein schleimiges Kriechwesen und versucht, von Ekel und Vorsicht geschüttelt, dessen Fänge nicht zu berühren, als er sich die roten Beeren hinter dem Scheusal holt (get berries).

134 Space Quest

Glücklich zurück, benutzt er am Sumpfrand die Beeren (rub berries over body), um das Sumpfmonster zu vertreiben, das ebenfalls nach seinem Leben trachtet, als er den ekeligen Brei durchwatet. Roger verliert plötzlich den festen Grund unter den Füßen und taucht in das Sumpfloch hinab (get breath). Er findet in einer Höhle sowohl Luft zum Atmen als auch einen Edelstein, der auf seltsame Weise leuchtet. Mit diesem verläßt er die Sumpfhöhle wieder (get gem, get breath). Erschöpft erreicht Roger das andere Ende des Sumpfes.

An der Schlucht angekommen, stürzt Roger (dem Dummen gehört das Glück) samt dem morschen Baumstumpf (climb tree) auf einen Felsspalt und überquert diesen, ohne lange zu überlegen. Im Wald gerät er in eine Seilfalle und erwacht wieder in einem Gefängniskäfig.

Den Wärter übertölpelt Roger, indem er ihn zweimal ruft (talk to man) und mit der Pilzspore betäubt (throw spore). Unter großer Mühe erreicht Roger den Schlüssel und entkommt (get key, unlock door, open door). Er schnappt sich das herumliegende Seil (get rope) und hastet zurück zum Felsspalt. Nachdem Roger keine andere Möglichkeit zum Verlassen der Hochebene sieht, bindet er das Seil um den umgestürzten Baum und klettert nach unten (climb log, tie rope to log, climb rope). Am Seilende angekommen, versucht Roger, den Höhlenabsatz durch Schwingen des Seiles (swing) und Absprung zum richtigen Zeitpunkt zu erreichen, was ihm auch knapp gelingt, nachdem das Monster zum ersten Mal angegriffen hat. Als er den Leuchtstein benutzt (use gem), sieht er in dem Stollen mehr schlecht als recht, stolpert in ein Loch im Boden, gleitet in die Tiefe und wird aus einer Felswand katapultiert.

Schnell greift er den verlorenen Edelstein (get gem) und folgt dem Gnom, der ihm reichlich bekannt vorkommt. Nach dem Palaver mit dem Häuptling und Betrachtung der Gegend verläßt Roger die freundlichen Gnome (say word) durch den freigelegten Stolleneingang. Er nimmt den Edelstein in den Mund (put gem into mouth) und durchquert aufgrund der Warnung des Gnomhäuptlings möglichst schnell das Stollenlabyrinth. Weiter geht's durch den unterirdischen Fluß; an der Gabelung nach rechts in einen Strudel, der Roger in einen See ausspuckt.

Nun gilt es zum östlichen Ufer zu schwimmen und das Terror Beast, das man mit der Pfeife ruft (use whistle), mit dem Puzzle abzulenken (throw puzzle).

So kann man unbemerkt an ihm vorbeischleichen und einen kleinen Stein mitnehmen (get rock), mit dem man durch das freigelegte Loch in den Felsen verschwindet. Den Wachposten auf der großen Plattform sollte man entweder erledigen (sling stone on guard) oder in einem unbeobachteten Moment unter die Plattform schleichen und die arme Seele schonen – was sind schon 20 Punkte. Dann muß man den rechten

Lift entriegeln (put keycard into slot) und zum Raumschiff auf der Plattform fahren, das man von hinten betritt. Endlich kann man von diesem Planeten in die vermeintliche Sicherheit entfliehen (press power, press ascent, turn dial, pull throttle), wobei Roger Wilco schon einige Geschicklichkeit beim Steuern eines Raumschiffes beweist.

Wie zu befürchten war, kommt Roger nicht zu Hause an, da sein Raumschiff vom widerlichen Vohaul mit einem Fesselfeld auf dessen steuerbaren Planetoiden hinabgezogen wird.

In der Schaltzentrale des Generaloberbösewichts ist nun äußerste Vorsicht geboten. Allerlei Monster und Roboter sichern das Schiff und warten nur darauf, Roger kaltzustellen.

Unser Held holt sich erstmal alle nicht niet- und nagelfesten Gegenstände aus dem gesamten Planetoiden (press button for level ..., press button, open door, get ...) und wagt den Angriff auf die Zentrale.

Doch beim Betreten der Zentralebene im Level 1 erweist sich, daß sich der feige Vohaul hinter gemeinen Fallen und etlichen Kampfrobotern verschanzt, die Roger bezwingen muß. Das Säurebad übersteht Roger, indem er die Nerven behält und sich mit dem Klosettstopfer an der Wand festklammert (put pluger at wall, climb down). Gegen die Kampfroboter hilft Wasser aus der Sprinkleranlage des vollautomatischen Feuerlöschsystems, das Roger listigerweise als Waffe einsetzt (put paper into basket, drop basket, light paper). Schließlich sammelt er sein Selbstvertrauen und steuert die Schaltzentrale an!

Als Roger auf Vohaul zustürmt, gerät er erneut in eine der scheußlichen Fallen, die das kranke Hirn seines Widersachers ersonnen hat. Auf Miniaturgröße verkleinert gelingt ihm die Befreiung aus dem Glaskolben, indem er den Glasschneider benutzt (cut glass). Jetzt geht es Vohaul ans Leder: man schaltet einfach seine Lebenserhaltungsanlage, die er seit seiner knappen Flucht aus der Deltaur benötigt, ab (climb vent, press button, leave vent).

Aufgrund seiner Erfahrung an gängigen Terminals startet Roger daraufhin das System (move switch) und programmiert die Transformeranlage auf Vergrößerung (type enlarge). Der Transformerstrahl in der Glasglocke tut das übrige. Nachdem die sterblichen Reste Vohauls durchsucht wurden (search vohaul), gibt man den eintätowierten Code in den Computer, um die Selbstzerstörung des gesamten Planetoiden einschließlich der in Nährlösung treibenden Roger-Klone zu bewerkstelligen (look display, shsr).

Nun beeilt sich unser Held, seine Haut für neue Reinigungsjobs zu retten, und gelangt durch die Gangway in den bisher nicht zugänglichen Level 2 des Planetoiden. Am

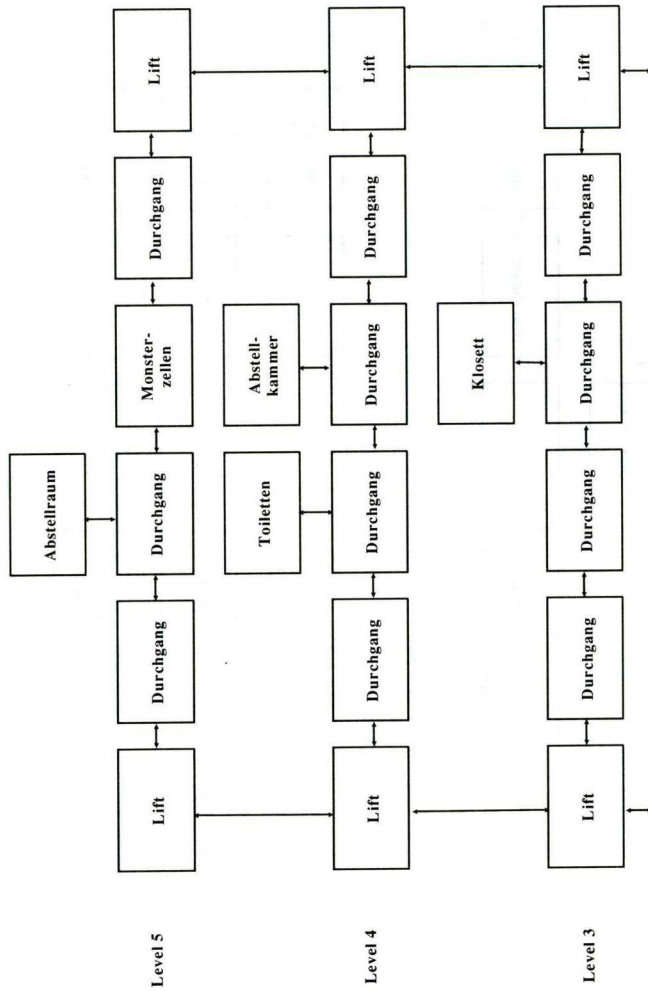
136 Space Quest

Anfang der Glasröhre findet Roger, der Vohauls Technik mißtraut, in einem Wandfach eine Sauerstoffmaske, die er sich anlegt, bevor er sich der Glasröhre anvertraut (open box, wear mask). Nachdem Roger die rettende Schleuse erreicht hat, begibt er sich verzweifelt auf die Suche nach einer Fluchtmöglichkeit aus dieser, der Zerstörung preisgegebenen Absurdität des vernunftbegabten Cosmos. Einer von Vohauls gefährlichsten Robotern verfolgt ihn. Er öffnet das erste Schott zu den Rettungskapseln (press button) und flüchtet. Der Roboter gibt vor der Brücke durch das Landedock auf und begibt sich zurück an seine Warteposition.

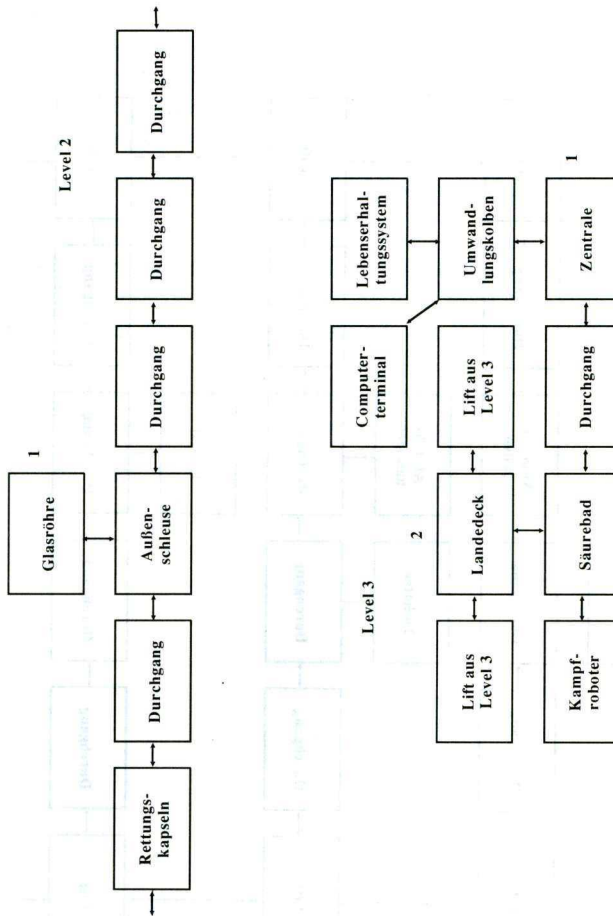
Roger Wilco startet mit dem Kleinstraumschiff ins rettende All (enter pod, look panel, press button).

Um bewohnte Sektoren zu erreichen, reicht der vorhandene Sauerstoff nicht aus. Und so begibt sich Roger Wilco auf eine lange, dunkle Reise (look, open sleep chamber, enter chamber), bis er von berufener Stelle wiedererweckt wird.

5.3.2 Karten

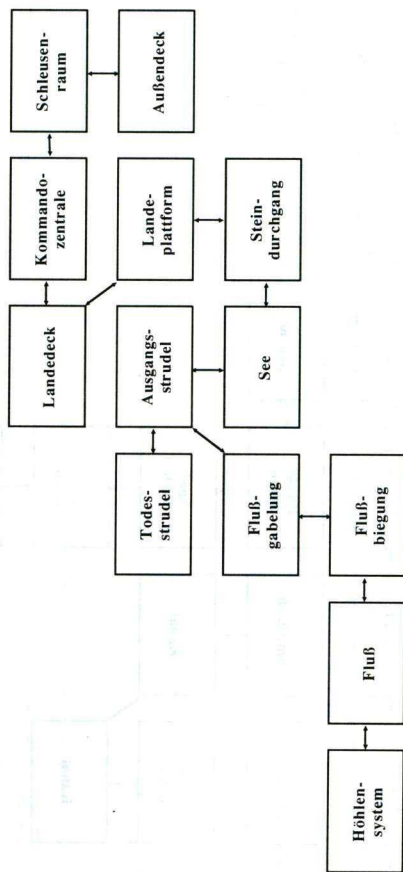


Vohauls Raumschiff (Teil 1)



Vohauls Raumschiff (Teil 2)

Labion (Teil 2)



5.3.3 Punkteliste

Aktion

Raumstation:

Armband betätigen	1	1
Schleuse benutzen	1	2
Umziehen und Sachen mitnehmen	3	5
Raumschiff betreten	5	10

Planet:

Wachen durchsuchen und Karte nehmen	3	13
Alarm abschalten	1	14
Vor Suchmannschaft verstecken	5	19
Gnom befreien	5	24
Pfeife besorgen	4	28
Spore mitnehmen	4	32
Beeren holen	8	40
Beeren über Körper reiben	3	43
Edelstein aus Sumpfhöhle holen	9	52
Auf den Baumstumpf klettern	3	55
Wächter betäuben	5	60
Schlüssel nehmen und aufsperrern	2	62
Seil mitnehmen	2	64
Den Absatz am Seilende erreichen	9	73
Edelstein zum Leuchten verwenden	2	75
Bei den Gnomen	4	79
Stollenlabyrinth verlassen	20	99
Im See gelandet	5	104
Das Terror Beast herbeipfeifen	5	109
Mit Puzzle ablenken	10	119
Stein mitnehmen	2	121
Wächter auf Plattform erledigen	20	141
Lift entriegeln und Schiff betreten	5	146
Ins All starten	20	166

142 Space Quest

Vohauls Schiff:

Gegenstände aus den Stockwerken
abgeholt

5 171

Säurebad überstehen

20 191

Sprinkleranlage auslösen

12 203

Aus Glaskolben befreien

5 208

Lebenserhaltungssystem abschalten

10 218

Selbstzerstörung programmieren

10 228

Sauerstoffmaske benutzen

2 230

Rettungskapsel betreten

10 240

In Tiefschlaftruhe steigen

10 250

5.4 Space Quest III

Ein intergalaktischer Müllsammler hat Rogers Überlebenskapsel aufgesammelt. Nun kommt er langsam wieder zu Bewußtsein und beginnt ein neues Abenteuer.

5.4.1 Textlösung

Roger verläßt die Überlebenskapsel und sieht sich in seiner neuen Umgebung um. Er entdeckt einen Warp-Motivator. Dieser ist jedoch zu schwer, um ihn aus eigener Kraft zu tragen. Wilco geht weiter und entdeckt einen Aufzug, der zu den anderen Decks führt.

Plötzlich verliert er den Boden unter den Füßen. Er ist auf einem Förderband gelandet, das ihn in Richtung Müllzerkleinerer bringt. Schnell steht er auf und bringt sich mit einem gewagten Sprung an das Gestänge in Sicherheit. Er geht weiter nach links und gelangt in einen Kontrollraum. Hier arbeitet ein Roboter. Heimlich begibt sich Roger in den Greifer, der an dem Gestänge hängt.

Mit dem Greifer erkundet Roger das Raumschiff etwas genauer und probiert die Steuerung aus. Jetzt ist es ihm möglich, den Warp-Motivator zu bewegen. In der Halle setzt er den Motivator in das kleine Raumschiff ein, das er vorher entdeckt hatte. Heimlich verläßt Roger den Greifer im Kontrollraum. Er rutscht jedoch in einen weiteren Raum, in dem er noch nicht war.

Hier warten jede Menge Ratten, die ihn argwöhnisch beobachten. Vorsichtig erkundet Roger den Raum. Er findet einen Reaktor, den er einsammelt. Über die Leiter erreicht Roger einen Raum, den er bereits kennt. Ein kleines Stück weiter findet er einen Versorgungstunnel. Im Tunnel wird Roger von einer extrem großen Ratte angegriffen, die ihm den Reaktor wieder abnimmt.

Roger geht zurück in den Raum mit den Ratten, nimmt den Reaktor erneut an sich und sammelt auch gleich die Leiter ein. Dieses Mal wird er im Tunnel nicht angegriffen. Er findet ein Stück Draht, den er natürlich auch mitnimmt.

Roger klettert durch ein zerbrochenes Fenster in die Halle, in der er das kleine Raumschiff gefunden hat. Mit der Leiter gelangt er zu der Einstiegsluke des Schiffes. Nach einer kleinen Kontrolle stellt Roger fest, daß die Energie des Raumschiffes fast verbraucht ist. Daher baut er den Reaktor in das Schiff ein.

Jetzt ist das Raumschiff bereit zum Start. Einen Ausgang schafft sich Roger, indem er ein Loch in die Außenhülle des Schiffes schießt. Der Flug ins All kann beginnen.

144 Space Quest

Der Computer zeigt Roger die Planeten der näheren Umgebung. Er sucht sich Phleebhut als Ziel aus. Leider setzt sich ein Terminator auf seine Fährte.

Vorsichtig, wie Roger nun einmal ist, umgeht er die sehr unfreundlichen Bewohner des Planeten, bis er einen Laden findet. Ohne Bargeld ist hier nichts zu machen. Jedoch hat Roger noch einen Edelstein in der Tasche, den er dem Händler anbietet. Hier kauft er ein, was er braucht.

Vor dem Laden wird Roger von dem Terminator gefangen. Dieser gibt Roger jedoch noch eine Chance. Er läuft zu seinem Raumschiff, wo einige Bewohner des Planeten den Terminator vernichten. Bei seinen Überresten findet Roger einen Gürtel, der unsichtbar macht.

Wieder macht er sich auf den Weg ins All. Nach all den Abenteuern meldet sich Rogers Magen. Der Computer empfiehlt ihm das Monolith Burger Restaurant. Hier bestellt er die Überraschungsmahlzeit. Sie schmeckt zwar nicht besonders, doch Roger entdeckt einen Ring, mit dem Geheimschriften entschlüsselt werden können.

Nun vergnügt er sich mit dem Spiel »Astro Chicken«. Plötzlich taucht eine verschlüsselte Nachricht auf. Mit dem Ring stellt die Verschlüsselung jedoch kein Problem dar. Er erfährt, daß »die zwei vom Andromeda« von Scumsoft auf Pestulon gefangen gehalten werden. Schnell macht er sich auf den Weg, um eine Befreiungsaktion zu starten.

Da der Computer ihm bei dem Planeten Pestulon nicht weiterhelfen kann, fliegt Roger zunächst nach Ortega.

Wegen der großen Hitze auf diesem Planeten zieht Roger die Thermounterwäsche an, die er beim Händler gekauft hat. Über eine wackelige Brücke erreicht er eine Forschungsstation. Hier arbeiten zwei Männer, die Roger vorerst nur beobachtet. Nach kurzer Zeit verlassen beide die Station und fliegen mit ihrem Raumschiff zurück. Jetzt hat Roger Gelegenheit, die Station genauer unter die Lupe zu nehmen.

Am Boden entdeckt er eine Schachtel, in der sich eine Bombe befindet. Auch ein Stab erscheint hilfreich. Durch das Teleskop entdeckt Roger ein Gebäude, das Strahlen zu einem anderen Planeten aussendet. Da die Strahlen nicht besonders vertrauenserweckend aussehen, will Roger sie abschalten. Er macht sich also auf den Weg zu dem Gebäude.

Im Gebäude entdeckt er eine große Maschinenhalle. Er erklimmt die Leiter und entdeckt die richtige Stelle zum Plazieren der Bombe. Schnell verläßt Roger die Halle und geht in Richtung Brücke. Diese ist jedoch durch die Explosion eingestürzt. Im

Stile eines Stabhochspringers kann er jedoch die Schlucht überspringen. Wieder startet er ins All.

Jetzt macht der Computer auch die Position von Pestulon aus. Roger fliegt sofort hin.

Vor dem Eingang zu Scumsoft versteckt sich Roger hinter den Büschen. Um die Wachen zu überlisten, benutzt er den Gürtel des Terminators. Unsichtbar kann er das Gebäude betreten.

Leider ist die Energie des Gürtels nun verbraucht. Roger öffnet die Tür und verschwindet. In dem Raum mit dem Reinigungsmaterial zieht er sich zur Tarnung den Overall über. In der Tasche findet er einen Müllvernichter. Eine Tür mit einer Sicherheitsabfrage kann er noch nicht öffnen. Nun macht er sich daran, die Papierkörbe in den Büros zu leeren. Er gelangt auch in das Büro des Chefs. Roger wartet, bis das Büro verlassen ist, und durchsucht es. Er findet einen Sicherheitsausweis. Wenig später findet er auch ein Bild des Chefs, das ihm bei der Tür mit der Sicherheitsabfrage die Gesichtskontrolle erleichtern soll. Da der Verlust des Bildes auffallen könnte macht er eine Fotokopie. Das Original hängt er an den angestammten Platz zurück.

Mit dem Sicherheitsausweis und der Kopie des Bildes kann Roger nun die geheimnisvolle Tür öffnen. Hier werden die zwei Andromeda-Bewohner gefangengehalten. Leider sind diese in einem seltsamen Block eingeschlossen und sind durch einen Abgrund nicht zu erreichen. Ein Schalter lässt eine Plattform erscheinen, über die Roger die Gefangenen erreicht. Mit dem Müllvernichter kann er auch den Block kleinkriegen.

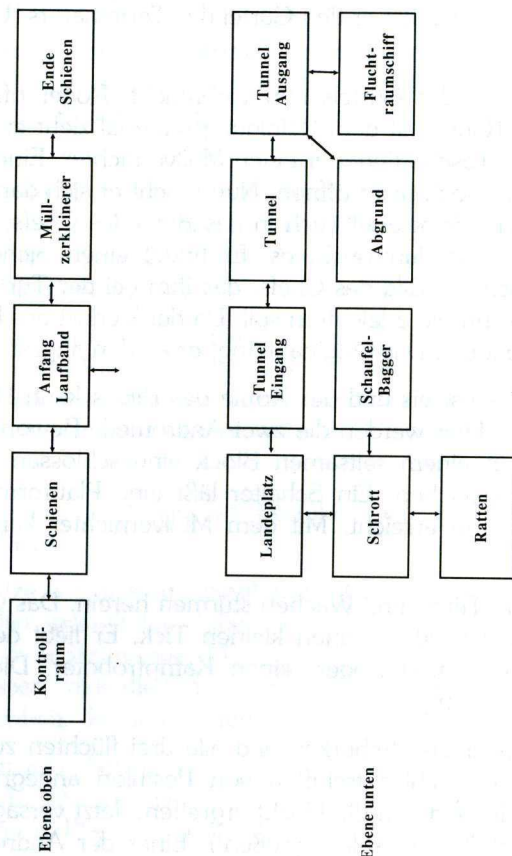
Nun öffnen sich die Türen und Wachen stürmen herein. Das Oberhaupt der Bewohner von Scumsoft hat jedoch einen kleinen Tick. Er liebt den Kampf. So steuern beide, das Oberhaupt und Roger, einen Kampfroboter. Die Regeln entsprechen einem normalen Boxkampf.

Endlich besiegt Roger den Schurken und alle drei flüchten zum Raumschiff. Im All wird Roger von den Schlachtschiffen von Pestulon angegriffen. Fünf von ihnen schießt er ab, bis die anderen die Flucht ergreifen. Jetzt versagt auch noch die Überlichtgeschwindigkeit (Starwars lässt grüßen!). Einer der Andromedabewohner findet jedoch das entsprechende Modul und die Reise geht weiter.



5.4.2 Karten

Müllsammelner Raumschiff



5.4.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Lift benutzen	5	5
Aufstehen und springen	10	15
Warp-Motivator nehmen und einsetzen	15	30
Greifer verlassen	15	45
Rutschpartie	5	50
Reaktor nehmen	15	65
Ratte stiehlt Reaktor	- 15	50
Reaktor erneut nehmen	15	65
Leiter nehmen	10	75
Draht nehmen	5	80
Durchs Fenster steigen	5	85
Leiter benutzen	5	90
Raumschiff besteigen	10	100
Reaktor einsetzen	5	105
Draht benutzen	5	110
Sitz untersuchen	10	120
Starten	25	145
Edelstein für 425 verkaufen	8	153
Einkaufen	15	168
Terminator vernichten	45	213
Gürtel nehmen	35	248
Überraschungsmahlzeit nehmen und bezahlen	10	258
Essen	10	268
Beim Spielen	50	318
Botschaft erscheint	50	368
Botschaft mit Ring entschlüsseln	20	388
Thermounterwäsche anziehen	10	398
Bombe nehmen	10	408
Stab nehmen	10	418
Teleskop benutzen	10	428
Bombe plazieren	20	448
Mit Stab über Schlucht springen	20	468
Schalter am Eingang benutzen	25	493
Overall anziehen	5	498
Sicherheitskarte nehmen	5	503
Foto kopieren	5	508

148 Space Quest

Sicherheitstür öffnen	20	528
Müllvernichter benutzen	209	737
Gefangennahme	-199	538
Im Kampf siegen	100	638
Fünf Schlachtschiffe abschießen	100	738

5.5 Space Quest IV

Roger Wilco ist vor zwei Polizisten durch ein Zeitloch geflohen. Er befindet sich zwar immer noch in Xenon, doch die Gebäude sind zerstört und die Straßen verwüstet.

5.5.1 Textlösung

Die Titelzeile und die Stimme eines Kommentators geben Aufschluß über die aktuelle Situation. Roger ist in Xenon, jedoch in Space Quest XII.

(Anm. der Redaktion: Machen Sie unbedingt möglichst oft von der Speicherfunktion Gebrauch. Viele Aktionen sind zeitabhängig.)

Roger schaut sich auf den verwüsteten Straßen um. Im Handschuhfach eines abgestürzten Raumgleiters findet er ein Terminal, das er natürlich mitnimmt. An einem Schutthaufen hängt ein Stück Seil, das er auch einsammelt.

Nun geht's auf Hasenjagd. Roger stellt sich zwischen die Mauern des Hauses im Westen. Hier legt er das Seil auf den Boden und wartet erst einmal ab. Als der Hase in der Schlaufe des Seiles steht, zieht Roger am Seil. Ist alles gutgegangen, hat er den Hasen gefangen. Er stellt fest, daß es sich um einen mechanischen Hasen handelt. Roger nimmt die Batterie, die er im Hasen findet und legt sie in das Terminal ein.

In einem Panzer findet Roger scharfe Munition, die er allerdings noch nicht mitnimmt, da sie leicht explodieren kann. Durch ein Gitter gelangt Roger in einen Raum, der unter der Stadt liegt.

Roger findet einen Tisch, den er genauer untersucht. Auf dem Tisch steht ein Glas, das er mitnimmt. Versteckt findet er einen Knopf, den er aus Neugier auch gleich drückt.

Mit dem Knopf startet Roger eine Hologramm-Projektion aus der Vergangenheit. Ein Professor erzählt, daß der Computer, der das gesamte Leben von Xenon steuerte, außer Kontrolle geriet. Schuld war ein Virus, der auf einer Larry-Diskette war! Der Computer steuerte Roboter, die einen Krieg mit den Menschen begannen.

In der Kanalisation findet Roger ekligen, grünen Schleim, den er in das Glas vom Tisch füllt. Bei einem Kanaldeckel hört Roger Geräusche. Er blickt durch den Deckel und sieht ein Patrouillen-Raumschiff landen. Nachdem alle Wachen verschwunden sind, geht er zu dem Schiff und versteckt sich im Fahrwerkskasten. Das Schiff startet und fliegt zu einem Tempel.

150 Space Quest

Roger erreicht eine Zeitmaschine. Da sich die Wachen angeregt unterhalten, kann er sich heimlich hineinschleichen (der Code der Maschine ist im »Space Piston Magazine« enthalten).

Roger landet in Space Quest X – Latex Babes of Estros. Nachdem Roger begonnen hat, die Gegend zu untersuchen, schnappt ihn ein Riesenvogel und bringt ihn in sein Nest.

Nach kurzer Zeit fällt ein toter Polizist in das Nest. Roger durchsucht den Körper und findet einen Zettel, auf dem ein Code für die Zeitmaschine steht. Er verläßt das Nest.

Kaum dem Vogel entkommen, sieht er sich den Latex Babes gegenüber. Da er in Space Quest X wohl selbst nicht allzu freundlich war, sind die Wesen nicht gut auf ihn zu sprechen. In ihrem U-Boot bringen sie ihn zum Hauptquartier.

Die Wesen fesseln Roger auf einen elektrischen Stuhl. Doch in diesem Moment taucht ein Seemonster auf, das die Latex Babes vertreibt. Roger wird von dem Monster aus dem Stuhl gerissen und reagiert sofort. Er schaltet den Strom ein. Durch den elektrischen Schlag irritiert zieht sich das Monster etwas zurück. Roger greift sich die Preßluftflasche und wirft sie dem Monster in den Rachen.

Da Roger das Seemonster vernichtet hat, wird er von den Latex Babes als großer Held gefeiert. Er wird eingeladen, mit zum Einkaufen zu kommen. Kaum bei den Geschäften angelangt stürmen die Wesen die Geschäfte. Eine der Latex Babes verliert jedoch eine Kreditkarte, die Roger an sich nimmt.

Im Software-Laden herrscht großer Andrang, da zwei Andromeda-Bewohner gerade Autogramme geben. Da Roger keine Lust hat, sich in das Getümmel zu stürzen, geht er zunächst zum Kreditkartenschalter. Die Identifikation verläuft jedoch negativ.

In einem anderen Laden kann sich Roger einen neuen Raumanzug leisten. Im Spiel-salon findet er seinen Lieblingsautomaten: Astro Chicken. Er spielt solange bis der Automat zusammenbricht. Im Radiogeschäft entdeckt Roger einen Adapter für sein Terminal, den er sich aber noch nicht leisten kann.

Im Burger-Shop wird Roger als Koch angestellt. Da sich Roger mit zunehmender Geschwindigkeit des Fließbandes als nicht besonders geschickt erweist, wirft ihn der Besitzer hinaus. Er wirft auch seine Zigarre weg.

In einem anderen Geschäft kauft Roger Frauenkleider. Zusätzlich kauft er eine Perücke. Beides zieht er an und versucht erneut sein Glück am Kreditkartenschalter. Jetzt ist die Identifikation positiv und Roger plündert das Konto.

Er kauft nun den Adapter im Radiogeschäft. Inzwischen ist auch die Autogrammsunde vorbei und er geht in den Software-Laden.

Auf einem Tisch mit Sonderangeboten entdeckt er ein »Space Quest IV Hint Book«. Natürlich kauft er es sofort. In der Eingangshalle nimmt er den Zigarrenstummel. In dem Geschäft, in dem er die Frauenkleider gekauft hat, zieht er in der Kabine wieder seinen neuen Raumanzug an.

In der Spielhalle sieht sich Roger das Hint Book näher an. Hier findet er einen Teil des Codes für die Zeitmaschine. Plötzlich kommt eine Zeitmaschine an. Einer der Polizisten verläßt die Spielhalle, der andere kommt auf ihn zu. Roger flüchtet und geht in Richtung Eingangshalle. Doch auch hier warten zwei Polizisten. Roger wechselt auf die andere Rollbahn, und wieder kommt ihm die Polizei entgegen. Schnell geht er ins »Scate-o-Rama«. Er schwebt so schnell er kann auf die rechte Seite der Kuppel. Als ihm die zwei Polizisten folgen, taucht er nach unten ab und geht schnell in die Spielhalle zur Zeitmaschine.

Im Display ist ein Code eingegeben. Roger merkt sich diesen Code und gibt den neuen ein. Er landet in Space Quest I.

Vor der Bar stehen drei Motorgleiter. Als sich Roger ein Bier bestellen will, wird er von den Besitzern der Gleiter angepöbelt und aus der Bar geworfen. Roger wirft die Gleiter um und versteckt sich. Die Fahrer verschwinden und Roger will wieder in die Bar gehen. Doch einer der Fahrer taucht wieder auf und Roger kann nur mit Mühe ausweichen. In der Bar nimmt er Streichhölzer von der Theke und geht wieder zur Zeitmaschine.

Roger gibt den Code für Space Quest XII ein. Auf der Plattform sind nun keine Wachen mehr. Die Tür, die in den Palast führt, löst er mit dem grünen Schleim aus dem Glas auf.

Jetzt steht er vor einer Lichtschranke. Die Strahlen macht er mit dem Rauch der Zigarre sichtbar, die er mit den Streichhölzern angesteckt hat. Über das Kontroll-Pannel an der Wand stellt Roger die Lichtschranken so ein, daß sie senkrecht zum Boden stehen. Jetzt kann er passieren, ohne Alarm auszulösen.

Ein Roboter sieht Roger und verfolgt ihn. Roger wechselt mehrmals das Stockwerk und hängt den Roboter ab. An den Anschlüssen testet er sein Terminal. (Sollte der Stecker nicht passen, tauscht ihn Roger im Radioladen gegen den richtigen um.)

Paßt der Stecker, sieht er den Plan des jeweiligen Stockwerks. Nun geht er zum Computerraum. Den Eingangscode enthält das Hint Book. Am Computer schaltet er

152 Space Quest

zuerst die Roboter ab. Danach löscht er den Computer. Es wird ein Countdown zur Neuformatierung ausgelöst.

Roger hat nun Zeit, in Ruhe die Gänge anzuschauen und erneut sein Terminal anzuschließen. Auf dem Bildschirm erscheint das Gesicht von Vohaul. Er erzählt Roger, daß er dessen Sohn gefangenhält. Auf dem Bildschirm findet Roger auf dem Plan für das oberste Stockwerk einen Raum, der hervorgehoben ist. Sofort macht sich Roger auf den Weg.

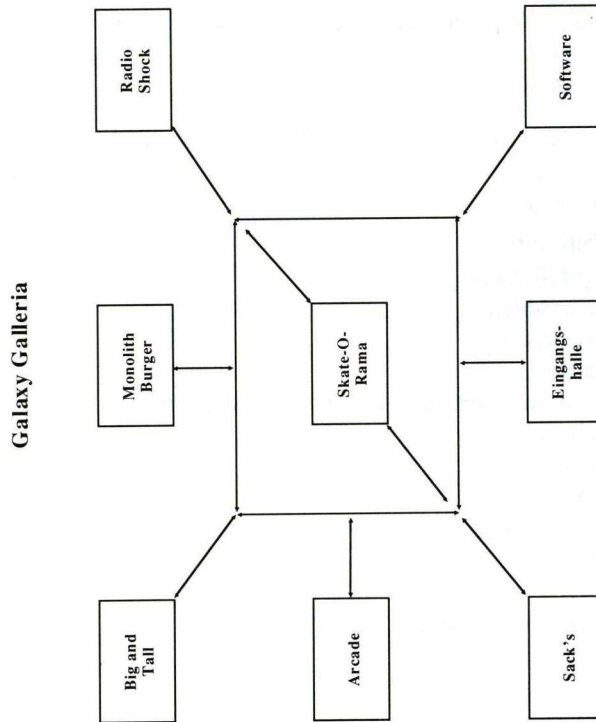
Als er den Raum erreicht, sieht er seinen Sohn auf dem Boden liegen. Doch in seinem Sohn steckt die Seele von Vohaul. Dieser steht auf und wirft eine Diskette, die die Seele von Rogers Sohn enthält, in einen Schacht.

Nun folgt ein wilder Kampf, aus dem Roger letztendlich als Sieger hervorgeht. Roger holt die Diskette und steckt sie in die Apparatur auf der Mitte des Podests. Die Seele seines Sohnes wird wieder in den Körper geschrieben, die Seele Vohauls auf der Diskette gespeichert.

Wieder einmal hat Roger den bösen Vohaul besiegt. Es schließt sich jetzt noch ein intensives Gespräch mit seinem Sohn an.

Dann kann Roger endlich in seine Zeit nach Space Quest IV zurückreisen.

5.5.2 Karten



154 Space Quest

5.5.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Seil nehmen	5	5
Terminal nehmen	5	10
Hasen fangen	10	20
Batterie aus Hasen nehmen	3	23
Batterie in Terminal legen	3	26
Hinter Säulen auf Roboter warten	5	31
Munition nehmen	25	56
Munition zurücklegen	-20	36
Gitter öffnen	5	41
Glas nehmen	5	46
Projektion ansehen	10	56
Schleim in Glas füllen	5	61
Zum Raumschiff gehen	3	64
Im Fahrwerk verstecken	5	69
In Zeitmaschine steigen	10	79
Papier im Nest nehmen	5	84
Strom einschalten	5	89
Preßluftflasche dem Monster in den Rachen werfen	10	99
Kreditkarte nehmen	2	101
Raumanzug kaufen	5	106
Im Burgershop arbeiten	3	109
Kleid und Perücke kaufen, anziehen	5	114
Geld abheben	10	124
Adapter kaufen	15	139
Adapter ins Terminal stecken	3	142
Zigarre nehmen	5	147
Hint Book kaufen	5	152
Kleider ausziehen	3	155
Zeitmaschine besteigen	15	170
Richtigen Code eingeben	5	175
Vor der Bar die Gleiter umwerfen	5	180
Die Bar betreten	5	185
Streichhölzer nehmen	5	190
Tür mit Schleim öffnen	10	200
Zigarre rauchen	10	210
Strahlen einstellen	15	225

Space Quest 155

Terminal anschließen	10	235
Computerraum öffnen	10	245
Betreten	10	255
Roboter ausschalten	5	260
Computer löschen	15	275
In Vohauls Raum gehen	5	280
Diskette holen	5	285
Diskette in Apparatur stecken	5	290
Seelen austauschen	25	315

5.6 Space Quest V

Die Karriere von Roger Wilco hängt an einem seidenen Faden. Bei seinem Kommandanten steht er auf der schwarzen Liste.

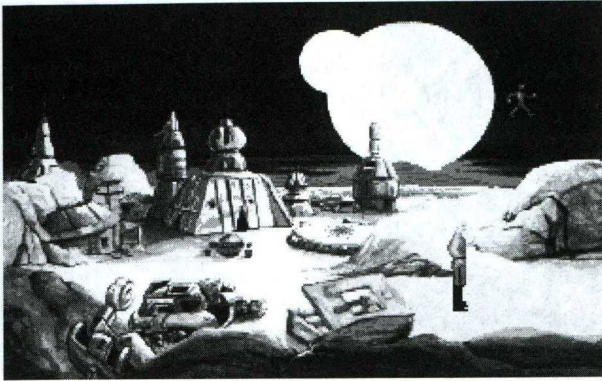
5.6.1 Textlösung



Vom Simulator aus geht Roger in den Unterrichtsraum. Heute steht eine Prüfung auf dem Programm, auf die sich Roger nicht vorbereitet hat. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als bei einem seiner Nachbarn abzuschreiben. Der Kadett zu seiner Rechten wirkt nicht sehr vertrauenserweckend. Also hält Roger sich an den Kadetten zur Linken.

Da Roger etwas zu spät zur Prüfung gekommen ist, soll er in der Eingangshalle das Wappen der Akademie putzen. Aus einem Putzschrank auf dem Flur nimmt sich Roger eine Poliermaschine und Absperrhüte. Nun geht er ins Erdgeschoß.

Zunächst sperrt er den zu putzenden Bereich mit den roten Hütchen ab. Dann startet er die Maschine. Sie ist zwar nicht leicht zu bändigen, doch nach einer Weile hat er das Wappen auf Vordermann gebracht. Gerade als er von der Maschine steigen will, taucht sein Captain »J. T. Quirk« auf. In seiner Begleitung befindet sich die Botschafterin Schlankmeister, in der er die Frau wiedererkennt, die sein Sohn ihm in Space Quest IV auf einer Holodisk gezeigt hat.



Als Roger in das erste Stockwerk zurückkehrt, sieht er gerade noch eine kleine Maus verschwinden. Was er allerdings nicht sehen kann, ist die Störung, die die Maus im Computer verursacht. Und der Computer ist gerade dabei Rogers Testergebnis auszuwerten ...

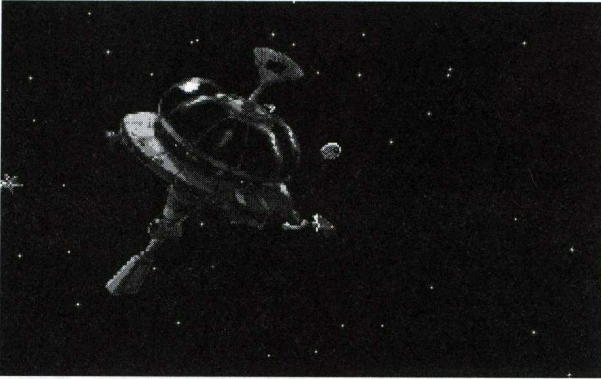
Im Besprechungsraum ist eine Tagung in vollem Gange, an der auch seine Traumfrau teilnimmt. Er belauscht das Gespräch und hat eine umwerfende Begegnung mit seiner Zukünftigen.

Nun holt er sich erst einmal sein Testergebnis vom Schwarzen Brett. Durch die Mithilfe der Maus hat er das beste Ergebnis, das jemals erzielt wurde. Daraufhin wird er auf ein kurzes Intensivtraining geschickt. Ein paar Tage später erhält er sein erstes Kommando.

Seine Besatzungsmitglieder sind Sabber, Flo und Cluffy. Roger lässt die Starterlaubnis einholen und erhält seinen ersten Auftrag. Er soll den Müll auf den Planeten Influenzaris, Limburgis und Kiz Urazgubi abholen. Als erstes Ziel wählt er Influenzaris.

Das Raumschiff nimmt den ersten Müllbehälter an Bord (ABS einschalten). Kurz danach meldet Cluffy merkwürdige Geräusche aus dem Laderaum. Roger geht sofort hin und öffnet die Tür zum Laderaum. Ein seltsames Wesen springt ihn an und saugt sich an seinem Gesicht fest. Er nimmt es sich vom Gesicht, findet es nett und gibt ihm den Namen Spike. Jedoch entkommt ihm Spike zunächst.

158 Space Quest



Im Werkzeugkasten von Cliffy findet Roger einen Laser-Schweißapparat, eine Sicherung, eine Lochzange und Anti-Säure-Tabletten. Zu guter Letzt bringt er den Inhalt des Kastens wieder in Ordnung, um Cliffy nicht zu verärgern. Allerdings sagt Cliffy, Roger soll Spike wieder einfangen.

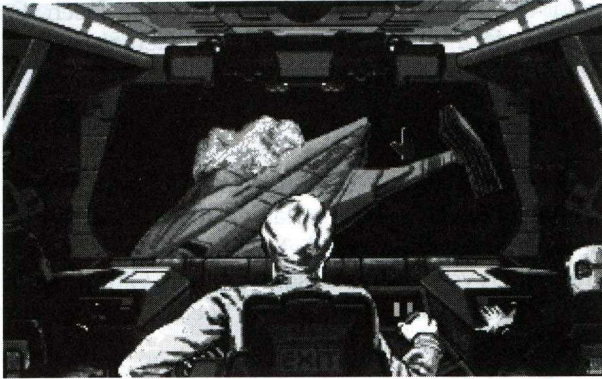
Im Transporterraum beweist Spike seine große Liebe zu Roger, indem er ihm wieder ins Gesicht springt. Roger bringt den Kleinen in einem Glas mit Konservierungsflüssigkeit unter und gibt noch die Anti-Säure-Tabletten dazu.

Weiter geht's nach Limburgis zum nächsten Müllcontainer. Nachdem der Müll eingefangen wurde meldet Flo ein unbekanntes Funksignal. Roger und seine Crew belauschen das Gespräch. Als nächstes fliegen sie nach Kiz Urazgubi.

Bevor Roger etwas unternehmen kann, wird das Raumschiff angegriffen und an einen Traktorstrahl gehängt. Ein Killerroboter meldet sich und fordert, daß sich Roger auf den Planeten beamen soll. Sonst würde er das Schiff zerstören. Um seine Crew nicht zu gefährden, geht Roger darauf ein.

Roger beamt sich zur Planetenoberfläche und geht in die Höhle. Währenddessen landet der Roboter und tarnt sein Schiff. An einem querliegenden Baumstamm klettert er zunächst auf den Baum im Hintergrund. Leider ist ein Ast nicht stark genug und Roger nimmt ein Bad. Wieder aus dem Wasser, nimmt Roger den Ast mit.

Roger geht wieder zu dem umgestürzten Baumstamm und kriecht hindurch. Mit dem Ast bringt er eine Bananenstaude zum Schwingen, so daß er eine Banane greifen kann. Bei den zwei Höhleneingängen nimmt er jetzt den linken Weg. Im letzten Moment merkt er, daß ihm der Roboter folgt. Am Höhlenausgang springt er über die Schlucht und hebt mit dem Ast einen losen Felsen los. Der Felsen kullert in den Höhlengang und trifft den Roboter, der im hohen Bogen durch die Luft fliegt.



Roger läuft nun wieder zu dem umgestürzten Baumstamm und versteckt sich darin. Kurze Zeit später landet hier der Roboter. Schnell steckt Roger die Banane in den Raketentreibsatz. Der Erfolg ist umwerfend. Der Roboter explodiert. Roger kriecht aus dem Baumstamm und nimmt den Kopf des Roboters mit. Am Startpunkt auf dem Planeten trifft er auf Cliffy, der den Roboter wieder zusammensetzen will. Roger beamt sich zurück aufs Schiff. Gerade als er den Transporterraum verlassen hat, kehrt auch Cliffy zurück. Roger übergibt ihm den Kopf des Roboters. Im Austausch hierfür erhält er ein Modul, das der Mechaniker übrigbehalten hat.

Roger will sich noch einmal auf den Planeten beamen, um das Raumschiff des Roboters zu untersuchen. Cliffy will unbedingt mit.

Da das Schiff getarnt ist, läuft Roger dagegen. Mit dem Modul, das er von Cliffy bekommen hat, öffnet Roger den Fahrstuhlschacht des Schiffes. Im Schiff findet er die Tarnvorrichtung. Als er sich daranmacht diese auszubauen, setzt er die Selbstzerstörung in Betrieb. In letzter Sekunde kann er die Tarnvorrichtung ausbauen und das Schiff verlassen. Leicht durchgeschüttelt erreichen sie den Transporterraum.

Mannschaft und Kommandant sind der Meinung, man habe sich eine Erfrischung verdient. Also wird die All-Bar angesteuert.

Roger läßt das Schiff in einen Orbit steuern. Bevor er sich in die Bar beamt, packt er noch Spike in seine Jacke.

Roger setzt sich zu seinen Leuten an den Tisch. Kurz nachdem er sich einen Drink bestellt hat, kommt ein aufdringlicher Händler. Dieser sieht ein, daß mit Roger heute kein Geschäft zu machen ist, läßt jedoch eine Packung Space-Affen als Werbebeschenk und eine Visitenkarte da.

160 Space Quest

Wieder kommt Roger nicht zum Trinken, denn J. T. Quirk kommt an den Tisch. Er fordert Roger zu einem Spielduell. Mit viel Mühe schafft es Roger, den verhassten Quirk zu besiegen. Inzwischen steckt jedoch Cliffy in Schwierigkeiten, genauer in einer Schlägerei. Quirk läßt Rogers Mechaniker in eine Zelle sperren. Da Roger ihn mag und vor allem braucht, macht er sich an dessen Befreiung.

An seinem Sitzplatz schüttet Roger die Space-Affen in seinen Drink. Dann geht er zu den Zellen. Als wegen der Affen Alarm ausgelöst wird, verlassen die Wachen ihren Posten. Roger findet Cliffy in einer Zelle. Leider kann er diese nicht öffnen. Da erinnert er sich an die »ätzenden« Eigenschaften von Spike. Er setzt ihn aufs Gitter. Siehe da, nach kurzer Zeit klafft ein großes Loch in den Gittern. Beide beeilen sich, auf ihr Schiff zu kommen, denn die Affen haben sich wie wild vermehrt.

Kaum sitzt Roger wieder in seinem Sessel, kommt ein Funkspruch vom Oberkommando. Roger soll einen Müllcontainer auf Ohmo einsammeln. Sofort macht er sich auf den Weg. Dort angekommen, ist allerdings kein Container zu finden. Roger und Sabber beamen sich auf den Planeten.

Die Siedlung sieht recht mitgenommen aus. Roger geht in ein Gewächshaus, wo er einen Computer entdeckt. Gerade als er den Computer einschalten will, wird er von einem Mutanten angegriffen. Nachdem Roger von dem Mutanten niedergeschlagen wurde, versucht dieser ihn mit ätzendem Speichel zu treffen. Geschickt weicht Roger immer wieder aus. Endlich erscheint Sabber und erschießt den Mutanten. Sabber will sich nun noch etwas weiter umsehen und geht erneut.

Auf dem Boden findet Roger einen Zettel, den der Mutant verloren hat. Auf ihm ist der Zugriffscode für den Computer verzeichnet. Roger benutzt den Computer und erfährt Näheres über die Zerstörung der Siedlung.

Auf der Anhöhe wählt Roger den geheimen Weg, von dem er gehört hat. Hier findet er ein Faß mit giftigem Abfall. Dieser Abfall ist der Grund für die Mutationen. Er liest die Aufschrift und erfährt den Standort der Herstellerfirma. Roger läßt sich von Flo wieder hochbeamen.

Auf dem Weg zur Brücke geht Roger in den Schleusenbereich (roter Knopf neben dem Müllraum). Aus den Schränken nimmt er sich eine Sauerstoffflasche und eine Atemmaske. Danach richtet er die Raumfähre aus und geht weiter zur Brücke.

Ein Notruf erreicht Roger und seine Crew. Es ist die Goliath, auf der sich auch Quirk und seine Traumfrau befinden. Die Seuche, die Mutationen hervorruft, ist auch hier ausgebrochen. Flo konnte den Planeten orten, von dem der Funkspruch kam. Sofort macht sich Roger auf den Weg.

Die Goliath ist bei dem Planeten Thrakus nicht zu finden. Flo empfängt jedoch das Signal einer Rettungskapsel. Roger geht zum Transporter und setzt zur Sicherheit die Atemmaske auf. Dann beamt er sich zur Rettungskapsel.

Die Rettungskapsel ist leer. Nur ein Mantel ist zurückgeblieben, den Roger an sich nimmt. Den Notsender schaltet er aus. Auf dem Weg zum Ausgangspunkt wird Roger angegriffen. Er und sein Angreifer stürzen über den Rand des Pilzes. Im letzten Moment kann sich Roger am Rand festhalten, der Angreifer hängt an seinen Beinen. Erst jetzt erkennt er im Angreifer seine Traumfrau.

Über sein Funkgerät will er sich und Schlankmeister auf sein Schiff beamen lassen. Sein jetziger Standort ist jedoch außer Reichweite. Damit sich seine Zukünftige retten kann, hält er ihr den gefundenen Mantel hin, an dem sie auf den Pilz steigt. Jetzt tauchen jedoch jede Menge Mutanten auf, die sofort schießen. Eine Liane, die Schlankmeister ihm reicht, kommt gerade richtig. Doch auch als er auf dem Pilz angekommen ist, tauchen sofort bewaffnete Mutanten auf. In letzter Sekunde beamt Cliffy beide an Bord.

Roger muß erkennen, daß sich seine Traumfrau schon infiziert hat. Sie gibt ihm die Verteilerkappe der Goliath. Um die Mutation aufzuhalten, wird die Zukünftige in der Gefrierkammer untergebracht (Gebrauchsanweisung beachten!).

Auf der Brücke erwartet Roger noch eine böse Überraschung. Die Goliath taucht auf. Roger läßt die Schutzschirme entfalten. Nach dem ersten Beschuß durch die Goliath entschließt er sich, im Asteroidenfeld Schutz zu suchen. Die Goliath verschwindet auch tatsächlich.

Cliffy meldet, daß das Raumschiff durch den Beschuß einen Schaden hat. Er werde jedoch die Außenhülle wieder reparieren. Kurze Zeit später sieht die erstaunte Brückenbesatzung Cliffy durchs Weltall schweben. Roger macht sich sofort auf den Weg, ihn zu retten.

Er steigt in die Raumfähre und startet ins All. Mit dem Greifarm schnappt er sich Cliffy und bringt ihn zurück aufs Schiff.

Jetzt will Roger erst einmal einen Blick auf den Hersteller des Giftmülls werfen. Das Raumschiff wird wieder in den Orbit gelenkt und Roger beamt sich auf die Station. Dabei gibt es leider einen kleinen Unfall. Sein Körper bekommt einen Fliegenkopf, sein Kopf bekommt einen Fliegenkörper. Glücklicherweise verliert der davonhüpfende Körper das Funkgerät.

Leider ist das Glück nicht von langer Dauer. Roger muß feststellen, daß der Fliegenkörper nicht stark genug ist, das Funkgerät zu bedienen. Ratlos schwirrt Roger um

162 Space Quest

das Funkgerät. Nach einer Weile versucht ein Frosch ihn zu fressen. Zufällig springt er auf das Funkgerät und schaltet es ein. Endlich hat Roger Verbindung zum Schiff. Flo will Cliffy sofort herunterschicken, sobald der Transporter repariert ist. Zeit für Roger, die Gegend zu erkunden. Nach einer Weile findet er einen Kartenleser. Er fliegt in den Schlitz. Hier kann er den Öffnungsmechanismus begutachten. Dabei merkt er sich natürlich die Kombination zum Öffnen.

Im Labor findet er einen funktionsfähigen Computer, der glücklicherweise einen Touchscreen hat. Hier reicht sogar sein Fliegengewicht. Über das Sicherheitssystem sieht Roger die Landung von Cliffy und dem inzwischen reparierten Roboter. Sofort fliegt er hin.

Zusammen mit Cliffy sucht Roger seinen Körper, während der Roboter die Gegend erkundet. Sie finden Rogers Körper in einem Müllcontainer. Cliffy schafft es, Roger seine alte Gestalt zurückzugeben. Beide gehen zum Kartenschlitz, wo auch der Roboter auftaucht und das Funkgerät mitbringt.

Der Roboter beamt sich aufs Schiff zurück. Roger präpariert die Visitenkarte des Händlers mit der Lochzange. Nun kann er die Tür zum Labor öffnen.

Im Labor findet er in einem Schrank flüssigen Stickstoff, den er mitnimmt. Als nächstes schaut er sich alle Bereiche im Computer an. Zusammen mit Cliffy beamt er sich auf das Schiff zurück.

Hier spielt Spike verrückt. Er springt zwischen Gefrierkammer und Transporter hin und her. Nach einer Weile verstehen Roger und Cliffy, was Spike »sagen« will. Die Traumfrau könne mit dem Transporter genau wie Roger gerettet werden. Sofort wird dies ausprobiert, nicht ohne die Frau vorher aufzutauen. Tatsächlich klappt es, doch sie ist so müde, daß Roger sie wieder in die Gefrierbox legt. Diesmal allerdings ohne Kälteschock.

Jetzt geht Roger auf die Suche nach der Goliath. Er fliegt verschiedene Planeten an, bis der Roboter meldet, die Goliath tauche in zehn Sekunden auf. Roger gibt Cliffy den Befehl, die Tarnvorrichtung einzuschalten. Als die Goliath in Sichtweite ist, ruft Cliffy ihn in den Transporterraum. Er zeigt Roger einen Plan von der Goliath und empfiehlt ihm einen Platz zum Eindringen. Roger soll die Schilde der Goliath deaktivieren, damit die anderen an Bord kommen können.

Roger startet mit der Raumfähre und steuert zum angegebenen Punkt. Hier schneidet er mit dem Laser-Schneidbrenner ein Loch in die Außenhülle und landet im Maschinenraum. Zunächst wartet er ab, bis der Mutant seinen Wachgang beendet hat. Dann geht er zum Schaltpult und setzt die Verteilerkappe ein. Wieder wartet er auf den

Rundgang der Wache. Als nächstes geht er durch den Ausgang, den auch die Wache genommen hat.

Um nicht aufzufallen, öffnet Roger ein Gitter und steigt in die Versorgungsschächte. Er befindet sich auf dem achten Level und muß in den zweiten. Viel Sucherei liegt vor ihm. Endlich findet er den Schalter. Als dieser das Schild deaktiviert hat, hebt sich das Gitter über Roger und er wird hinaufgezogen. Umringt von Mutanten steht er auf der Brücke der Goliath vor Quirk. Im letzten Moment taucht der Roboter auf. Cliffy hatte ihn umgebaut und den flüssigen Stickstoff integriert. Hiermit setzt der Roboter die Mutanten kurzzeitig außer Gefecht. Schnell laufen die beiden zum Transporterraum, wo Cliffy bereits wartet.

Mit dem Transporter sollen die Mutanten zurückverwandelt werden. Roger versteckt sich und wartet, bis alle Mutanten auf dem Transporter stehen. Dann gibt er Cliffy ein Zeichen. Die Verwandlung gelingt. Voller Schrecken stellt Roger jedoch fest, daß Quirk fehlt.

Roger rennt auf die Brücke und erfährt von Flo, daß sich ein Rettungsschiff von der Goliath gelöst hat und auf eine große Schleimwolke zusteuert. Die Schleimwolke verschlingt das Schiff und steuert dann auf die Goliath zu. Roger läßt sich schnellstens auf sein Schiff zurückbeamen.

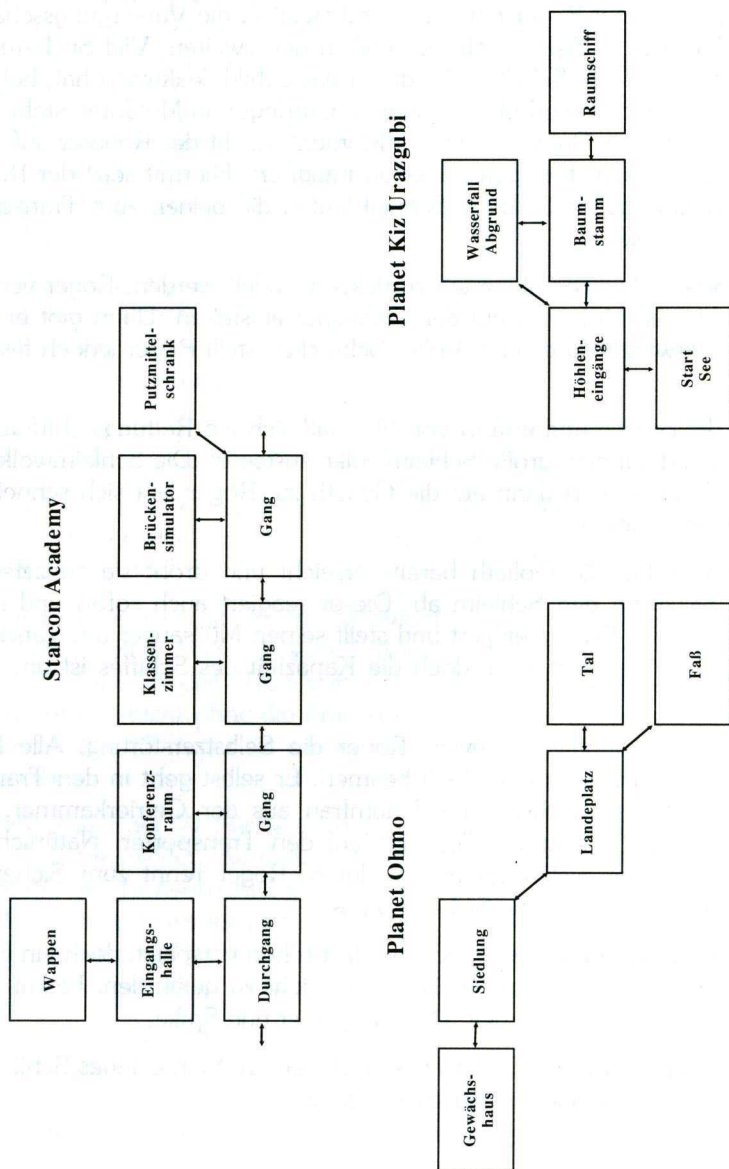
Der Schleimklumpen hat die Goliath bereits erreicht und droht sie zu zerstören. Roger gibt eine Salve auf den Schleim ab. Dieser reagiert auch sofort und nimmt Rogers Schiff aufs Korn. Roger reagiert und stellt seinen Müllsauger an. Tatsächlich gelingt es, den Schleim aufzusaugen, doch die Kapazität des Schiffes ist um 200% überschritten.

Um das Monster zu vernichten, aktiviert Roger die Selbstzerstörung. Alle Besatzungsmitglieder sollen sich auf die Goliath beamen. Er selbst geht in den Transporterraum. Hier befreit er zunächst seine Traumfrau aus der Gefrierkammer, dann Spike aus seinem Glas. Alle drei stellen sich auf den Transporter. Natürlich geht wieder etwas schief. Eine Sicherung brennt durch. Roger rennt zum Sicherungsschacht und wechselt die schadhafte Sicherung aus.

Der Rückweg zum Transporter ist vom Schleim fast schon versperrt, doch ein gewagter Sprung rettet Roger. Um die neue Sicherung nicht zu gefährden, beamt Roger zunächst seine Traumfrau in Sicherheit. Dann folgen er und Spike.

Gerade noch rechtzeitig kann die Goliath gestartet werden. Sein eigenes Schiff liefert das Feuerwerk zur Feier des überstandenen Abenteuers.

5.6.2 Karten



5.6.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
In Unterrichtsraum gehen	5	5
Beim linken Nachbarn abschreiben (links auf Bildschirm)	5	10
Putzmaterial nehmen	20	30
Wappen putzen	50	80
Testergebnis abholen	100	180
ABS aktivieren	100	280
Container öffnen/Spike finden	20	300
Lochzange nehmen	5	305
Laser-Schweißer nehmen	5	310
Sicherung nehmen	5	315
Anti-Säure-Tabletten nehmen	15	330
Spike in das Glas setzen	20	350
Anti-Säure-Tabletten in Glas geben	20	370
ABS aktivieren	100	470
Auf Planeten beamen	10	480
Ast nehmen	10	490
Banane nehmen	25	515
Felsen auf Roboter stoßen	100	615
Banane in Raketensatz schieben	200	815
Kopf nehmen	25	840
Cliffy sammelt Roboter ein,		
Roger beamt zum Schiff	175	1015
Fahrstuhl beim Schiff öffnen	100	1115
Tarnvorrichtung ausbauen	200	1315
Spike in Bar mitnehmen	10	1325
Spiel gegen Quirk gewinnen	max. 100	1425
Space-Affen in Bourbon schütten	50	1475
Kraftfeld ausschalten	25	1500
Spike auf Zellengitter setzen	50	1550
Zum Schiff beamen	200	1750
Zu neuem Auftrag fliegen, in Orbit gehen	10	1760
Schiff anrufen	10	1770
Auf Planeten beamen	5	1775
Mutant wird von Sabber erschossen	50	1825
Zettel nehmen und lesen	5	1830
Logbuch im Computer lesen	20	1850

166 Space Quest

Container über geheimen Weg erreichen	50	1900
Atemmaske nehmen	5	1905
Sauerstoffflasche nehmen	25	1930
Zur Goliath fliegen	20	1950
Zur Rettungskapsel beamen	20	1970
Mantel nehmen	10	1980
Notsender ausschalten	35	2015
Schlankmeister den Mantel reichen	35	2050
Flo anfunken	25	2075
Liane greifen, hochsteigen	5	2080
Gefrierkammer öffnen	20	2100
Traumfrau in Kammer legen	20	2120
Richtig einstellen, einfrieren	75	2195
In Asteroidenfeld fliegen	35	2230
Cliffy im All einfangen	100	2330
Zum Raumschiff zurückkehren	50	2380
Zum Raumlabor fliegen, in Orbit gehen	10	2390
Frosch springt aufs Funkgerät	100	2490
Mit Flo reden	40	2530
In Kartenleser fliegen	20	2550
Computer benutzen	10	2560
Zu Cliffy fliegen	5	2565
Roger setzt sich auf seinen Körper	10	2575
Verwandelt werden	50	2625
Löcher in Visitenkarte stanzen	5	2630
Tür mit Karte öffnen	500	3130
Flüssigen Stickstoff nehmen	50	3180
Alle Dateien im Computer lesen	35	3215
Traumfrau auftauen	50	3265
Traumfrau auf Transporter legen	50	3315
Raumschiff tarnen	50	3365
An Goliath andocken	300	3665
Mit Laser-Schweißer Außenhülle aufschneiden	100	3765
Richtiger Einstieg	70	3835
Verteilerkappe einsetzen	100	3935
In Kriechgang steigen	100	4035
Schalter finden	350	4385
Schilde abschalten	20	4405
Cliffy melden, daß alle Mutanten auf Transporter	20	4425

Space Quest 167

Zurück auf eigenem Schiff	20	4445
Auf den Schleim feuern	50	4495
Schleim aufsaugen	200	4695
Schiff aufgeben	10	4705
Selbstzerstörung aktivieren	100	4805
Traumfrau befreien	10	4815
Spike befreien	10	4825
Sicherung wechseln	175	5000

6 Quest for Glory

Von den bisher vorgestellten Spielen der Quest-Serie hebt sich die Quest-for-Glory-Reihe in einigen wesentlichen Punkten ab. Diese Serie ist eine gelungene Mischung aus reinem Abenteuerspiel und Rollenspiel. Sie steuern »sich selbst« in einer Fantasiewelt.

Die zeitliche Zuordnung gleicht in etwa der King's Quest-Serie. Auch hier streifen Kobolde, Trolle, merkwürdige Monster und obskure Gestalten durch das Land. Aberglaube, weißer und schwarzer Zauber, Heiltränke und Gifte gehören zum Alltag. Die Spielführung ist anders als bei den bisherigen Spielen.

Sie haben die Wahl zwischen drei Charakter-Gruppen. Die Person, die Sie im Spiel verkörpern, kann ein Kämpfer, ein Magier oder ein Dieb sein. Je nachdem, welchen Charakter Sie gewählt haben, kann der Spielverlauf differieren. Alle folgenden Spielbeschreibungen beziehen sich auf einen Magier, da diese Lösung meist am kompliziertesten ist. Wenn Sie jedoch diese Lösung kennen, sollten die anderen Charaktere kein Problem mehr darstellen.

Alle Charaktere müssen von Zeit zu Zeit kämpfen. Dazu öffnet sich jeweils ein neuer Bildschirm, in dem der Kampf abläuft.

Die Quest-for-Glory-Spiele haben einen recht flexiblen Handlungsverlauf. Fast alle Aktionen können in beliebiger Abfolge erledigt werden. Nur wenige Handlungen sind auf Vorleistungen ausgerichtet.

Außerdem haben diese Spiele einen Tag- und Nacht-Zyklus. Dies bedeutet zum einen, daß sie essen, trinken und schlafen müssen. Zum anderen sind bestimmte Aktionen und Begegnungen tageszeitabhängig. Bedenken Sie also immer, wann Sie was tun.

Erste Regel ist: rede mit jedem über alles. Gespräche und die Reaktion auf das Erfahrene wirken sich entscheidend auf den Spielverlauf aus. Die jeweiligen Punktelisten, die ich anführe, sind nur eine Orientierung für Ihr eigenes Spiel. Oft ist es für die Punkteverteilung wichtig, vorher zu erfahren, was Sie an einer bestimmten Stelle tun sollen. Natürlich erhalten Sie für jede erfolgreiche Aktion Punkte, doch das können weniger sein als Sie erwartet haben.

170 Quest for Glory

Jedes Quest-for-Glory-Spiel bietet die Möglichkeit, den Endstand abzuspeichern. Dieser Spielstand, Eigenschaften und Geld können in die nächste Folge übernommen werden. Damit erhalten Sie eventuell entscheidende Vorteile.

6.1 Die Saga

Mit der Quest-for-Glory-Reihe wagen sich die Sierra-Programmierer auf ein neues Gebiet. In einem Rollenspiel steuert man nicht nur eine Figur, man verkörpert den Helden der Geschichte. In diesem Spiel haben Sie die Auswahl zwischen einem Krieger, einem Magier und einem Dieb.

6.1.1 Quest for Glory I – So you want to be a Hero



Die Geschichte um Ihre Heldentaten beginnt im Spielburg-Valley. Alle Bewohner von Spielburg helfen Ihnen, die Gefahren zu bestehen und die Bösewichter zu besiegen. Und davon gibt es eine ganze Menge.

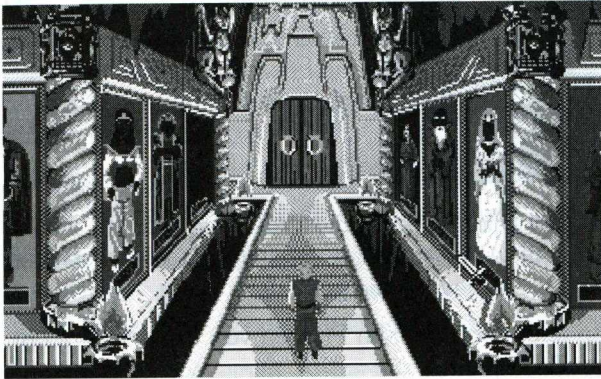
Das Tal von Spielburg wird von einer Räuberbande immer wieder heimgesucht. Nicht einmal große Karawanen sind sicher. Der Händler Abdulla kann Ihnen einiges davon berichten.

Zusätzlich vermißt der Baron von Spielburg seine zwei Kinder. Seit langer Zeit sind sie verschollen. Sie sind natürlich gerne bereit, bei der Suche nach den Kindern zu helfen.

Als wäre das alles nicht genug, gibt es im Tal auch noch die böse Hexe Baba Yaga. Sie terrorisiert mit ihrem Zauber die Bevölkerung. Wer ihr über den Weg läuft, wird kurzerhand in einen Frosch verwandelt.

Eine Menge Aufgaben liegen vor Ihnen.

6.1.2 Quest for Glory II – Trial by Fire



Der Händler Abdulla und die Wirtsleute Shema und Shameen waren nach Spielburg gekommen, um einen Helden für ihr Land zu suchen. Sie waren der (oder die) Richtige. Am Ende des Abenteuers in Spielburg flogen sie mit Ihnen auf einem fliegenden Teppich in die Stadt Shapeir.

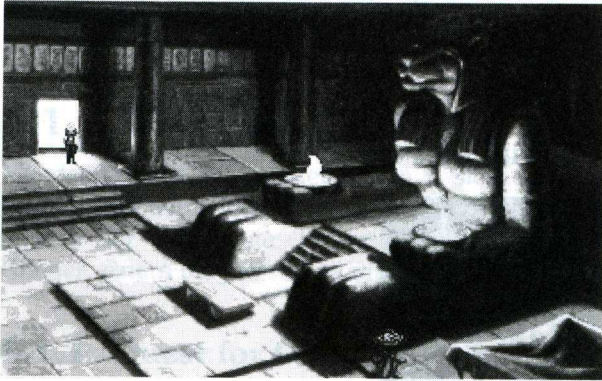
Nach langer Reise endlich angekommen, erfahren Sie, daß es hier zwei große Städte gibt, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen. Die zweite Stadt, Raseir, wurde von einem Emir regiert. Leider verschwand der Emir auf rätselhafte Weise, und ein anderer nahm seinen Platz ein. Seitdem herrscht in Raseir Angst und Not.

Ein Astrologe hat Shapeir eine dunkle Zukunft prophezeit. Das Unheil soll in Form der vier Elemente, Feuer, Wasser, Erde und Luft, erscheinen.

Sie werden von Ihren Freunden gebeten, den Kampf gegen die Elemente zu übernehmen, den Emir zu finden und wieder auf den Thron zu setzen.

172 Quest for Glory

6.1.3 Quest for Glory III – Wages of War



Kurz bevor der Bösewicht Ad Avis den Djinn Iblis auf die Erde rufen konnte, haben Sie es geschafft, ihn zu besiegen. Somit wurde der Plan vereitelt, die Weltherrschaft zu erreichen. Die Leiche von Ad Avis wurde jedoch nie gefunden.

Aus Dankbarkeit hat Sie der Sultan adoptiert und zum Prinzen von Shapeir ernannt. Jetzt droht allerdings wieder eine große Gefahr.

Durch den Sieg über Ad Avis wurde so viel magische Energie freigesetzt, daß ein Dämon in die Welt gelangen konnte. Dieser will nun die Welt beherrschen.

Zusammen mit Rakeesh und Uhura machen Sie sich durch ein magisches Tor auf den Weg nach Tarna. Hier treffen Sie auf Kreesha.

Kreesha berichtet, daß der Dämon einen Krieg zwischen den Simbani und den Leopardenmenschen anzetteln will. Er stahl den Stämmen ihr Wahrzeichen und versteckte es jeweils beim anderen Stamm.

6.2 Quest for Glory I

Bei allen Quest-for-Glory-Lösungen wurde in diesem Buch ein Magier als Spielfigur gewählt.

Während des Spieles müssen Sie bei allen Personen über alle Themen Erkundigungen einholen. Dies wird in der Textlösung nicht immer erwähnt, da es zu den grundsätzlichen Aktionen gehört.

Je nachdem wie lange Sie für die einzelnen Aktionen benötigen, kann der Tagesverlauf von unserem Text abweichen.

6.2.1 Textlösung

Ein neuer Tag beginnt in Spielburg. Sie haben gerade die Stadt betreten und sehen den Sheriff, der Sie auch gleich anspricht.

Von ihm erfahren Sie etwas über die Stadt und die Räuber der Umgegend. Weiter gehts zur Halle der Abenteurer. Hier wecken Sie zuerst den schlafenden Wolfgang. Auch ihn befragen Sie zu Land und Leuten. Auf dem Tisch liegt das Buch der Abenteurer, in das Sie sich eintragen. Zuletzt werfen Sie noch einen Blick auf alle Notizen auf der Pinnwand.

Am Apfelstand kaufen Sie 50 Äpfel. Neben dem Stand ist ein Ausrüstungsgeschäft. Hier informieren Sie sich über die Preise und kaufen zwei leere Flaschen.

In einer Seitenstraße finden Sie den Bettler Sam. Diesem geben Sie eine Silbermünze und erhalten im Austausch einige Informationen. In der Kneipe am Ende der Straße finden Sie auf dem Boden einen Zettel, den Sie nehmen und lesen.

Nun machen Sie einen Abstecher in den Zauberladen. Hier erfahren Sie, welche Zaubersprüche Sie lernen können. Danach verlassen Sie die Stadt.

Wenn Sie nun nach Osten gehen, treffen Sie an einer Stelle einen Fuchs, der in einer Falle gefangen wurde. Gutmütig lassen Sie ihn frei. Der Fuchs verspricht dafür Hilfe.

Nördlich der Stadt wohnt die Heilerin. Vor ihrem Haus steht ein Baum, an dem Sie bis zur Erschöpfung klettern üben. Erklimmen können Sie den Baum jedoch noch nicht. Bei der Heilerin erhalten Sie bei der richtigen Frage ein Rezept für einen Trank.

Langsam geht der Tag zu Ende. Sie gehen zurück in die Stadt (wenn das Tor verschlossen ist, Mauer überklettern). Im Inn bestellen Sie etwas zu essen. Hier treffen Sie auf den Händler Abdulla. Er wurde von den Banditen ausgeraubt und ist pleite. Als Sie dies erfahren, bestellen Sie auch ihm etwas zu essen. Danach legen Sie sich schlafen.

Am nächsten Tag gehen Sie in die Berge im Osten. Hier treffen Sie auf den hungrigen Brauggi. Er verspricht Ihnen ein tolles Geschenk, wenn Sie ihm seine Hände mit Äpfeln füllen. Da er sehr große Hände hat, werden Sie alle 50 Äpfel los. Im Austausch erhalten Sie einen magischen Edelstein.

174 Quest for Glory

Im Schloßgarten treffen Sie Heinrich. Auch ihn fragen Sie aus und erhalten nähere Informationen über die Banditen. Weiter im Westen finden Sie einen Steinkreis, in dem viele Pilze wachsen. Eine Portion Pilze nehmen Sie mit.

Kurz darauf führt Sie ein weißer Hirsch zu dem Baumgeist des Waldes. Der Baumgeist möchte von Ihnen die Saat einer bestimmten Pflanze. Sofort machen Sie sich auf den Weg.

Ein wenig nordwestlich treffen Sie auf die Meeps. Nach einer kleinen Unterhaltung erhalten Sie ein wenig Fell und einen Zauberspruch (Detect Magic). Da sich der Abend nähert, gehen Sie zurück zur Stadt und übernachten im Inn.

An nächsten Morgen gehen Sie zum Spiegelsee. Am Wasserfall entdecken Sie den verschlossenen Eingang zu einer Höhle. Sie klopfen an und der Eremit Enry läßt Sie ein. Nach einer ausgiebigen Unterhaltung erhalten Sie einen Zauberspruch (Trigger). Als Sie gehen, läßt Sie der Eremit ein, einmal bei ihm zu übernachten.

Beim Wasserfall füllen Sie eine der Flaschen mit Wasser auf.

Inzwischen sind Sie im Klettern so trainiert, daß Sie beim Haus der Heilerin den Baum besteigen können. Im Nest des Vogels finden Sie den Ring, den die Heilerin seit geraumer Zeit vermißt. Für die Rückgabe erhalten Sie eine großzügige Belohnung.

Beim Zauberlanden kaufen Sie den Fletch-, den Open- und den Flame-Spruch.

Nun machen Sie sich auf den Weg, die Saat für den Baumgeist zu besorgen. Die Pflanzen spucken den Samen immer hin und her. Sie fangen den Samen ab (entweder neben eine der Pflanzen stellen und fangen oder Fletch-Spruch) und bringen ihn zum Baumgeist. Als Belohnung erhalten Sie die Eichel für das Rezept.

Nun gehen Sie zu »Eranas Peace«. Um Ihren Hunger zu stillen, essen Sie eine Frucht vom Baum. Mit dem Open-Spruch öffnen Sie die Steinplatte. Darunter finden Sie den Calm-Spruch. Zu guter Letzt pflücken Sie noch einige Blumen. Sollte der Abend nahen, ist hier ein geeigneter Platz zum Schlafen.

Bei der Heilerin geben Sie jetzt die Blumen, das Wasser, Die Eichel, das Fell und die Pilze ab. Für das Rezept fehlt jetzt nur noch etwas Feenstaub.

Vor dem Stadttor treffen Sie auf einen Dieb. Für ein wenig Geld bekommen Sie Informationen über die Hexe Baba Yaga.

Beim Schloß reden Sie zunächst mit dem Torwächter Karl. Der läßt Sie dann auch ins Schloß. Im Stall verdienen Sie sich mit etwas Arbeit einige Münzen. Auf dem Hof

treffen Sie auf den Waffenmeister. Von ihm erhalten Sie eine Lehrstunde in Kampftechnik.

Am Steinring warten Sie auf die Nacht und auf die Feen. Nach einem kleinen Tänzchen erhalten Sie den gewünschten Feenstaub. Den Staub liefern Sie bei der Heilerin ab. Nach einer kurzen Wartezeit erhalten Sie den gemixten Zaubertrank.

Vor der Höhle des Koboldes treffen Sie auf einen Ogre, der Sie zum Kampf fordert. Mit einigen Zaubersprüchen und Ihrer Waffe entscheiden Sie den Kampf für sich. Die Schatztruhe des Ogre öffnen Sie mit dem Open-Spruch. Im Höhleneingang treffen Sie auf einen Bären, der angekettet ist. Zunächst geben Sie dem Tier eine Tagesration zu essen.

Tiefer in der Höhle finden Sie den bösen Kobold. Mit dem Flame-Spruch können Sie den Kobold nach einer Weile besiegen. Sie finden einen Schlüssel. Mit dem Open-Spruch finden und öffnen Sie den Schatz des Koboldes. Der Schlüssel öffnet die Kette am Fuß des Bären. Als dieser befreit ist, löst sich ein Zauber und der Bär verwandelt sich in den Sohn des Barons.

Im Schloß erhalten Sie die versprochene Belohnung.

An der Zielscheibe an der Stadtmauer können Sie ein Gespräch zwischen zwei Banditen belauschen. Hierbei erfahren Sie das Paßwort für ihren Unterschlupf.

Nun gehen Sie zum Schloß des Zauberers. Am Eingang müssen Sie der Torwache einige Fragen beantworten, ehe Sie das Schloß betreten dürfen. Sie sollen direkt zum Zauberer in den Turm gehen, ohne etwas auf dem Weg dorthin anzurühren. Der Zauberer ist sehr gesprächig und liebt Spiele. Als Sie ein Spiel gegen ihn gewinnen, erhalten Sie den Dazzle-Spruch.

Vor Baba Yagas Hütte steht ein Zaun mit Schädeln. Mit einem der Schädel führen Sie ein kleines Gespräch. Dann geben Sie ihm den magischen Edelstein. Er kann daraufhin wieder sehen und öffnet den Eingang. In der Hütte treffen Sie auf die Hexe, die Sie in einen Frosch verwandelt. Doch dann besinnt sie sich eines Besseren. Sie bekommen den Auftrag, eine Mandrake-Wurzel um Mitternacht vom Friedhof zu holen.

Kurz vor dem Friedhof benutzen Sie den Trank der Heilerin. Nun können Sie ungehindert die Wurzel nehmen. Diese liefern Sie dann sofort bei der Hexe ab.

Jetzt machen Sie sich auf den Weg zur Räuberhöhle. Sie öffnen den Geheimgang, von dem die zwei Banditen an der Wurfscheibe erzählt haben, und sagen das Paßwort auf. Vor dem Eingang zur Burg patrouilliert eine Wache. Mit dem Calm-Spruch setzen Sie die Wache außer Gefecht, mit dem Open-Spruch öffnen Sie das Tor.

176 Quest for Glory

Im Innenhof des Verstecks müssen Sie nun drei Fallen umgehen. Sie gehen links an der Barrikade vorbei, dann über die rechte Planke. Das Seil in der Mitte sehen Sie an und steigen darüber. Durch eine Tür kommen Sie ins Innere, doch leider werden Sie entdeckt.

Schnell schließen Sie die Tür. Als die Wachen nicht mehr durchs Fenster schauen, stellen Sie den Stuhl vor die rechte Tür. Jetzt erscheinen andere Wachen auf der linken Seite des Raumes. Den direkten Weg versperren Sie mit dem großen Leuchter. Danach springen Sie auf den Tisch und schwingen sich am Seil gegen Ihre Gegner. Wenn Sie richtig treffen, haben Sie nun Ruhe.

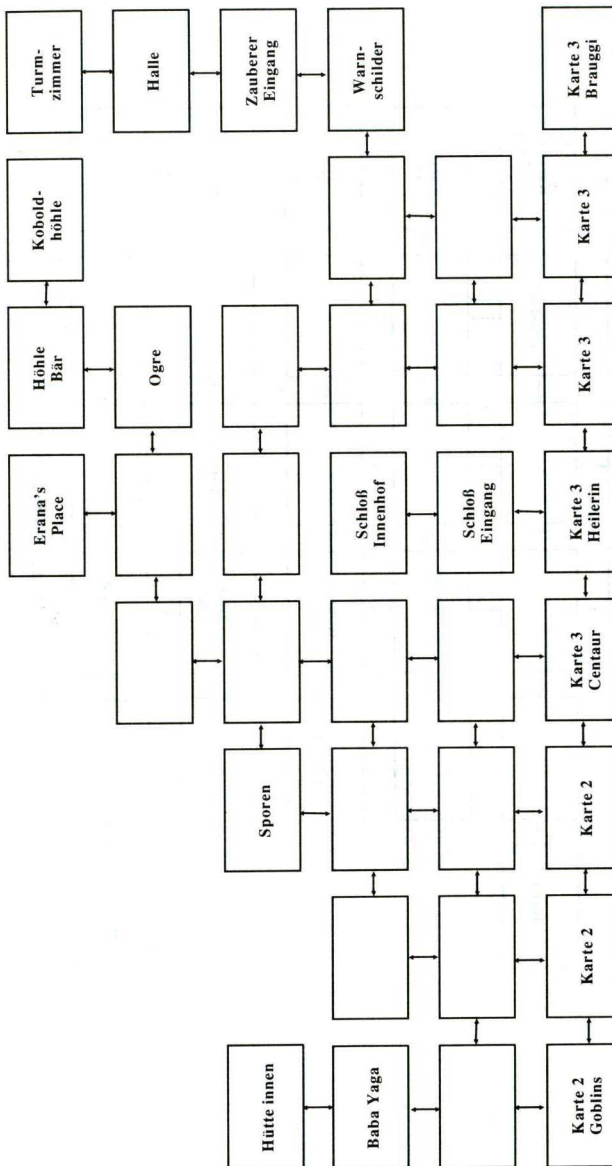
Im nächsten Raum finden Sie Yorick, den besten Freund der verschwundenen Baronesse. Er erzählt Ihnen, daß Elsa verzaubert wurde und nun als Anführer der Banditen lebt. Auf recht komplizierten Wegen gelangen Sie in den nächsten Raum.

Hier werden Sie sofort von Elsa angegriffen. Mit einem Zaubertrank können Sie den Zauberspruch jedoch brechen. Zusammen mit Yorick will sie Sie im Schloß treffen. Sie nehmen noch schnell die Heiltränke und den Spiegel vom Tisch und verlassen den Raum durch den Geheimgang.

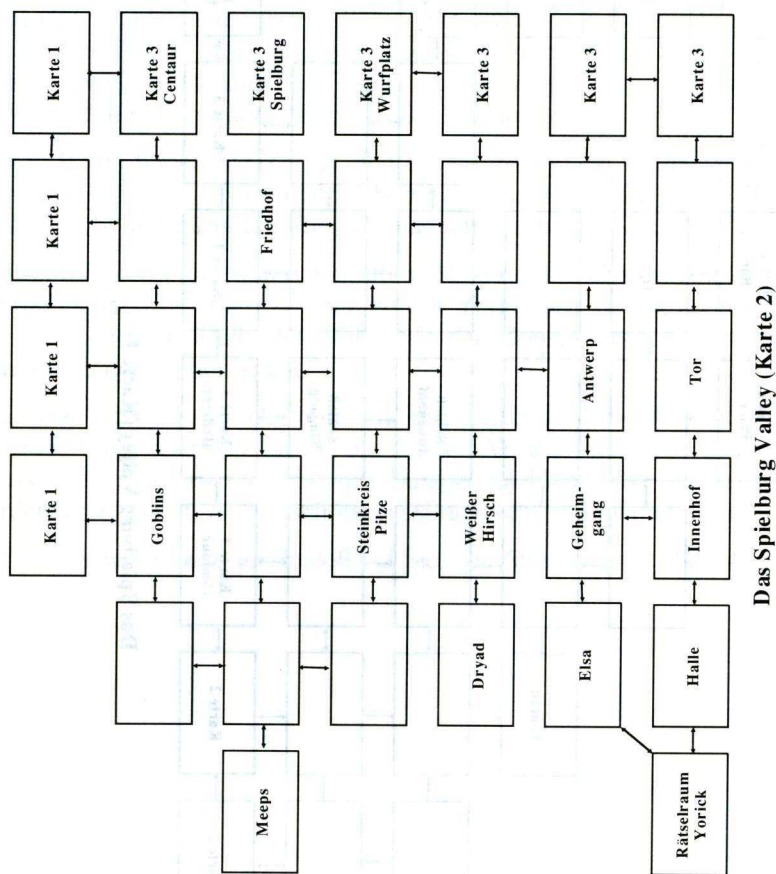
Bevor Sie jetzt jedoch zum Schloß gehen, muß noch die Hexe besiegt werden. Auf dem üblichen Weg gelangen Sie in die Hütte. Als die Hexe Sie wieder in einen Frosch verwandeln will, nehmen Sie den Spiegel zur Hand. Der Zauber wird auf die Hexe zurückgeschleudert. Als Frosch kann sie nun kein Unheil mehr anrichten.

Eine große Feier wartet jetzt im Schloß auf Sie, das Abenteuer ist überstanden.

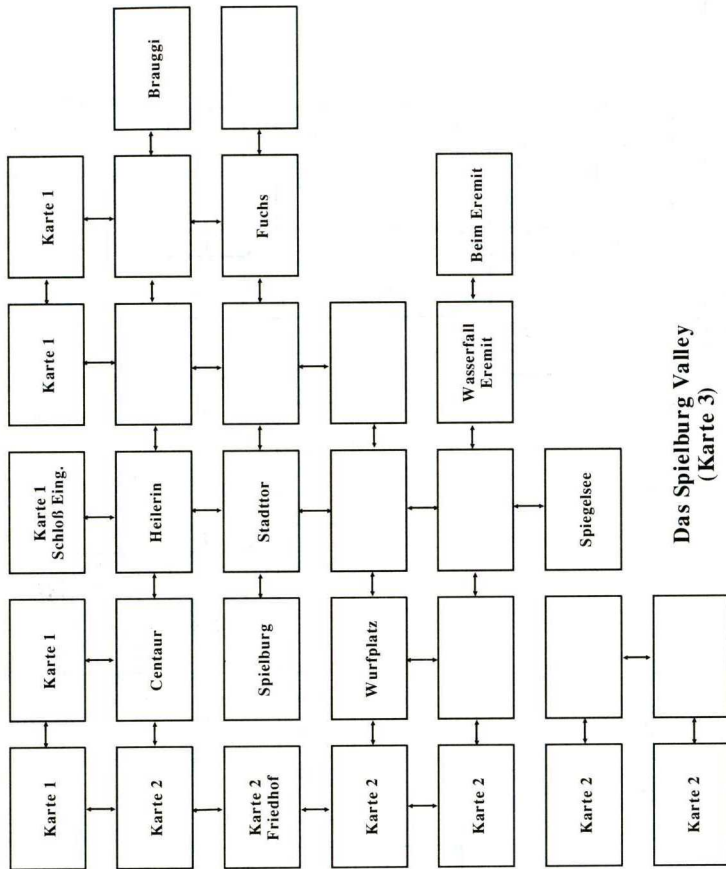
6.2.2 Karten



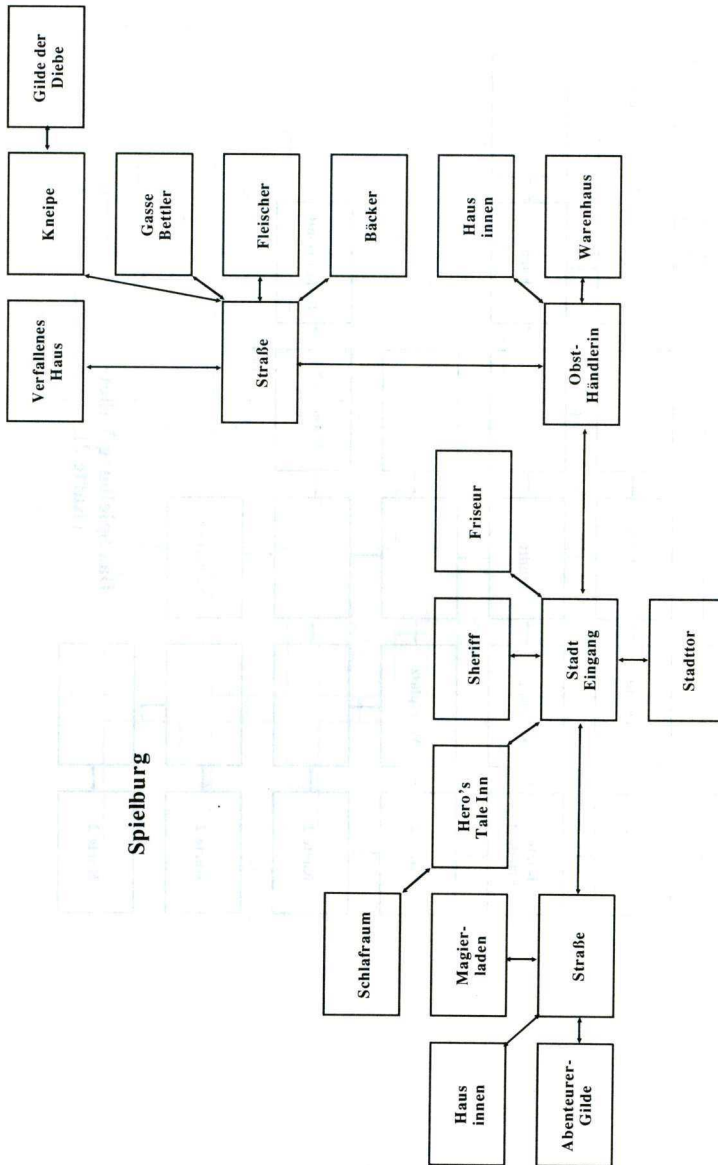
Das Spielberg Valley (Karte 1)



Das Spielburg Valley (Karte 2)



180 Quest for Glory



6.2.3 Punkteliste

Aktion

Spielburg:

Straße:

In die Stadt gehen

Mit Sheriff reden

Halle der Abenteurer:

Wolfgang in Halle wecken

Buch ansehen

Namen eintragen

Pinnwand ansehen

Straße:

Mit Apfelverkäuferin Hilde reden

Äpfel kaufen (5x)

Laden:

Mit dem Händler Kaspar reden

Seitenstraße:

Sam, dem Bettler eine Silbermünze geben

Mit Sam reden

Kneipe:

Zettel nehmen und lesen

Zauberladen:

Mit der Zauberin Sara reden

Straße:

Aus der Stadt gehen

In den Wäldern:

Fuchs helfen

Heilerin:

Mit Heilerin reden

Im Inn:

Wirt ansprechen

Essen kaufen

Mit dem Händler Abdulla reden

Einzelpunkte Gesamt

1 1

1 2

1 3

4 7

1 8

6 14

2 16

3 19

1 20

1 21

1 22

2 24

1 25

1 26

10 36

2 38

1 39

1 40

7 47

182 Quest for Glory

Essen für Abdulla kaufen	2	49
Übernachten	1	50
Bei Brauggi:		
Äpfel gegen Gem eintauschen	10	60
Bei Heinrich:		
Mit Heinrich dem Centaur reden	1	61
Nach dem Anführer der Banditen fragen	3	64
Feen Platz:		
Pilze sammeln	3	67
Bei Dryad:		
Mit Dryad reden	1	68
Bei den Meeps:		
Meeps nach grünem Fell fragen	1	69
Fell nehmen	5	74
Spruch »Detect Magic« nehmen	4	78
See:		
An den See kommen	1	79
Wasserfall:		
An die Tür klopfen	1	80
Von der Tür zurücktreten	5	85
Mit Enry reden	2	87
»Trigger«-Spruch erhalten	5	92
Bei Zauberin:		
»Fletch«-Spruch erhalten	2	94
Vor Heilerin:		
Ring nehmen	3	97
Bei Heilerin:		
Ring zurückgeben	10	107
Bei Zauberin:		
»Flame«-Spruch kaufen	2	109
Pflanzen:		
Sporen abfangen	8	117

Quest for Glory 183

Bei Dryad:

Saat abgeben	7	124
»Acorn« erhalten	1	125

Bei Zauberin:

»Open«-Spruch lernen	2	127
----------------------	---	-----

Bei Erana:

Frucht essen	2	129
»Calm«-Spruch nehmen	5	134

Vor der Stadt:

Mit Dieb reden, Spruch erhalten	2	136
---------------------------------	---	-----

Wasserfall:

Wasser nehmen	3	139
---------------	---	-----

Bei Heilerin:

Wasser geben	2	141
Acorn geben	5	146
Fell geben	2	148
Blumen geben	1	149
Pilze geben	1	150

Schloß:

Mit Karl, dem Wächter, reden	5	155
Ins Schloß gehen	1	156
Im Stall arbeiten	5	161
Waffenmeister ansprechen	1	162

Feen-Platz:

Mit Feen tanzen	3	165
Feenstaub bekommen	9	174

Bei Heilerin:

Feenstaub abgeben	2	176
Potion bekommen	7	183

184 Quest for Glory

Bei Kobold:

Bär füttern	5	188
Höhle betreten	2	190
Kobold besiegen	10	200
»Open«-Spruch benutzen, Münzen nehmen	5	205
Bär mit Schlüssel befreien	25	230

Bei Erana:

Schlafen und Frucht essen	5	235
---------------------------	---	-----

Schloß:

Halle betreten:	10	245
Mit König reden	3	248
Beim Wurftraining:		
Gespräch belauschen, Paßwort erfahren	12	260

Beim Zauberer:

Burg betreten	3	263
Spiel gegen Zauberer gewinnen	17	280
Gespräch mit Zauberer	1	281

Bei Baba Yaga:

Mit Schädel reden, Deal aushandeln	2	283
Dem Schädel den Gem geben	10	293
Spruch aufsagen	7	300
Mit Hexe reden	2	302

Vor Friedhof:

Potion benutzen	2	304
-----------------	---	-----

Friedhof:

Mandrake nehmen	6	310
-----------------	---	-----

Bei Heilerin:

Klauen verkaufen	2	312
Bart verkaufen	2	314

Bei Baba Yaga:

Mandrake abliefern	3	317
--------------------	---	-----

Quest for Glory 185

Antwerp:

Geheimgang öffnen	10	327
Paßwort aufsagen	7	334
In Burg kommen	8	342
Im Haus die Tür schließen	8	350
Wachen besiegen	8	358
Mit Yorick reden	2	360
Über Elsa reden	8	368
Yoricks Raum erreichen	12	380
Prinzessin erlösen	35	415
Geheimgang benutzen	10	425

Bei Baba Yaga:

Spiegel benutzen	50	475
------------------	----	-----

Im Schloß:

Feier	25	500
-------	----	-----



6.3 Quest for Glory II

Mit dem fliegenden Teppich kommen Sie in Shapeir an. Das Gasthaus von Shema und Shameen wählen Sie als Hauptquartier aus. Da Sie ein guter Freund von den Wirtsleuten sind, können Sie hier in Ruhe essen und schlafen.

6.3.1 Textlösung

Bei dem Händler Abdulla, den Sie bereits vom ersten Teil des Spieles kennen, erkundigen Sie sich über die aktuelle Lage. Danach machen Sie sich auf den Weg zum Geldwechsler, da Ihr Geld hier nicht akzeptiert wird. Nach einem langen Weg durch die Gassen erreichen Sie eine hübsche Geldwechslerin. Da der Umtauschkurs günstiger ist, wenn Sie in kleinen Mengen tauschen, nehmen Sie jeweils 20 Goldstücke. Nachdem Sie ihr gesamtes Geld getauscht haben, können Sie sich für das neue Abenteuer ausrüsten. Da Sie sich in einem arabischen Land befinden, dürfen Sie beim Einkauf nie das Handeln vergessen.

Am Gates Plaza erstehen Sie eine magische Karte der Stadt und einen Kompaß. Am Blumenstand kaufen Sie einen kleinen Strauß.

In der Abenteurer-Gilde treffen Sie die Schwertmeisterin Uhura. Sie bietet an, Sie im Kampf zu unterweisen. Dieses Angebot nehmen Sie jeden Tag wahr. Natürlich tragen Sie sich wieder in das Buch der Gilde ein. Vor dem Eingang der Gilde treffen Sie auf Rakeesh, einen Paladin. Nachdem er Ihnen die gewünschten Informationen gegeben hat, kaufen Sie beim Lederwarenhändler einen zweiten Wasserschlauch. Bei Kiram erstehen Sie einen Beutel.

Beim Waffenhändler können Sie zur Zeit nichts kaufen.

Am Fountain Plaza füllen Sie als erstes den Wasserschlauch auf. An den verschiedenen Ständen kaufen Sie eine Lampe, etwas Pflanzenerde, einen Topf und etwas zu essen. Danach werfen Sie einen Blick in den Magieladen. Hier vervollständigen Sie die Liste der Zaubersprüche.

In der Apotheke erstehen Sie verschiedene Pillen, die sich noch als sehr nützlich erweisen. Hier bekommen Sie auch Öl für die Lampe.

Am Palace Plaza wird Ihnen ein Pin angeboten, der zur Zeit aber noch zu teuer ist. Danach gehen Sie zum Astrologen. Dieser braucht für eine vernünftige Deutung jedoch etwas Zeit und bittet Sie, später wiederzukommen.

Jetzt suchen Sie den Weg zu Aziza, von der der Besitzer des Magieladens erzählt hat. Mit einigen Zaubersprüchen erreichen Sie Ihr Ziel. Doch so einfach wird Ihnen der

Eintritt nicht gestattet. Zunächst müssen Sie einige Fragen über sich beantworten. Da Sie sich auf den Zauberer Erasmus berufen, sollen Sie Ihre Fähigkeiten im Zaubern unter Beweis stellen.

Zuerst stellt Ihnen Erasmus eine Aufgabe, die Sie mit den Sprüchen Detect Magic, Fletch und Trigger bestehen. Danach stellen die anderen Zauberer ihre Aufgaben.

1. Element Luft: Fletch und Levitate.
2. Element Erde: Trigger, Calm und Calm.
3. Element Wasser: Flame Dart, Force Bolt und Open.
4. Element Feuer: Open, Calm, Fletch und Force Bolt.

Nun wird Ihnen ein Studium in der Akademie angeboten, das aber einige Jahre dauern würde. Damit Sie Ihren Freunden helfen können, lehnen Sie dankend ab. Da der Abend naht, gehen Sie ins Gasthaus. Am nächsten Morgen trainieren Sie zuerst wieder mit Uhura.

Nach sehr langen Verhandlungen erstehen Sie vor dem Stadttor einen Reitsaurier für 5 Dinar. Auf einem kleinen Ritt in die Wüste wird der Saurier ausprobiert. Nach einer Weile treffen Sie einen Derwisch. Auch Ihn befragen sie nach allem Wichtigen. Bevor Sie wieder in die Stadt zurück reiten, nehmen Sie noch ein paar Barthaare mit. Am Eingangstor geben Sie seinen Saurier zur Aufbewahrung ab.

Inzwischen hat der Astrologe seine Voraussage fertiggestellt. Sie erhalten wichtige Informationen und bezahlen gerne. Dieses Mal sogar ohne zu verhandeln.

Wieder geht ein Tag zu Ende. Sie gehen schlafen und am Morgen gehen Sie trainieren.

Dem Bettler auf der Gates Plaza geben Sie einen Dinar, bevor Sie einen Rundgang durch die Stadt unternehmen. Am Abend treffen Sie im Inn Omar den Poeten. Wieder erhalten Sie wichtige Informationen.

Sie erreicht die Nachricht, daß ein Feuerelement in der Stadt gesehen wurde. Ein Stand am Gates Plaza wurde mitsamt seinem Besitzer vernichtet. Beim Apotheker erfahren Sie, wie das Element besiegt werden kann. Sie kaufen ein entsprechendes Lockmittel und warten ab. Das Element taucht jedoch erst am nächsten Morgen auf.

Mit dem Mittel des Apothekers locken Sie das Element in die engen Gassen. Hier reiben Sie an der Lampe, doch der ist es nicht dunkel genug. Sie stellen die Lampe auf den Boden und greifen das Element mit dem Wasser aus einem der Schläuche an. Das Element schrumpft und rettet sich in die Lampe. Hier ist es gefangen.

188 Quest for Glory

Müde vom Kampf ruhen Sie sich ausgiebig im Inn aus.

Sie erhalten für Ihren Sieg über das Feuerelement eine Belohnung von 50 Dinar. In der Nacht gehen Sie zum Waffenhändler und stehlen den Blasebalg.

Auf dem Palace Plaza erscheint das Luftelement. Um es mit dem Blasebalg einzufangen dreht es sich zu schnell. Daher werfen Sie die Erde, die Sie bei sich haben, oben in den Wirbel. Jetzt können Sie das Element mit dem Blasebalg einfangen.

Am elften Tag in der Stadt erscheint im Inn wieder der Poet. Von ihm erhalten Sie die Belohnung für den Sieg über das Luftelement.

Am zwölften Tag erscheint das Erdelement in der Stadt. Sie stellen sich zum Kampf und besiegen das Element mit dem Flame-Dart-Spruch. (Der Kämpfer geht vorher zur Gilde, der Dieb zum Apotheker). Nach seinem Sieg über das Element füllen Sie einen Teil der Überreste in den Beutel. (Der Kämpfer bringt das Schwert zurück).

Von der Torwache erfahren Sie, daß der Derwisch in der Oase Hilfe braucht. Mit Ihrem Reitsaurier sind Sie schnell da. Sie erfahren, daß es in der Wüste ein Puzzle gibt, das Sie lösen sollen. Sofort machen Sie sich auf den Weg.

An der vom Derwisch angegebenen Stelle finden Sie in einem Käfig ein seltsames Wesen, das kurz vor dem Verdursten ist. Beim Derwisch erfahren Sie, daß das Wesen ein verzauberter Mensch ist. Der Apotheker könne eventuell weiterhelfen.

Nach längerem Gespräch mit dem Apotheker erfahren Sie, daß es ein Gegenmittel gegen den Zauber gibt. Dem Apotheker fehlen jedoch noch die »Frucht des Mitleides« und die Feder eines Griffin. Über die Frucht können Sie Näheres in der Akademie erfahren.

In der Akademie erfahren Sie, daß einst die Heilerin Julianar in ein Räuberlager gelockt wurde und fliehen konnte. Ein Djinn verzauberte sie – um sie zu retten – in einen Baum. Sie sollen dem Baum einige Dinge übergeben und die Frucht beschaffen.

Auf der Suche nach dem Baum kommen Sie am Nest eines Griffin vorbei. In den Felsen unter dem Nest finden Sie die gesuchte Feder. Als Sie den Baum erreichen, führen Sie das Ritual durch, von dem Sie in der Akademie erfahren haben. Für Ihre gute Tat erhalten Sie die Frucht.

Da Sie jetzt alles für den Zaubertrank zusammen haben, gehen Sie zum Apotheker. Nach kurzer Zeit erhalten Sie drei »Dispell Potions«. Natürlich reiten Sie sofort zu dem seltsamen Wesen. Sie geben dem Wesen etwas zu essen und zu trinken. Während die Kreatur frißt, reißen Sie ihm ein Haar aus, das Sie in die Potion tun. Das

Wesen verwandelt sich und Al Scurva steht vor Ihnen. Er gibt Ihnen eine Warnung vor Ad Avis mit auf den Weg.

Sie reiten in die Stadt und gehen zur Akademie, wo Sie von den letzten Ereignissen berichten. Nun ist es wieder Zeit, auszuruhen.

Am vierzehnten Tag erscheint das Wasserelement. Sie finden es am Fountain Plaza. Sie legen einen Wasserschlauch auf dem Boden und verscheuchen das Element mit dem Blasebalg vom Brunnen. Das Element verkriecht sich im Wasserschlauch und ist gefangen. Als Belohnung erhalten Sie von Sashanan eine Haarspange.

Nach ausgiebiger Ruhe ist es an der Zeit, Raseir aufzusuchen. In der Akademie erhalten Sie letzte Informationen. Am Abend vor der Abreise trägt Omar seine neuesten Verse vor.

Als die lange und gefährliche Reise durch die Wüste überstanden ist, besorgen Sie sich ein Visum. Danach gehen Sie ins Inn. Hier treffen Sie Signor Ferrari. Sie unterhalten sich ausgiebig mit ihm und nehmen auch eine kleine Erfrischung. Danach reservieren Sie ein Zimmer.

Die Straßen der Stadt sind wie ausgestorben. So gehen Sie am Abend unverrichteter Dinge wieder ins Inn. Hier treffen Sie neben Ferrari seinen Freund Ugarte. Dieser hat einige Informationen zu verkaufen. Nebenbei betreibt er einen Schwarzhandel mit Wasser. Bei ihm füllen Sie Ihre Wasserschläuche wieder auf. Nun ist es Zeit sich auszuruhen.

Am Morgen sehen Sie am Fountain Plaza, wie Ugarte wegen des Wasserhandels verhaftet wird. Da Ihnen zwei Wachen den Weg versperren, müssen Sie Ugarte auf einem Umweg folgen.

Auf dem Weg stoppt Sie eine Frau, der Sie folgen sollen. Die Frau führt Sie zu Zayishah, der Tochter des Emirs. Zayishah bittet Sie, ihr die Kleidung und das Visum zu überlassen, um aus der Stadt fliehen zu können. Sonst müsse sie Khaveen, den Anführer der Soldaten, heiraten. Natürlich gehen Sie darauf ein. Nun befragen Sie noch die Bedienstete und gehen ins Inn.

Am nächsten Morgen werden Sie ohne Angabe von Gründen ins Gefängnis geworfen. Ihr Zellengenosse ist Sharaf, der Cousin von Sheme. Sie erzählen von Ihrer Freundschaft zu Shema und zeigen die Haarnadel. Danach öffnen Sie die Zellentür, holen sich Ihre Ausrüstung und entkommen zusammen mit Sharaf durch einen Geheimgang.

190 Quest for Glory

In den Gassen gelingt Sharaf die Flucht, doch Sie werden von Ad Avis aufgehalten, der Sie hypnotisiert. In der Hypnose glauben Sie, dem Bösen helfen zu müssen. Er beauftragt Sie, die Statue von Iblis aus der verbotenen Stadt zu holen.

Vergeblich versuchen Sie, den Eingang zur verbotenen Stadt zu öffnen. Da lenken Sie mit dem Spiegel das Mondlicht auf den Eingang. Tatsächlich können Sie weitergehen.

Mit der Lampe beleuchten Sie den dunklen Weg. An einem Wasserfall gelangen Sie über einige Baumstämme an die andere Seite. Plötzlich saugt ein Loch die Luft ein. Sie bringen es mit dem Force-Bolt-Spruch zum Einsturz. Über den ersten Raum gelangen Sie in eine Lava-Höhle. Mit dem Levitate-Spruch schweben Sie zu der Tür. Auf das Paßwort »Suleiman« öffnet sich die Tür. Das Gold, das Sie hier finden, lassen Sie unberührt und gehen zur Statue. Ad Avis erscheint, nimmt die Statue an sich und läßt den Eingang zur Höhle einstürzen. Sie sind jetzt zwar nicht mehr hypnotisiert, dafür aber gefangen.

Sie finden einen Ring, mit dem Sie einen Djinn rufen können. Wie im Märchen will Ihnen der Djinn drei Wünsche erfüllen. Sie wünschen sich Gesundheit, Stärke (oder eine andere Eigenschaft) und die Befreiung. So kommen Sie nach Raseir in die Nähe des Palastes.

Die Wachen am Tor des Palastes umgehen Sie und schweben mit dem Levitate-Spruch nach oben und links. Kurz darauf stehen Sie Ad Avis gegenüber. (Calm, Levitate, Open, Open).

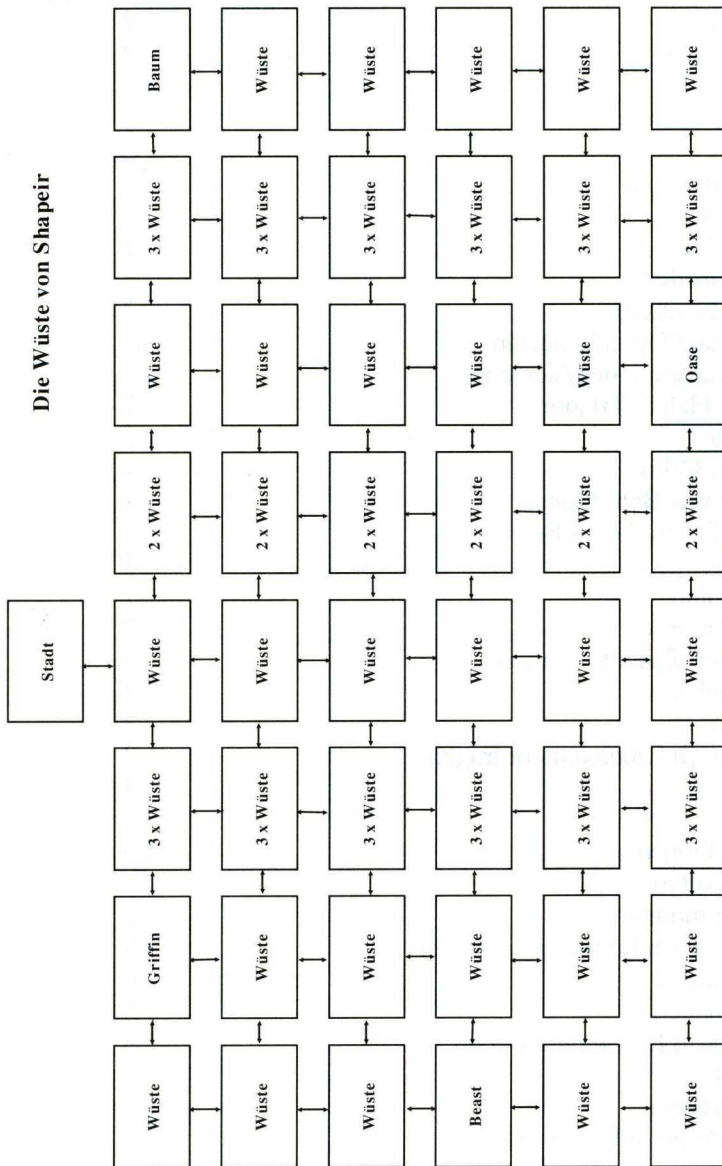
(Hier unbedingt speichern!).

Ein langer unerbittlicher Kampf mit Ad Avis ist zu überstehen. Zuerst wenden Sie den Trigger-Spruch auf die Statue an. Danach sagen Sie den Reversal-Spruch auf. Nun richten Sie einen Force-Bolt-Spruch auf die Kerze und danach auf das Feuer. Ad Avis ist besiegt.

Der Djinn erscheint und bringt die Statue zurück an ihren Platz. Sie gehen zum Fountain Plaza und gießen das Wasserelement in den Brunnen, der daraufhin wieder zu sprudeln beginnt.

Jetzt werden Sie von Ihren Freunden auf dem fliegenden Teppich abgeholt. Ein großes Fest wird zu Ihren Ehren in Shapeir gefeiert.

6.3.2 Karten



192 Quest for Glory

6.3.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Geld wechseln	7	7
Kompaß einkaufen	7	14
Karte kaufen	7	21
Namen in Buch eintragen	3	24
Trainieren	5	29
Wegen Paladin fragen	3	32
Sack einkaufen	7	39
Lampe einkaufen	7	46
Astrologen getroffen	5	51
Detect Magic benutzen	7	58
Detect Magic und Open benutzen	15	73
Richtige Antworten in der Akademie	7	80
Detect Magic, Fletch, Trigger	7	87
Fletch, Levitate	7	94
Trigger, Calm, Calm	7	101
Flame Dart, Force Bolt, Open	7	108
Open, Calm, Fletch, Force Bolt	15	123
»Nein« wählen	7	130
Reitsaurier kaufen	7	137
Barthaare nehmen	5	142
Vom Astrologen Zukunft erfahren	5	147
Bettler Geld geben	3	150
Omar zuhören	3	153
In Apotheke nach Feuerelement fragen	3	156
Mittel kaufen	7	163
Räuber töten	3	166
Feuerelement fangen	20	186
Belohnung erhalten	3	189
Blasebalg bekommen	7	196
Im Magieladen nach Luftelement fragen	5	201
Blasebalg benutzen	20	221
Belohnung erhalten	3	224
In Apotheke nach Erdelement fragen	3	227
Mit Dieb reden	5	232
Erdelement besiegen	20	252
Gefangenes Wesen in Wüste finden	5	257

Quest for Glory 193

In Oase wegen Wesen nachfragen	5	262
In Akademie nach Pflanze fragen	7	269
Nest gefunden	3	272
Feder bekommen	7	279
Beim Baum Wasser geben	7	286
Über sich erzählen	5	291
Erdelement geben	7	298
Über Erdelement reden	5	303
Pflanze küssen	5	308
Julanar sagen	5	313
Frucht bekommen	7	320
In der Apotheke Potions bekommen	7	327
Wasser geben	5	332
Potion benutzen	15	347
Wasserelement besiegen	20	367
EOF beendet	7	374
Pin bekommen	5	379
In der Gilde kämpfen	5	384
In der Akademie reden	7	391
Omar zuhören	6	397
Kleider wechseln	5	402
Visum geben	5	407
In Zelle Pin zeigen	7	414
Geheimgang benutzen	7	421
Force Bolt benutzen	7	428
Oberen Weg erreicht	7	435
Raum erreicht	7	442
Suleiman sagen	7	449
Raum erreicht	5	454
Ring nehmen	7	461
Nach Wünschen fragen	7	468
Calm und Open benutzen	7	475
Ad Avis besiegen	25	500

6.4 Quest for Glory III – Lösung

Nur drei Monate sind seit dem letzten Abenteuer vergangen. Sie wurden vom Sultan adoptiert und alles scheint in bester Ordnung. Doch durch die magische Energie im Kampf gegen Ad Avis wurde ein mächtiger Dämon freigesetzt, der nun die Welt beherrschen will. Wieder sind Sie der einzige, der die Gefahr abwenden kann.

Sie machen sich mit Rakeesh, Kreesha und Uhura auf den Weg nach Tarna.

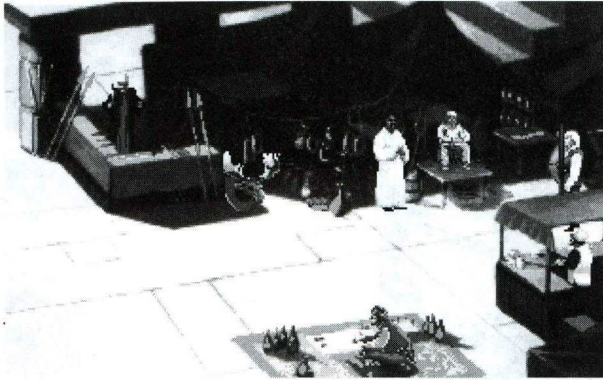
6.4.1 Textlösung



In Tarna angekommen geht Uhura in Ihr Dorf. Kreesha teilt Ihnen mit, daß im Inn ein Zimmer reserviert wurde. Nun erkunden Sie die Stadt. Wie im letzten Teil wollen Sie beim Geldwechsler Ihre Dinare in die gültige Währung umtauschen. Doch gerade als Sie ankommen, wird diesem das Geld gestohlen. Sie sagen den Calm-Spruch auf, und der Dieb ist aufgehalten. Dafür müssen Sie nun vor Gericht aussagen.

Nach Ihrer Aussage werden Sie zusammen mit Rakeesh zum König befohlen. Dieser fragt den Weggefährten, warum er einen Menschen zu Hilfe gerufen hat. Sie verteidigen den Freund und dürfen wieder gehen. Bei Kreesha erkundigen Sie sich nach dem »magic Staff« und das »Ritual«.

Im Basar tauschen Sie nun endlich Ihr Geld in Royals um, nachdem sich der Geldwechsler ausgiebig für die Hilfe bedankt hat. Beim Lederwarenhändler kaufen Sie einen Wasserschlauch. Auch in diesem Land lohnt sich das Feilschen.



Beim Altwarenhändler erstehen Sie eine Streichholzschachtel, beim Imker etwas Honig. Im südlichen Bazar übergeben Sie dem Katta eine Nachricht von Sheema. Sie erzählen ihm auch von Shapeir. Der Trommler erhält ein paar Münzen.

Im Inn lesen Sie alle an der Pinnwand angeschlagenen Mitteilungen. Danach essen und schlafen Sie. Am Morgen untersuchen Sie das Geschenk, das Ihnen Ihr Adoptivvater mitgegeben hat. Es ist ein Lichtzauber.

Den Apoteker, den Sie neben dem Inn finden, befragen Sie nach seinem Angebot und erzählen ihm von Julianar. Je nach dem Stand in Ihrem Geldbeutel kaufen Sie ein. Für die »Dispel Potion« müssen Sie noch vier Zutaten besorgen.

Im Tempel gehen Sie zum Tisch in der Mitte. Ein Priester wirft Sie hinaus, doch Sie erhalten von der Göttin Sekhmet den Auftrag, den »Gem of the Guardian« zu besorgen.

Im Bazar kaufen Sie Fisch, Fleisch und Obst ein (jeweils 5 bis 6 Einheiten).

Auf den Tarna-Karten treffen Sie auf diverse Monster, die Sie möglichst erlegen sollten. Bei einigen Monstern finden Sie Geld in den Taschen. (Den »Waffle Walker« auffressen). Bei den Venomous Vines nehmen Sie mit dem Fletch-Spruch die mittlere Frucht.

196 Quest for Glory



In der Umgegend treffen Sie auf den Honigvogel, dem Sie zu den Bienen folgen. Sie legen den Honig auf den Boden und verlassen kurz die Szene. Als Sie zurückkommen versuchen Sie den Vogel, der am Honig nascht, zu fangen. Leider fliegt er weg, läßt aber eine Feder zurück. Nun üben Sie sich auf der Tarna-Karte noch etwas im Kämpfen und Zaubern. Wenn der Abend naht, gehen Sie automatisch ins Inn zurück.

Im Gerichtssaal schwören Sie, den Frieden zu erhalten. Mit dem König tauschen Sie die letzten Informationen aus, bevor Rakeesh Sie ins Dorf der Sinbani führt.

Im Gespräch mit den Einwohnern erfahren Sie, daß die Leopardmenschen den Todesspeer der Simbani gestohlen haben sollen. Am Morgen kehrt Rakeesh nach Tarna zurück.

Beim Käfig treffen Sie Yesufu, den Sohn des Häuptlings. Mit ihm spielen Sie Awari, wodurch Ihre Intelligenz gesteigert wird. Während des Spieles unterhalten Sie sich ausgiebig mit dem Häuptlingssohn.

Nach dem Spiel gehen Sie zu dem See südlich vom Dorf. Ihre Wasserschläuche füllen Sie hier mit magischem Wasser auf. Ihr Ausdauerwert erhöht sich, wenn Sie dieses Wasser trinken. Nun sprechen Sie Detect Magic und ein Friedenszeichen erscheint auf einem Felsen.

Beim Aufgang des Mondes hören Sie mit den anderen Dorfbewohnern dem Geschichtenerzähler zu.

Am nächsten Tag spielen Sie wieder Awari. Beim Spiel bitten Sie den Häuptlingssohn um seine Freundschaft. Sie treffen auch den Geschichtenerzähler, den Sie ausgiebig ausfragen. Am Abend unterhalten Sie sich mit Uhura und dem Häuptling.



Am Morgen verlassen Sie die Simbani-Karte nach Osten und kommen auf die Dschungelkarte. Wenn Sie auf Leopardmenschen treffen, verwenden Sie den Reversal-Spruch.

Bei dem Mammutbaum steigen Sie bis in die Krone. Eine Kontrolle der Mana-Energie zeigt, daß Sie hier nicht zaubern können. Nach einer Weile werden Sie von Wisps umgeben. Sie unterhalten sich ausgiebig und geben auch immer Antwort auf deren Fragen. Die Wisps erzählen von einem »Geschenk des Herzens«. Nun bitten Sie um den Gem für den Tempel, nehmen einen, und fragen nach dem magischen Holz.

Am Ende des Weges legen Sie den Wasserschlauch mit dem magischen Wasser auf das Holzplateau. So erhalten Sie das »Geschenk des Herzens«. Hier übernachteten Sie.

Am nächsten Morgen gehen Sie zur verlorenen Stadt. Bei dem Wasserfall nehmen Sie mit dem Fletch-Spruch die blaue Orchidee. Befindet sich ein Affe in einer Falle, befreien Sie diesen. Nun geht es zurück zum Dorf der Simbani.

Die nächste Zeit verbringen Sie damit, Ihre Fähigkeiten zu trainieren. In der Nacht gehen Sie zum See und tauchen die Orchidee ins Wasser. Nun gehen Sie wieder zum hölzernen Plateau auf dem Mammutbaum. Hier legen Sie die Orchidee ab und erhalten dafür das magische Holz.

Jetzt reisen Sie zurück nach Tarna. Beim Apotheker liefern Sie die Feder, das Wasser aus dem See, das »Geschenk des Herzens« und die Frucht ab. Sie decken sich mit genügend Essensrationen ein. Wenn Sie den Dieb treffen, verabreden Sie sich mit ihm.

198 Quest for Glory

Inzwischen können Sie die Portion beim Apotheker abholen und Ihren Pillenvorrat auffrischen. Für das magische Holz erhalten Sie von Kreesha in seinem Haus den Summon-Spruch.

Am Abend treffen Sie im Inn einen Mann, der ein Überlebender der Friedensmission ist. Er war dabei, als Rakeeshs Sohn entführt wurde. Weiter berichtet er über einen Dämon. Danach gehen Sie zu Ihrer Verabredung. Dem Dieb berichten Sie von Rakeesh. Danach schlafen Sie im Inn.

Am Morgen kehren Sie in das Dorf der Simbani zurück. Die Simbani haben nun einen Gefangenen. Sie reden mit der Wache und sehen sich den Gefangenen an. Danach reden Sie mit dem König über den Gefangenen. Wieder trainieren Sie Ihre Fähigkeiten. In der Savanne üben Sie dann alle Zaubersprüche bis zur Perfektion.

Am nächsten Tag wenden Sie die Potion auf den Gefangenen an. Siehe da, eine wunderhübsche Frau erscheint. Sie sind so fasziniert, daß Sie sich bei Uhura nach dem Brautpreis erkundigen. Auch den König fragen Sie nach dem Brautpreis. Es kostet einen feinen Spear, fünf Zebrafelle und eine feine Robe. Wieder gehen Sie nach Tarna.

Im Basar kaufen Sie den Brautpreis zusammen. Zusätzlich besorgen Sie für die Braut einen Holzleoparden, eine Perlenkette und einen Dolch. Nun gehen Sie in den Tempel.

Sie geben den Gem ab und beantworten alle Fragen. Wenn Sie alles richtig beantwortet haben, wird Ihnen eine Prophezeiung genannt. Wieder gehen Sie ins Dorf der Simbani.

Dem König übergeben Sie den Brautpreis, der Braut die Geschenke. Doch die Angebetete spricht kein Wort. Am nächsten Tag ist sie auch nicht viel gesprächiger. Sie lassen sie aus dem Käfig. Sofort flüchtet die Braut.

In Tarna erzählen Sie Kreesha von der Frau. Danach folgen Sie ihr in den Dschungel. In der Nähe des Baumes fühlen Sie sich plötzlich beobachtet. Sie rufen und die Braut erscheint. Sofort wird sie von Ihnen begrüßt. Leider ist sie immer noch nicht besonders umgänglich. Am nächsten Tag erkundigen Sie sich nach Magie und erhalten von ihr den Lightning-Bolt-Spruch. Am dritten Tag reden Sie mit ihr über Frieden. Endlich dürfen Sie mit in ihr Dorf.

Vor dem Dorf reden Sie erneut mit der Braut und küssen sie. Nun gehen Sie in das Zentrum des Dorfes. Sie erzählen von Ihrer Magie, worauf Sie der Schamane zu einem magischen Duell herausfordert.

Zuerst verwenden Sie den Reversal-, dann den Summon-Staff-Spruch. Der Feuerwand begegnen Sie mit Calm und Open. Die Dunkelheit besiegen Sie mit Juggling Lights. Der Schlange treten Sie mit Dazzle gegenüber. Wenn Sie in ein Loch fallen, entkommen Sie mit Levitate. Der Schamane verwandelt sich in einen Dämon, auf den Sie die Potion anwenden.

Nun reden Sie über Frieden, bekommen den Speer und werden ins Dorf der Simbani geschickt.

Hier geben Sie den Speer zurück und erhalten die Trommeln, die Sie bei den Leopardmenschen abgeben. Sie werden auf die Friedenskonferenz nach Tarna geschickt.

Hier wollen die verfeindeten Stämme Frieden schließen. Plötzlich taucht der Dämon auf und tötet den König Laibon. Sie machen sich auf den Weg in die verlorene Stadt, wo Sie den Dämon vermuten.

Beim Wasserfall treffen Sie den Affen wieder, den Sie aus der Falle befreit haben. Er lädt Sie in das Dorf der Affen ein. Um dorthin zu kommen, benutzen Sie Levitate.

Im Dorf fragen Sie nach dem Dämon und der verlorenen Stadt. Nach langem Bitten ist der Affe bereit, Ihnen den Weg über den Wasserfall zu zeigen und Sie zu begleiten.

Am Wasserfall nehmen Sie die linken Lianen und binden diese an sich fest. Es folgt der Levitate-Spruch. Nun bitten Sie den Affen, Sie an den Lianen über den Wasserfall zu ziehen. Auf der anderen Seite wartet ein Dämon-Wurm. Ist dieser nicht zu besiegen, können Sie flüchten. Vor den Toren der verlorenen Stadt fragen Sie den Affen nach einer Geheimtür und dem Auge.

Sie benutzen den Fletch-Spruch und legen den Opal in die Augenhöhle der Statue. Eine Tür öffnet sich. Sie besänftigen die Wachen mit dem Calm-Spruch, die Tür öffnen Sie mit Open.

Im Gefängnis treffen Sie auf den Sohn von Rakeesh. Dieser verwandelt sich in einen Dämon, kann aber mit der Potion erlöst werden. Plötzlich öffnet sich ein Tor und Rakeesh, Johari, Uhura, Harami und Manu eilen zu Hilfe.

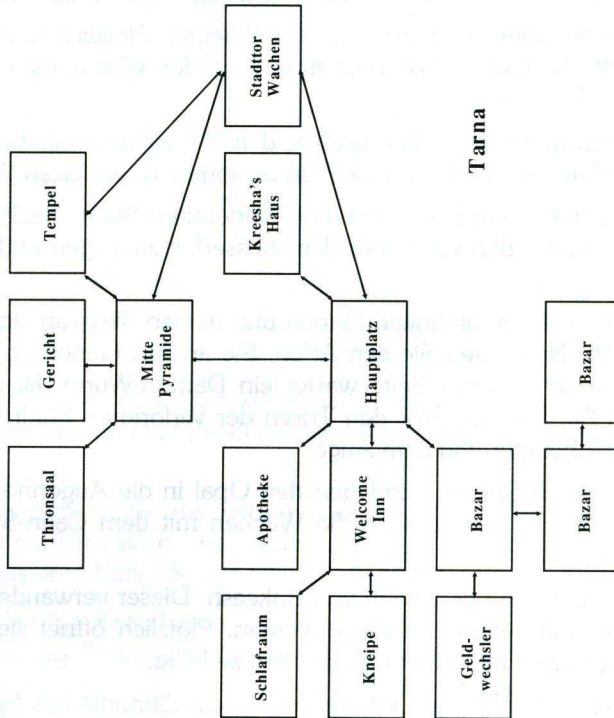
Im Spiegelraum kämpft jeder der Gruppe gegen sein dämonisches Spiegelbild. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, Ihr Spiegelbild zu besiegen, kommt Harami zu Hilfe. Jetzt können Sie den Dämon suchen.

Wenn der Dämon Sie angreift, kontern Sie mit dem Reversal-Spruch. Danach verwenden Sie Summon. Ist der Stab beim Dämon angelangt, benutzen Sie den Trigger-Spruch. Zum Schluß zerstören Sie den Orb mit dem Force Bolt.

Der Dämon ist besiegt.



6.4.2 Karten



6.4.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Calm-Spruch für Dieb benutzen	7	7
Geld umtauschen	4	11
Wasserschlauch kaufen	3	14
Streichhölzer kaufen	3	17
Honig kaufen	2	19
Katta von Shapeir berichten	3	22
Katta Zettel geben	5	27
Trommler Geld geben	3	30
Pinnwand im Inn ansehen	3	33
Apotheker von Julianar berichten	10	43
Tarne-Karte betreten	3	46
Frucht mit Fletch holen	8	54
Feder nehmen	8	62
Simbani-Karte betreten	3	65
Mit Uhura über Speer reden	2	67
Bild mit Yesufu betreten	3	70
Schläuche am See füllen	3	73
Geschichtenerzähler zuhören	2	75
König nach Speer fragen	2	77
König nach Trommeln fragen	2	79
Dschungelkarte betreten	3	82
Einen Gem nehmen	5	87
Geschenk bekommen	5	92
Lost City-Karte betreten	8	100
Orchidee nehmen	3	103
Affen befreien	8	111
Yesufu um Freundschaft bitten	3	114
Orchidee im See bewässern	6	120
Magisches Holz bekommen	5	125
In der Apotheke Feder abgeben	3	127
In der Apotheke Frucht abgeben	3	130
In der Apotheke Geschenk abgeben	3	133
In der Apotheke Wasser abgeben	3	136
Verabredung mit Dieb	4	140
Summon-Spruch bekommen	10	150
Dispel Potion bekommen	6	156

202 Quest for Glory

Juggling Lights lernen	4	160
Mit Überlebenden reden	7	167
Harami von Rakeesh erzählen	8	175
Dispel Potion auf Gefangenen anwenden	15	190
Brautpreis einkaufen	6	196
Brautgeschenke einkaufen	6	202
Im Tempel Gem abgeben	10	212
Prophezeiung bekommen	5	217
Uhura über Brautpreis befragen	2	219
Brautpreis bei König abgeben	9	228
Brautgeschenke übergeben	9	237
Kreesha von Frau berichten	2	239
Mit Johari reden	3	242
Lightning Bolt-Spruch bekommen	4	246
Über Frieden reden	8	354
Braut küssen	3	357
Dispel Potion auf Dämon anwenden	36	393
Duell gewinnen	10	403
Speer zurückgeben	20	423
Trommeln zurückgeben	20	443
Mit Affen gehen	3	446
Levitate benutzen	8	454
Affen zum Mitgehen überreden	3	457
Levitate benutzen	10	467
Opal mit Fletch nehmen	5	472
Opal einsetzen	8	480
Calm einsetzen	6	486
Open einsetzen	4	490
Zelle betreten	3	493
Dispel Potion auf Dämon anwenden	10	503
Spiegelraum betreten	3	506
Trigger einsetzen	10	516
Force Bolt einsetzen	20	536
Zelle erneut betreten	25	561

7 Eco Quest – Umweltabenteuer

Die Eco-Quest-Serie bringt den Spielern die Umwelt und den Umweltschutz näher. Die Rettung der Tier- und Pflanzenwelt ist das Hauptthema.

7.1 Die Geschichte

Quer durch die gesamte Welt führen die Umweltabenteuer der Eco-Quest-Serie den kleinen Helden Adam. Immer hat er alle Hände voll zu tun, die Natur zu beschützen. Allzu deutlich führen die Abenteuer uns vor, wie nachlässig die Menschheit mit unserem Lebensraum umgeht.

7.1.1 Eco Quest I – The Search for Cetus

Held der Geschichte ist Adam. Adam ist ein kleiner Junge, der bei seinem Vater, einem Umweltexperten, lebt.

Da die beiden gerade erst umgezogen sind, hat Adam noch keine neuen Freunde gefunden.

Adam hat aber trotzdem viel zu tun, da er oft und gerne seinem Vater hilft. Vor allem macht ihm die Pflege der Tiere Spaß.

Im Pool des Hauses lebt zur Zeit ein Delphin, der sich in einem Schleppnetz verfangen hatte.

7.1.2 Eco Quest II – The lost Secret of the Rain Forest

Nachdem Adam einen Teil der Weltmeere gerettet hat, sind sein Vater und er nach Südamerika beordert worden. Sie wohnen nun in Iquitos, einer Stadt in Peru. Sein Vater arbeitet immer noch für eine Umweltschutzorganisation.

204 Eco Quest

Wie kann es in Südamerika anders sein, dieses Mal geht es um die Rettung der Regenwälder.

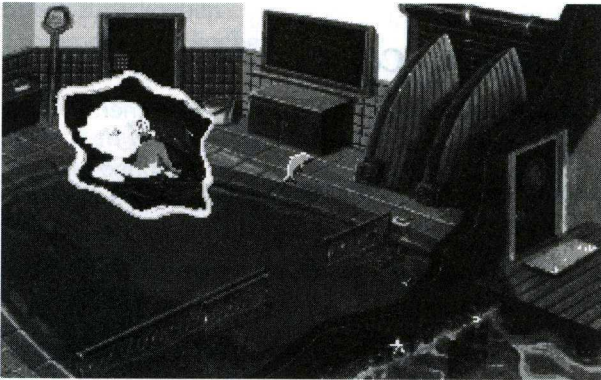
Die Geschichte beginnt an der Zollkontrolle in Iquitos. Vor Adam und seinem Vater sind noch zwei andere Personen an der Reihe. Zuerst ein sehr lustiger Mann, der diverse Sachen vorzeigt. Danach ein Mann im weißen Anzug, der sehr finster vor sich hinstarrt. Er will seinen Koffer nicht durchsuchen lassen und besticht den Beamten. Dieser läßt ihn dann auch ohne Kontrolle gehen.

Nun sind Adams Vater und er selbst an der Reihe.

7.2 Eco Quest I – Lösung

Da Adam, der Held der Geschichte noch keine neuen Freunde gefunden hat und Tiere liebt, hilft er gerne seinem Vater, einem Umweltspezialisten, bei der Arbeit.

7.2.1 Textlösung



Adam sagt seinem Vater zu, ihm bei der Arbeit zu helfen. Zuerst muß das Gefieder einer Möwe vom Öl befreit werden. Adam erledigt das sofort. Als nächstes gibt er seinem Hamster frisches Wasser, das dieser auch schon sehnlichst erwartet.

Bevor sein Vater zu einer Besprechung geht, gibt er Adam noch ein spezielles Reinigungsmittel, um Öl im Wasser zu beseitigen.



Als Adam allein ist, schaut er sich zunächst einmal um. Im Bücherregal liest er die einzelnen Titel (5mal). Danach schaut er auf den Computer seines Vaters und die Tafel an der Wand. Vor der Tafel steht ein kleines Aquarium. Darin ist eine ölverschmierte Koralle. Hier benutzt Adam einen Teil des Mittels, das er von seinem Vater erhalten hat. Der Ölfilm löst sich tatsächlich auf.

Auf dem Stuhl vor dem Computer liegt ein Umschlag. Darin findet Adam eine neue Mitgliedskarte. Der Umschlag selbst kommt in den Recycling-Behälter. Dahin wirft Adam auch die leere Dose neben dem Computer.

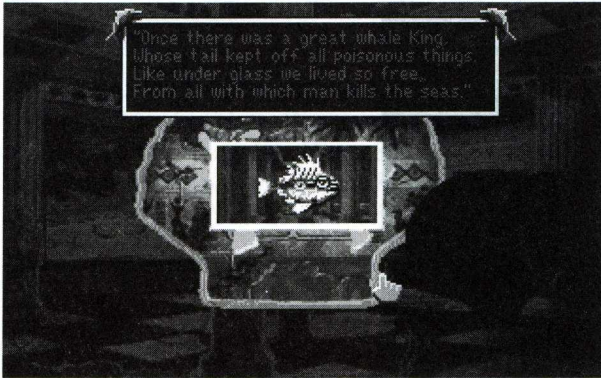
Unvermittelt taucht das Sehrohr eines U-Bootes auf dem Teppich auf. Adam spricht es an, doch er erhält keine Antwort.

Zuletzt nimmt Adam noch seinen Sack für Abfall mit.

Adam geht zum Pool. Hier liest er zuerst die Anweisungen auf der Tafel und nimmt den Frisbee. Adam spricht nun dreimal mit dem Delphin. Da dieser etwas munterer wird, versucht Adam den Delphin zu füttern. Tatsächlich, der Appetit ist wieder da.

Jetzt ist eine Badestunde angesagt. Adam tollt mit dem Delphin im Wasser herum, bis dieser zu etwas anderem Lust hat. Adam wirft den Frisbee und der Delphin bringt ihn zurück. Plötzlich fängt der Delphin an zu sprechen.

206 Eco Quest



"Once there was a great whale King,
Whose tail kept off all poisonous things.
Like under glass we lived so free,
From all with which man kills the seas."

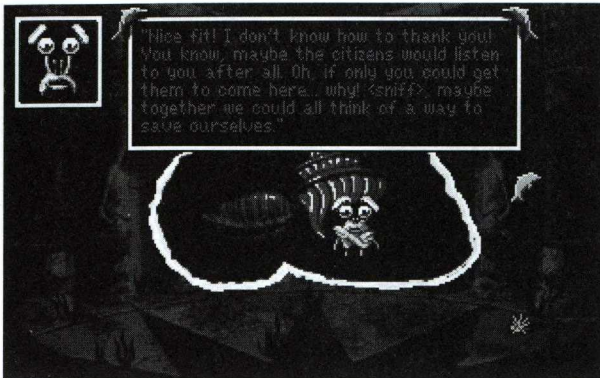
Sein Name ist Delphineus und er kommt aus dem Land Eluria. Als er sich im Netz verfangen hat, war er auf der Suche nach seinem König, der seit einiger Zeit verschwunden ist. Adam öffnet den Pool, damit der Delphin seine Suche fortsetzen kann.

Die Tage vergehen, aber Adam hört nichts von seinem neuen Freund. Doch da sieht er einen Schatten am Horizont. Sein Freund ist zurückgekehrt. Nachdem Adam die neuesten Nachrichten erfahren hat, entschließt er sich, dem Freund zu helfen. Er holt seine Taucherausrüstung und eine Preßluftflasche und macht sich auf den Weg.

Nach kurzer Zeit treffen die beiden auf ein großes Schiff, das Abfall ins Meer abgelassen hat. Sofort macht sich Adam daran, den Müll einzusammeln. Unter dem Müll ist auch ein Glas, das noch verwendbar scheint.

Vor einer Insel im Hintergrund beginnt die Reise nach Eluria. Durch viele Schlingpflanzen und Korallen führt der Weg. Endlich ist das Unterwasserreich in Sicht.

Hier liegt eine Menge Müll, den Adam zunächst beseitigt. Auch im königlichen Garten ist Müllsammeln angesagt. Eine Koralle hat als Denkmal einen großen Wal geformt, der allerdings ölverschmiert ist. Adam probiert sofort das Mittel seines Vaters aus und kann den Ölfilm beseitigen. Nun erscheint ein Hummer. Adam stellt sich vor und erhält für die Reinigungsaktion ein Heilmittel aus seltenen Pflanzen.



Als der Hummer verschwunden ist, segelt eine Muschel von oben herab, die Adam einsteckt.

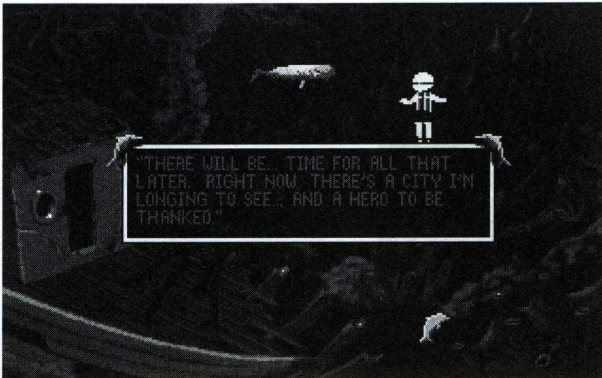
Weiter im Norden sind die Wohnungen der Unterwasserbewohner. Wieder muß Adam zunächst viel Müll einsammeln. Er findet ein Tuch, mit dem er die Muschel reinigt. Der Zugang zu den Wohnungen wird ihm vom Hausmeister verwehrt, der einen Passierschein verlangt.

Im Tempel entdeckt Adam ein seltsames Schieberätsel an der Wand. Nach einigem Probieren gelingt es ihm, die Teile in die richtige Position zu bringen.

An einer anderen Wand entdeckt er drei Augen, die sich drücken lassen. Jedoch geschieht nichts, wenn er sie einzeln drückt. Er nimmt die Muschel von dem Podest und geht vor den Tempel. Hier steht eine Poseidon-Statue mit einem knieenden Diener davor. Dem Diener legt er nun die Muschel in die Hand, worauf Poseidon den Griff um den Dreizack lockert. Adam nimmt den Dreizack und geht in den Tempel zurück.

Mit dem Dreizack kann Adam nun alle drei Augen gleichzeitig drücken. Ein geheimes Fach öffnet sich und das Orakel erscheint. Zuerst muß Adam jedoch eine Prüfung ablegen. Hat er diese bestanden, soll er ein »Zeichen des Vertrauens« bringen.

Er geht in die Stadthalle. Kaum hat Adam die Halle betreten, wird er von einer geheimnisvollen Stimme angesprochen, der er antwortet. Es erscheint ein kleiner Krebs, der sich als Senator vorstellt. Adam soll sich das Vertrauen erst erwerben und ein Rätsel lösen. Adam schafft dies. Für die Muschel, die er dem Krebs gibt, erhält er einen Passierschein. Mit diesem geht er wieder zu den Häusern.



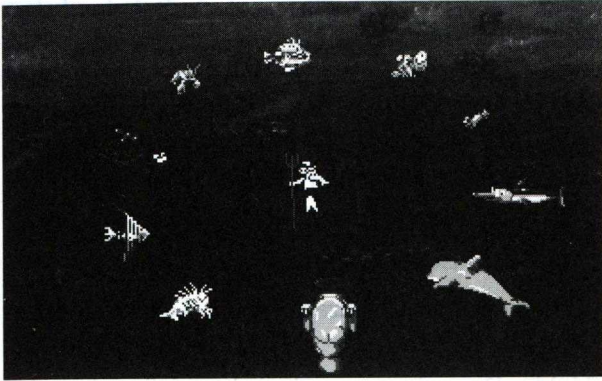
Wieder erscheint der Hausmeister namens Gregarius. Da er nun den Passierschein hat, darf er weitergehen. Kaum ist der Hausmeister verschwunden, treibt eine Plastiktüte heran, in der sich ein Kugelfisch verfängt. Diesen stößt Adam in seine Wohnung und folgt ihm. Hier befreit er den Fisch und erhält für die Hilfe »Urchins«, das sind algenfressende Tiere. Die gefährliche Tüte steckt er in seinen Müllbeutel.

In der Wohnung von Epidermis reinigt er mit den Tieren die Pflanzen, von denen Epidermis lebt. Als Dank erhält er eine sehr scharfe Muschel.

Auch in der Wohnung des Schwertfisches muß Adam eine Rettungstat vollbringen. Der Schwertfisch hat sich in einigen Plastikringen verfangen, die er mit der Muschel zerschneidet. Hier erhält er eine Pinzette.

Die Schildkröte in der nächsten Wohnung hat einen Ballon im Rachen. Mit der Pinzette kann Adam das Problem beseitigen. Hier erhält Adam einige Schrauben.

In der Wohnung von Gregarius erwartet ihn schon wieder ein Problem. Der Hausmeister muß immer zur Oberfläche, um zu atmen. Da dort oben jedoch ein Fischerboot ist, dessen Propeller ihn immer wieder verletzen, traut er sich nicht mehr hoch. Adam schwimmt mit ihm zur Oberfläche und trifft auf das Boot.



Er erklärt dem Fischer die Situation. Mit den Schrauben befestigt er den gefundenen Korb vor dem Propeller. Die Verletzungsgefahr ist beseitigt und Adam taucht zurück.

Wieder liegt eine Menge Müll vor den Häusern, den Adam natürlich gleich einsammelt. Dabei findet er eine Wasserpumpe.

Bei Olympia steht eine Flasche Bleichmittel, von der Olympia bewußtlos geworden ist. Adam packt die Flasche in seinen Beutel und pumpt das verseuchte Wasser mit der Pumpe aus der Wohnung. Olympia kommt wieder zu sich. Als Dank für die Rettung erhält er einen Giftstachel.

Adam schwimmt zum Senator. Da alle Bewohner von seinen Taten berichtet haben, erhält er die goldene Maske, die er zum Orakel bringt. Beim Orakel bekommt er für die Maske eine Schriftrolle mit der Prophezeiung.

Mit Delphinus schwimmt Adam nun zum Riff, wo er natürlich wieder Müll beseitigen muß. Neben dem Kopf des Colossos findet er einen Spiegel. Dabei entdeckt er einen Leuchtfisch, der Hilfe benötigt. Jedoch ist eine Befreiung noch nicht möglich.

Adam findet den Eingang zu einer Höhle. Hier liegt das Skelett eines Piraten neben einer Schatztruhe. Leider ist die Truhe leer. Bei dem Piraten entdeckt er einen Schlüssel. Als Adam den Schlüssel nehmen will, fällt dieser herunter. Adam springt hinterher. Gerade kann er noch sehen, daß ein Fisch den Schlüssel verschluckt. Eine wilde Verfolgungsjagd durch das Riff beginnt. Aber Adam kommt zu spät: Eine Seeanemone hat den Fisch verspeist.

Weiter rechts entdeckt Adam eine Angelleine und ein kleines U-Boot. In einem Fach des U-Bootes sieht er einen Hammer und eine Säge. Er versucht beides zu nehmen. Doch der Hammer zerfällt. Mit der Angelleine kommt Adam an den Schlüssel heran.

210 Eco Quest

In der Nähe der Anemone trifft Adam einen Octopus. Hier liegt ein Kabel auf dem Boden, an das Adam jedoch nicht herankommt. Als nächstes läßt er das gefundene Glas vom Octopus öffnen. Mit dem Spiegel kann Adam dann den Octopus aus der Höhle locken und das Kabel nehmen.

Adam hört einen Hilferuf, dem er natürlich sofort folgt. Ein Hummer hat sich in einem Fischernetz verfangen. Er kann ihn mit der scharfen Muschel befreien.

Mit dem offenen Glas macht sich Adam jetzt an die Rettung des Leuchtfisches. Er hält das Glas an das Ohr der Statue und der Fisch schwimmt hinein.

Bei dem U-Boot öffnet Adam die Toilette mit dem Dreizack. In der Toilette findet er einen Schwimmer.

Nun untersucht Adam die große Höhle. Da es hier sehr dunkel ist, läßt Adam den Leuchtfisch frei. Eine Wand aus Steinen scheint irgend etwas zu verbergen. Nach und nach entfernt Adam die Steine. Dabei entdeckt er eine kleine Schachtel. Mit dem Tuch macht er das Schloß gängig, der Schlüssel öffnet die Schachtel. Innen findet er einen Schutzanzug, den er anlegt. Jetzt kann er die neue Höhle, die hinter den Steinen verborgen ist, betreten.

Hier erwarten Adam unzählige Fässer mit Giftmüll. Er muß unbedingt seinen Vater informieren. Zuerst bindet er den Schwimmer an das Kabel. Danach macht er das gleiche mit dem Sender. Das andere Ende des Kabels macht er an einem der Fässer fest. So hatte er es auf der Tafel bei seinem Vater gesehen. Nach einer Weile werden die Fässer entfernt.

Auf der anderen Seite der Höhle liegt ein Boot, doch Adam und Delphinus werden von einem Manta angegriffen. Auf der Flucht geraten beide in ein Fischernetz. Adam kann sich gerade noch befreien, doch für den Delphin ist die Zeit zu kurz.

Adam schwimmt wieder zum Boot und öffnet die Tür mit dem Dreizack. Hier hört er die Rufe eines Wales. Adam schwimmt der Leine nach, die er entdeckt hat.

Nach einer Weile findet er Cetus, den Wal. Der König von Eluria ist von einer Harpune verletzt worden. Er schwimmt näher heran und redet mit Cetus. Nach kurzer Zeit wird dieser bewußtlos. Adam schwimmt ein kleines Stück zurück, um die Lage genauer zu peilen.

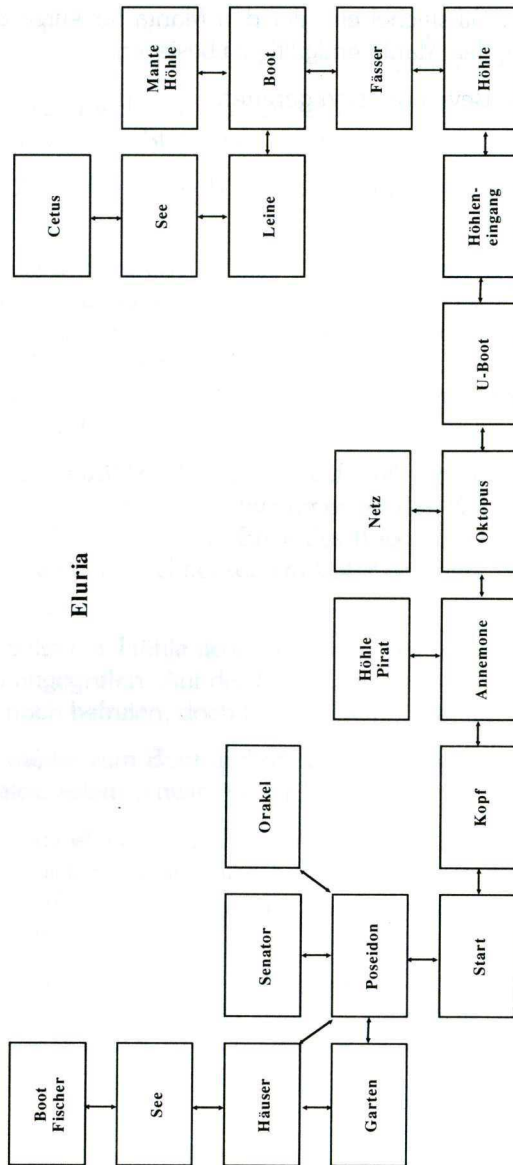
Er wartet den richtigen Moment ab und schwimmt in das Maul des Wales. Mit der Säge kann er die Spitze der Harpune absägen. Nun ist es ein leichtes, die Harpune von außen herauszuziehen. Die Wunde versorgt er mit der Heiltinktur. Cetus kommt wieder zu sich.

Adam berichtet Cetus von den letzten Ereignissen. Beide machen sich auf den Weg Delphinus zu befreien und den Manta zu vernichten. Cetus greift den Manta an und Adam schwimmt in die Höhle, wo er den Delphin befreien kann. Inzwischen lassen Cetus Kräfte erheblich nach, da ihn seine Wunde doch sehr schwächt. Im richtigen Moment setzt Adam den Giftstachel ein, der den Manta für kurze Zeit lähmt. Diese Zeit genügt Cetus jedoch, den Manta endgültig zu besiegen.

Eluria, der König und alle Bewohner sind gerettet.



7.2.2 Karten



7.2.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Tuch nehmen	2	2
Reiniger nehmen	2	4
Reiniger auf Tuch geben	5	9
Den Vogel reinigen	5	14
Ölvernichter bekommen	2	16
Sehrohr ansprechen	2	18
Tafel ansehen	5	23
Umschlag nehmen	5	28
Umschlag wegwerfen	5	33
Müllbeutel nehmen	10	43
Dose nehmen	2	45
Dose in Müll werfen	5	50
Computer ansehen	5	55
Bücher ansehen	5	60
Wasserflasche nehmen	2	62
Wasserflasche an Käfig hängen	5	67
Ölvernichter in Aquarium geben	5	72
Tür öffnen	5	77
Tafel ansehen	5	82
Frisbee nehmen	4	86
Mit Delphin reden	6	92
Makrele nehmen	2	94
Delphin füttern	2	96
Makrele nehmen	2	98
Delphin füttern	2	100
Frisbee werfen	4	104
Ins Wasser gehen	5	109
Auf Delphin reiten	5	114
Hebel ziehen	10	124
Schrank ausräumen	10	134
Schiff ansehen	5	139
Taucheranzug anziehen	5	144
Glas nehmen	2	146
Müll sammeln	5	151
Taucherflasche benutzen	10	161
Eluria gefunden	15	176

214 Eco Quest

Käfig nehmen	2	178
Müll sammeln	10	188
Müll sammeln	10	198
Ölvernichter auf Wal geben	10	208
Mit Lobster reden	2	210
Heiltinktur bekommen	2	212
Muschel nehmen	2	214
Tuch nehmen	2	216
Muschel reinigen	5	221
Müll sammeln	10	231
Puzzle lösen	15	246
Muschel nehmen	2	248
Muschel an Diener geben	10	258
Dreizack nehmen	5	263
Augen drücken	10	273
Mit Orakel reden	2	275
Rätsel lösen	15	290
Mit Maske reden	2	292
Säulen einstellen	10	302
Mit Senator reden	2	304
Paß erhalten	5	309
Versuchen eine Wohnung zu betreten	2	311
Paß zeigen	5	316
Fisch ins Haus stoßen	5	321
Fisch befreien	10	331
Urchins bekommen	2	333
Tüte vernichten	5	338
Mit Epidermis reden	2	340
Urchins benutzen	10	350
Muschel bekommen	2	352
Mit Schwertfisch reden	2	354
Befreien	10	364
Ringe aufheben	5	369
Ringe aufschneiden	5	374
Schildkröte helfen	5	379
Schildkröte helfen	5	384
Schrauben bekommen	2	386
Ballon vernichten	5	391
Ballon vernichten	5	396

Eco Quest 215

Mit Fischer reden	2	398
Schrauben am Käfig befestigen	5	403
Käfig befestigen	5	408
Müll sammeln	10	418
Pumpe nehmen	2	420
Flasche vernichten	5	425
Pumpe benutzen	5	430
Stachel bekommen	2	432
Maske bekommen	2	434
Maske an Orakel gegeben	10	444
Müll einsammeln	10	454
Spiegel nehmen	2	456
Skelett berühren	5	461
Kiste öffnen	5	466
An Pike ziehen	2	468
An Pike ziehen	5	473
Leine nehmen	2	475
Fach öffnen	5	480
Säge nehmen	2	482
Schlüssel aus Anemone holen	10	492
Schlüssel nehmen	2	494
In Pflanze verstecken	5	499
Glas wird geöffnet	5	504
Glas nehmen	2	506
Lobster befreien	5	511
Octopus vertreiben	10	521
Kabel nehmen	2	523
Leuchtfisch fangen	10	533
Toilette öffnen	5	538
Schwimmer nehmen	2	540
Fisch freilassen	10	550
Steine entfernen	5	555
Schachtel ansehen	5	560
Schachtel reinigen	5	565
Schachtel öffnen	5	570
Kleidung anziehen	10	580
Schwimmer an Seil binden	5	585
Sender an Seil binden	5	590
Seil an Tonne binden	5	595

216 Eco Quest

Alles OK	10	605
Fässer abgeholt	20	625
Aus Netz befreien	10	635
Tür öffnen	5	640
In U-Boot schwimmen	5	645
Mit Cetus reden	10	655
Harpune absägen	5	660
Harpune entfernen	5	665
Heiltinktur benutzen	5	670
Delphin befreien	15	685
Stachel auf Manta benutzen	20	705
Muschel bekommen	20	725

7.3 Eco Quest II – Lösung

Eco Quest II beginnt in Iquitos, einer Stadt in Südamerika. Da Adam und sein Vater gerade erst angekommen ist, sind zunächst die Zollformalitäten zu erledigen. Hier ist auch Adams erste Begegnung mit einem Mann in einem weißen Anzug.

7.3.3 Textlösung

Wie es bei einer Einreise in ein Land üblich ist, öffnet Adam seinen Paß und zeigt ihn dem Beamten. Natürlich darf er einreisen.

Sein Vater und er werden schon erwartet. Ein Mann mit einem Schild wartet auf sie. Adam spricht ihn an. Adams Vater und der Mann haben noch etwas zu erledigen und so macht sich Adam allein auf Erkundungstour.

Im Hafen herrscht geschäftiges Treiben. Am Steg spricht Adam mit dem alten Fischer. Er schwärmt von der guten alten Zeit. Ein Tourist wirft unachtsam Müll weg. Adam macht ihn darauf aufmerksam, doch er muß den Müll selbst einsammeln.

Bei den Kisten kann er ein Gespräch von zwei Männern belauschen, indem er sich hinter den Kisten versteckt. Bei dem Vogelhändler kauft Adam den Papagei und läßt ihn in die Freiheit fliegen. Nun entdeckt er den Mann im weißen Anzug. Dieser steht auf einem Schiff, aus dem sehr viel Öl ins Meer fließt.

Adam geht zurück zu seinem Vater. Hier bekommt er einen »Ecoder«, mit dem Adam Fakten über die Natur aufzeichnen und abrufen kann. Rechts von seinem Standort kann Adam Informationen über die Flußschiffahrt erhalten. Kaum ist er wieder bei seinem Vater und dem Mann, wird ein Koffer gestohlen. Sein Vater und der Mann gehen zur Polizei, Adam soll auf das restliche Gepäck aufpassen. Er legt sich ins Boot. Die Reise war doch recht anstrengend und Adam schläft ein.

Zwei Flußotter bringen ihn in den Regenwald. Als Adam wieder aufwacht benutzt er den Ecoder: River Otter, Stilt Root, Forest Floor, Understory und Littering.

Die Ottern bitten ihn, den Urwald zu retten. »Forest Heard«, die Mutter des Urwalds, stirbt. Ein Setzling wurde nicht gefunden. Adam erhält von den Ottern ein Amulett mit dem Zeichen des Forest Heart. Wie schon im ersten Teil muß er nun den Müll wegräumen. Wieder benutzt er den Ecoder: Leafcutting Ant, und nimmt das klebrige Blatt mit.

Auch bei dem großen Baum benutzt er zunächst den Ecoder: Buttress, Cecropia Tree und Logging. Adam versucht den Baum zu ersteigen, doch viele Fliegen hindern ihn daran. Jetzt reibt er sich mit dem klebrigen Blatt ein. Er kann den Baum erklimmen.

218 Eco Quest

Auf dem Weg nach oben redet er mit allen Tieren. Sie haben ihr Zuhause durch ein Feuer verloren. Das Ei eines Vogels soll mitten im Feuer liegen. Wieder ist der Ecoder dran: Scarlet Macaw, Yellow Ribbed Cacique, Hyacinth Macaw, 3-Toed Sloth, Orchid, Toco Tucan, Epiphyte, Ruby Topaz Hummingbird.

Auch in der nächsten Etage redet Adam mit allen Tieren und nimmt alles auf: Emergent Tree, Pitcher Plant und Cock-of-the-Rock.

Beim linken Baum redet er mit dem Vogel. Hier nimmt er die rosa Blumen mit. Aufgezeichnet wird: Canopy, Darter und Liana. Bei dem Baum in der Mitte stellt sich ihm eine Schlange in den Weg. (Eingeben: Emerald Tree Boa). Adam redet mit der Schlange und kann passieren. Oben im Baum kommt er mit der Blüte am Vogel vorbei. Er entleert das Wasser aus der Pflanze und geht zurück. Das Wasser hat das Ei gerettet und das Küken kann schlüpfen. Nochmals redet er mit allen Vögeln und bekommt einen Hinweis auf einen Eingeborenenstamm.

Auf dem Weg über die Äste nach links stellt sich ihm ein Jaguar in den Weg. (Jaguar, Village, Drums). Adam nimmt die Trommel, wodurch der Ast bricht, er fällt.

Adam ist im Sumpf gefangen. Jetzt nimmt er die Liane und die Frucht. Mit der Frucht lockt er das Schwein näher an den Sumpf. Er kann die Liane am Schwein festbinden. So wird er gerettet. (Peccary, Long House und Bromelaid).

Beim Dorf nimmt Adam Weaving und Agriculture mit dem Ecoder auf. Nun legt er die gefundene Trommel zu den anderen und spielt die Melodie, die angezeigt wird. Er nimmt die Trommel zurück und geht weiter.

Den Fluß überquert Adam mit der Liane. Die Beeren, die er findet, sind jedoch noch nicht reif genug. (Thatching, Paint, Shamans Stool).

Bei einem Baum gibt es drei Eingänge. Adam wählt den rechten und kommt wieder zu einigen Trommeln. Er legt seine Trommel dazu und spielt die bekannte Melodie. Es öffnet sich der Eingang zum Forest Heart.

Er scannt Seed Pods und setzt sich auf den Sitz in der Mitte des Baumes. Das Forest Heart gibt Adam genauere Informationen. Er müsse unbedingt einen Setzling finden, um den Urwald zu retten, da das Ende naht. Auf dem Weg zum mittleren Eingang nimmt er den Zweig mit. Hier findet er einen Samen. Nun probiert er den dritten Eingang aus. Er kommt zu einer Tasse, die er mit Wasser füllt.

Im Dorf trifft Adam auf Eingeborene. (Body Painting, Iguana und Pottery). Er redet mit allen Anwesenden. Dabei erfährt er, daß das Baby von einer Biene gestochen wurde und Hilfe vom Schamanen (Medizinmann) braucht.

Auch bei den Trommeln redet Adam zunächst mit allen Personen. (Masato und Hunting). Die Köche wollen Kräuter eintauschen, doch der Kräuterfrau sind die Werkzeuge kaputtgegangen. Die Webersfrau hat sich mit ihrem Mann verkracht. Der kleine Junge an der Liane hat seine Trommel verloren. Adam bietet ihm die gefundene Trommel an, und siehe da, es ist die Trommel des Jungen. Der Mann an der Hütte will Adam nur zum Schamanen lassen, wenn dieser ihm einen »blauen Edelstein der Lüfte« bringt.

Adam schwingt sich wieder zu den Beeren, die jetzt reif genug sind. Im Gebüsch findet er eine Halskette.

Die Tasse und die Samen stellt er vor der Hütte ab. Am Sumpf trifft Adam auf eine Frau. Ihr gibt er die Halskette, die er aber aus Dankbarkeit sofort zurückerhält. Adam nimmt das Messer, das er hier findet. Damit geht er zur Kräuterfrau. Glücklicherweise gibt sie Adam einige Kräuter. Diese gibt er an die Köche weiter.

Der Webersfrau gibt er die Halskette, worauf er im Tausch eine andere Kette erhält. Der Schamane hat mit den bereitgestellten Zutaten inzwischen einen Heiltrank gebraut, den Adam an sich nimmt. Er übergibt nun den Trank der Mutter des kranken Babies. Adam erhält einen leeren Becher, den er beim Koch auffüllen läßt.

Mit dem Becher geht er zum Sumpf. Hier scannt er zunächst den Schmetterling. Er stellt den Becher auf den Boden. Der Schmetterling fliegt zum Becher, vom süßen Duft angelockt. Adam fängt ihn und geht zum Mann beim Schamanen. Dieser akzeptiert den Schmetterling. Endlich darf Adam zum Schamanen.

(Charm, Masks, Shaman, Rattle und Initiation). Zunächst muß er dem Schamanen eine Zeichnung liefern, um sein Vertrauen zu erlangen. Doch durch ein Loch in der Decke tropft es in die Hütte und das Haustier läßt das Malen nicht zu. Adam verschließt das Loch mit dem klebrigen Blatt. Mit dem Saft der Beeren zeichnet er nun das Gewünschte. Alle gehen zum Forest Heart.

Hier gibt Adam den Zweig an den Schamanen. Nun stirbt der Baum und verliert viele goldene Blätter. Adam nimmt sich eines davon. Jetzt ertönt Alarm, denn es ist im Dorf Feuer ausgebrochen. In dem allgemeinen Durcheinander verirrt sich Adam und kommt zu einer Fledermaus.

Die Fledermaus hat sich in einem Netz verfangen (Insectivore Bat). Adam redet mit der Fledermaus und zeigt ihr die Kette. Bei dem Versuch, das Tier zu befreien, erscheint der Mann im weißen Anzug und nimmt beide gefangen.

Der Mann heißt Maxime Slaughters. Sein Gehilfe Gonzales fesselt Adam an einen Stuhl, die Fledermaus ist in einem Käfig gefangen. Als Adam und die Fledermaus

220 Eco Quest

allein sind, rutscht Adam mit dem Stuhl zum Käfig. Eine Wurzel dient als Riegel. Adam befreit die Fledermaus und beide verlassen den Raum. Adam gelangt in Maximes Zimmer.

Ein Telefax bestätigt Adams Verdacht gegen Maxime. Aus der Kiste nimmt er den Schläger, vom Bett die Decke und das Laken. Hier findet er nun einen Taschencomputer. Als er am Schwanz des Felles zieht, spuckt dieses einen Zettel aus. Auf dem Zettel steht das Paßwort für den Computer, der daraufhin die Safekombination ausgibt.

Im Safe findet Adam unter anderem die Brieftasche seines Vaters, die am Hafen gestohlen wurde (Endangered Species). Unter dem Fell entdeckt Adam eine Falltür. Leider ist keine Leiter vorhanden. Er knotet die Decke und das Laken aneinander. Ein Ende befestigt er am Bett, das andere läßt er in die Falltür hinab.

Adam muß sich nun hinter einigen Fässern verstecken, da sich hier Gonzales herumtreibt. Immer wenn Gonzales nicht in seine Richtung sieht oder weggeht, kann sich Adam genauer umsehen. (Clear Cutting, Poor Soil und Silt Runoff).

Nun klettert Adam auf den Turm. Hier schaltet er die Alarmanlage aus und nimmt den Sauger. Da bei der Leiter eine der Sprossen bricht, muß sich Adam einen Ausweg überlegen. Im Wäschekorb findet er Strapse. Diese bindet er am Turm fest und läßt sich daran hinunter. Die am Boden liegenden Samen saugt er einfach auf.

Die Vögel füttert Adam mit den Körnern, die er aufgesaugt hat (Oil Refining und Bird Poaching). Mit dem Schlüssel aus dem Safe schließt er dann ihren Käfig auf und entläßt sie in die Freiheit. Gonzales versucht die Vögel einzufangen und kümmert sich nicht um Adam. Mit der Axt macht sich Adam aus dem Baumstamm ein Boot. Er holt noch schnell die Fledermaus und läßt das Boot zu Wasser. Als Paddel verwendet er den Schläger.

Leider hat Maxime die Flucht entdeckt und verfolgt Adam (Burn Out). Adam kommt zu einem Strudel, der ihn in eine Fledermaushöhle zieht (Mexican Freetail Bat, Leaf Nosed Bat, Fishing Bat, Tent Bat und Punk Bat). Er redet mit den Fledermäusen, die alle ihre eigentliche Unterkunft verloren und hier Zuflucht gefunden haben. Der »Beamten-Fledermaus« zeigt Adam das Amulett. Daraufhin darf Adam die Ausweise vom Tisch nehmen. Er verteilt die Ausweise an die Fledermäuse und behält den übriggebliebenen Ausweis für sich.

Weiter geht es auf Erkundungstour (Underworld, Cosmology Carving, Stone Relief und False Vampire Bat). Die Fledermaus sagt, er soll den warmen Stein nehmen und in die Statue legen. Daraufhin erscheint ein Jaguar, der in Ketten gelegt ist. Adam

kann ihn durch das Lösen von verschiedenen Rätseln befreien und erhält als Dank eine goldene Feder.

Am Fluß trifft er wieder auf seine Freundin (die erste Fledermaus). Da diese krank ist, holt er aus der Höhle Hilfe. Adam muß Wasser aus dem heiligen Brunnen der Inkas besorgen, um seine Freundin zu retten. Adam erhält eine Flöte, die er spielen soll, wenn er den heiligen Brunnen gefunden hat. Zuerst muß Adam jedoch mit der Flöte die Fledermäuse vom Höhlenausgang weglocken.

Auf dem See wartet ein Bombardement von Früchten auf ihn, so daß sein Boot kentert (Igapo und Cannonball Fruit). Nun muß er schwimmen (Victoria Lily). Er erklimmt die Liane und pflückt eine der Bananen. Auf einer Insel ist ein Affe gefangen, der Adam nicht auf die Insel lassen will (Howler Monkey und Piranha). Als Passierschein genügt die Banane. Nun darf Adam auf die Insel. Hier nimmt er die Zähne und schwimmt zurück zur Lilie.

Mit den Zähnen kann er den Stengel der Lilie kappen. Mit der Blüte schwimmt er zum Affen. Die Blüte überläßt er dem Affen, damit dieser die Insel verlassen kann. Kurz darauf wird Adam von einem Adler entführt.

Der Adler ist wütend auf Adam, da er den Affen verspeisen wollte (Harpy Eagle). Adam zeigt ihm jedoch die goldene Feder, worauf ihn der Adler zur Inkastadt bringt (Philodendron, Passion Flower, Seat of the Inka und Pre Incan Ruins).

Wieder sammelt Adam zunächst den gesamten Müll auf. Dabei findet er ein Vergrößerungsglas. In der Goldmaske findet Adam eine goldene Platte. Die Maske legt er neben die beiden anderen. In dem Geheimfach, das sich nun öffnet, findet er Goldmünzen. Die Platte und die Münzen legt Adam auf den Sitz, worauf sich eine geheime Treppe öffnet (Labyrinth und Stela). Adam untersucht das Amulett mit der Lupe. Hier findet er einen Plan des Labyrinths. So erreicht er einen Tempel (Ritual of El Dorado). Er verändert die Position des Bildes, worauf sich nacheinander zwei Nischen auftun. In der einen findet er eine Flöte (Pipes), in der anderen einen Eimer und eine Maske.

Adam klettert nun an den Löchern in der Wand in die Höhe und zieht die Schlange am Schwanz. Es öffnet sich ein Ausgang.

Adam kommt an einen See. Über die Steine erreicht er das andere Ufer. Den Weg zur Insel verwehrt ihm eine große Schlange. Adam setzt die Maske auf und betört die Schlange mit der Flöte. Auf der Insel findet er nun den Brunnen (Fountain).

Adam legt die Goldblume in den Steinbecher, den er dann nimmt. Als er den Kopf am Brunnen berührt, wird er von einer Schlingpflanze gefangen. Als er das Amulett

222 Eco Quest

vorzeigt, erhält er seine Freiheit wieder. Als er den Kopf dreht, beginnt das Wasser zu fließen. Er setzt den Becher rechts in den Brunnen. Aus einem der Samen wächst der gesuchte Setzling.

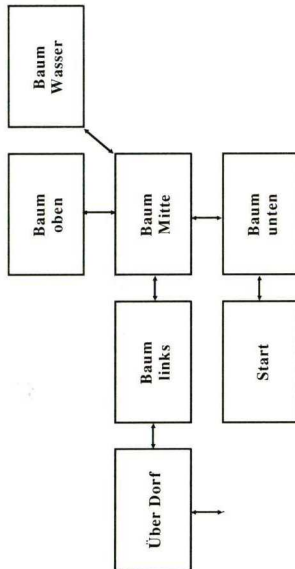
Gerade als Adam den Setzling genommen hat, erscheint Maxime. Dieser setzt Adam auf die Statue und fängt an, nach Gold zu graben. Adam springt jedoch von der Statue und bläst dem Bösewicht den Goldstaub aus dem Eimer ins Gesicht. Slaughter torkelt herum und wird von der Schlingpflanze gefangen.

Adam benutzt nun die erste Flöte. Die Fledermäuse kommen und bringen die verletzte Freundin mit. Mit dem Wasser aus dem Brunnen kann Adam die Wunden heilen. Der Adler bringt Adam zum Forest Heart.

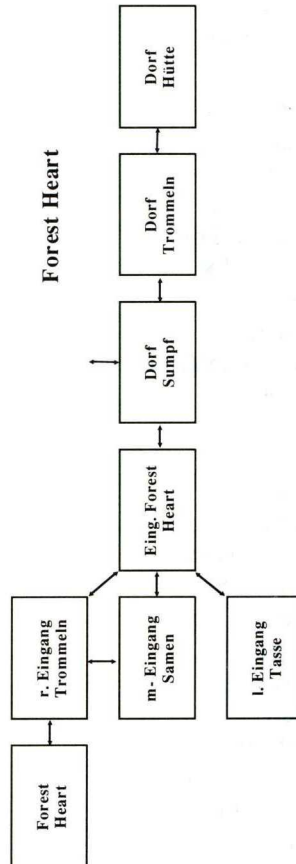
Hier pflanzt Adam den Setzling ein. Mit der Flöte ruft er seine Freundin und erfährt, daß sie Nachwuchs bekommen hat.

Ein neues Abenteuer ist überstanden. Das Forest Heart wächst wieder, der Regenwald ist gerettet und Slaughter ist der Polizei übergeben.

7.3.2 Karte



Startplatz im Dschungel



7.3.3 Punkteliste

Aktion	Einzelpunkte	Gesamt
Papiere zeigen	10	10
Mann mit Schild ansprechen	1	11
Mit Fischer reden	1	12
Mit Touristen reden	1	13
Müll einsammeln	5	18
Auf Kiste klettern	5	23
Papagei kaufen	5	28
Ecorder bekommen	5	33
Einweisung erhalten	1	34
Ecorder »River Traffic«	10	44
Ecorder einsetzen 5x	5	49
Mit Otter reden	2	51
Amulett nehmen	5	56
Ecorder »Leafcutting Ant«	1	57
Müll einsammeln	5	62
Blatt nehmen	5	67
Nach rechts gehen	1	68
Ecorder einsetzen 3x	3	71
Mit Blatt einreiben	5	76
Mit allen Tieren reden	11	87
Ecorder einsetzen 8x	8	95
Mit Tieren reden	2	97
Ecorder einsetzen 4x	4	101
Mit Vogel reden	1	102
Blume nehmen	5	107
Ecorder einsetzen 3x	3	110
Ecorder »Emerald Tree Boa«	1	111
Mit Schlange reden	1	112
Blume benutzen	5	117
Pflanze entleeren	5	122
Küken schlüpft	10	132
Mit allen Tieren reden	12	144
Mit allen Tieren reden	2	146
Mit Vogel reden	1	147
Nach links oben gehen	5	152
Den Ast hinunterklettern	5	157

Ecorder einsetzen 3x	3	160
Trommel nehmen	5	165
Ecorder einsetzen 2x	2	167
Liane nehmen	5	172
Ecorder einsetzen 1x	1	173
Früchte nehmen	5	178
Schwein fangen	5	183
Ecorder einsetzen 2x	2	185
Trommel neben andere legen	5	190
Melodie spielen	5	195
Trommel nehmen	1	196
Ecorder einsetzen 3x	3	199
Liane benutzen	1	200
Liane benutzen	1	201
In rechten Gang gehen	1	202
Trommel neben andere legen	5	207
Melodie spielen	10	217
Trommel nehmen	1	218
Ecorder einsetzen	1	219
Sich in die Mitte setzen	5	224
Zweig nehmen	5	229
In mittleren Gang gehen	1	230
Seed Pot nehmen	5	235
In linken Gang gehen	1	236
Tassen nehmen und mit Wasser füllen	10	246
Ecorder einsetzen 3x	3	249
Mit allen Personen reden	3	252
Ecorder einsetzen 2x	2	254
Mit allen Personen reden	5	259
Mit allen Personen reden	2	261
Trommel geben	5	266
Beeren holen	5	271
Kette holen	5	276
Tasse und Seed Pot auf Bank legen	2	278
Kette der Töpferin geben	5	283
Ecorder einsetzen	1	284
Kette der Weberin geben	5	289
Messer nehmen	5	294
Messer der Frau geben	5	299

226 Eco Quest

Dem Koch Wurzeln geben	5	304
Tasse mit Medizin nehmen	5	309
Tasse an Töpferin geben, Becher bekommen	5	314
Becher an Koch geben	5	319
Becher auf Boden stellen	5	324
Becher und Schmetterling nehmen	5	329
Becher mit Schmetterling an Mann geben	10	339
Ecorder einsetzen 5x	5	344
Sich auf den Boden setzen	5	349
Loch verstopfen	5	354
Beeren benutzen	5	359
Test bestehen	10	369
Zweig an Schamanen geben	5	374
Goldblatt nehmen	5	379
Ecorder einsetzen	1	380
Mit Fledermaus reden	5	385
Fledermaus das Amulett zeigen	5	390
Versuchen, Netz zu zerstören	5	395
Zum Käfig rutschen, Möhre nehmen	5	400
Fax nehmen	2	402
Schwanz ziehen	3	405
Zettel nehmen und ansehen	5	410
Kiste öffnen	3	413
Tennisschläger nehmen	2	415
Decke nehmen	2	417
Laken nehmen	5	422
Taschencomputer nehmen und benutzen	2	424
Code eingeben	2	426
Safe öffnen	10	436
Alles nehmen	2	438
Ecorder einsetzen	1	439
Fell verschieben	3	442
Decke und Laken verbinden	5	447
Falltür öffnen	10	457
Seil an Bett binden	5	462
Runterklettern	2	464
Ecorder einsetzen 3x	3	467
Auf Turm Alarm auslösen	5	472
Sauger nehmen	5	477

Eco Quest 227

Strapse nehmen	3	480
Strapse festbinden	5	485
Korn aufsaugen	5	490
Ecorder einsetzen 2x	2	492
Körner aus Sauger nehmen	1	493
Vögel füttern	10	503
Käfig öffnen	5	508
Axt nehmen	5	513
Mit Axt Boot bauen	5	518
Mit Fledermaus reden	5	523
Boot ins Wasser schieben	5	528
Wegpaddeln	5	533
Ecorder einsetzen	1	534
Ecorder einsetzen 5x	5	539
Mit Fledermäusen reden	6	545
Amulett zeigen	5	550
Blätter nehmen	5	555
Mit Fledermäusen reden	6	561
Blätter verteilen	25	586
Blatt bei Fledermaus zeigen	5	591
Ecorder einsetzen 4x	4	595
Mit Fledermaus reden	1	596
An Stange hängen	5	601
Stein nehmen	5	606
Stein auf Figur legen	5	611
Rätsel lösen	10	621
Weitergehen	5	626
Flöte bekommen	5	631
Flöte benutzen	5	636
Boot benutzen	5	641
Ecorder einsetzen 3x	3	644
Banane nehmen	5	649
Ecorder einsetzen 2x	2	651
Mit Affen reden	1	652
Dem Affen Banane geben	5	657
Zähne nehmen	5	662
Zähne bei Lilie benutzen	5	667
Lilie nehmen	5	672
Dem Affen Lilie geben	10	682

228 Eco Quest

Ecorder einsetzen	1	683
Feder an Adler geben	10	693
Ecorder einsetzen 4x	4	697
Müll einsammeln	6	703
Lupe nehmen	10	713
Münze in Maske finden	5	718
Maske auf ihren Platz legen	5	723
Münzen nehmen	3	726
Münzen auf Sitz legen	2	728
Goldplatte dazulegen	3	731
Öffnung groß genug	5	736
Ecorder einsetzen 2x	2	738
Lupe auf Kette benutzen	5	743
Labyrinth überstehen	15	758
Ecorder einsetzen	1	759
Bild in Position 1 bringen	5	764
Ecorder einsetzen	1	765
Flöte nehmen	5	770
Bild in Position 2 bringen	5	775
Becher und Krone nehmen	10	785
Wand erklettern	2	787
Schlange am Schwanz ziehen	3	790
Auf Insel ankommen	5	795
Krone aufsetzen	5	800
Flöte benutzen	13	813
Zur Insel schwimmen	5	818
Ecorder einsetzen	1	819
Goldblume in Steinbecher legen	5	824
Steinbecher nehmen	5	829
Amulett zeigen	1	830
Becher in Brunnen legen	5	835
Kopf drehen	10	845
Saat wächst	15	860
Setzling nehmen	20	880
Goldstaub geben	10	890
Flöte benutzen	5	895
Wasser nehmen, Paquita heilen	15	910
Ecodertest	50	960
Setzling aussetzen	25	985

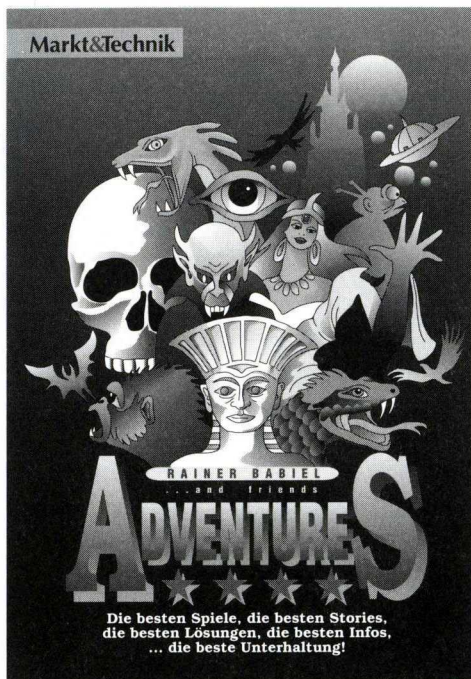
Eco Quest 229

Flöte benutzen
Paquita ansehen

5	990
10	1000

Spiele-Power

... und noch mehr weltberühmte Abenteuer!



Die tollsten, berühmtesten und beliebtesten Adventures in einem (farbigen!) Band. Spieleprofis bieten Lösungen, Tips und Tricks und viele Infos zu

- Eric, the Unready
- Alone in the Dark
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Laura Bow 2
- Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist
- Maniac Mansion 2 – The Day of the Tentacle
- Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge
- The Lost Files of Sherlock Holmes
- Space Quest 5

ISBN 3-87791-472-1
224 Seiten, **DM 24,80**

Erhältlich im guten Buchhandel, im PC-Fachhandel und in den Fachbuchabteilungen der Warenhäuser.



Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar

POWER PLAY

DIE ...Quest SPIELE - POWER

King's Quest, Police Quest, Space Quest, Eco Quest, Quest for Glory! Wer kennt sie nicht, die Spiele und die Helden der großartigen Adventure-Serien von Sierra, der Spieleschmiede am Fuße der Sierra Nevada?

Wer hat nicht mit Sir Graham und Prinz Alexander Gefahren durchlitten oder um die Prinzessinnen Rosella und Cassima gebangt?

Wer hat nicht schon mit Sonny Bonds Drogendealer gejagt und mit Roger Wilco den Bösewicht Vohaul? Und wer hat noch nicht den mutigen kleinen Adam ins Herz geschlossen, der sich aufmacht, die Welt aus der ökologischen Katastrophe zu retten?

Alle diese Figuren, die Märchen, Fantasy, Science Fiction und Action in sich vereinen,

haben einen Computerspiele-Kosmos geschaffen, der seinesgleichen sucht und eine riesige Fangemeinde auf der ganzen Welt besitzt.

In diesem Buch kommt jeder Quest-Spieler voll auf seine Kosten. Hier hat er endlich ein echtes »Kompendium« seiner Lieblingsspiele.

Zu jedem Spiel und zu jeder Version gibt es eine ausführliche, komplette Textlösung. Wer will, kann sich aber auch anhand von Punktelisten zum Ziel hangeln oder das ganze Abenteuer mit Hilfe der ausgezeichneten Karten bestehen. Mit einem Maximum an Spielespaß wird nun die Welt der Könige, Polizisten, Space-Abenteurer, Kämpfer, Diebe, Magier und Umweltretter durchschritten, beherrscht und gewonnen.



ISBN 3-87791-500-0



9 783877 915004

DM 24,80 sFr 22,80 öS 193,-