

Eis und Feuer



Baum mit umkreisenden Vögeln suchen (steht bei jedem Spiel auf einem anderen Platz, aber immer in der Nähe der Hütte), hinaufsteigen, alles untersuchen. In die Kirche (C1) gehen (wenn man sich hinkniet und betet, bekommt man eine Lösung oder so ...), mit dem Priester sprechen, Kreuz nehmen und die Kirche verlassen. Nach Osten zu den Wölfen (E2), den Felsen hochklettern.

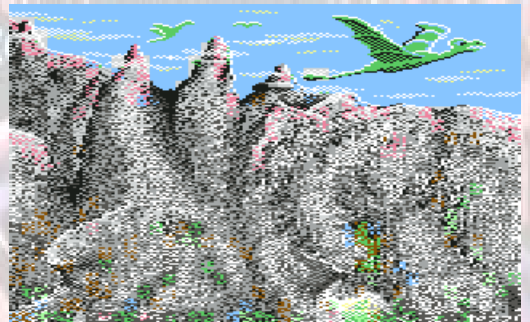
In der Grube den Ring nehmen (Schwert konnte ich nicht aus dem Feuer herausziehen) und reiben. Nun nach SO in den Sumpf zur Burg (H1) und den Vampir mit dem Kreuz des Priesters bekämpfen, zum Sarg gehen und das Amulett nehmen. Nun die Burg schnell verlassen, da sie einstürzt. Vor der Burg wieder den Ring reiben.

Wenn man von einem Drachenvogel mitgenommen wird, den Boden untersuchen, und man findet einen Lichtstein (wenn man das Trockenfleisch und die Flöte aus der Hütte mitgenommen hat und beides benutzt ...). Danach wieder einen Drachen besteigen, der Dich wieder zurückbringt.

In die Wüste im NO gehen (nur mit gefüllter Wasserflasche). Nach einer Weile sollte man hier eine Höhle (E8) finden. In dieser sieht man eine Statue mit einem Schwert aus Feuer und Eis. Man nimmt das Schwert, zeigt den Lichtstein und tötet die Statue mit dem Schwert.

Nun knallt's ein bisschen, und man wird irgendwohin geschleudert. Man geht nun zum Zauberer im Turm (D6), bekämpft ihn mit dem Amulett und dem Schwert aus Eis und Feuer. Man wird nach dem Kampf mit vielen Dingen belohnt. Man untersucht das Buch auf dem Tisch und trinkt den Inhalt einer der Flaschen auf dem Regal. Schon umgibt Dich ein mächtiger Schutzzauber.

So gewappnet geht man zum Drachen im Westen (A7) und tötet diesen. Hier findet man auch die geraubte Königstochter (A6) und eine Schatzkiste (das Zurückbringen der Königstochter ...).



Mit dem Lederbeutel aus dem Turm geht man zur Grube (B9), steigt hinunter und gräbt im Boden. Auf diese Art und Weise kommt man in ein unterirdisches Tunnelsystem. Man geht den Tunnel entlang und kommt zu einem Troll, der das Schwert aus Eis bewacht. Ihm wirft man den Inhalt des Lederbeutels in die Augen und tötet ihn mit dem Schwert aus Feuer und Eis. Danach öffnet man die Tür mit dem Ring, besteigt hinter der Tür das Boot und treibt ins Freie.

Nun geht man zum Schloss (B3) und untersucht die Bilder. Jetzt nimmt man das Bild zweimal (?) und geht in den Geheimgang, da man sonst verhaftet wird. Nun untersucht man die Wand, zieht (oder drückt, wenn man zerquetscht wird) den Hebel, gelangt zu einem Transmitter und benutzt ihn.

Je nachdem, was man am Transmitter eingestellt hat, stirbt man, kommt man ins alte Spiel zurück oder zu einem weiteren Transmitter in einer Raumstation, an dem man die Codewörter nutzen kann. (Teil 2 des Adventures)

Kommt man ins Spiel zurück, sollte man irgendwo einen Kristall finden, in dem ein Zauberer gefangen gehalten wird..

(Wenn irgendwann Raumschiffe alles kurz und klein schießen, ist dies zwar ein interessantes Phänomen, zwingt einen aber trotzdem das Adventure neu zu beginnen, da die Lösung schneller gefunden werden sollte).

Die Codewörter sind: Netzach, Agia, Chockmah, Tipareth, Mein, Hod, Eloyn, Adonay, Jesse, Jesod, Sheoul, Ahnal, Natrat.



In der Raumstation zuerst beim Computer die Sicherheitssysteme deaktivieren, da sonst die Roboter beim Reaktoreingang aktiv sind. Dann zum Fusionsreaktor und diesen einschalten, denn mit Notenergie öffnen sich die Hauptschleusen beim Ausflug des Raumschiffs nicht. Jetzt zum Raumschiff und dort in der Schleuse Codewort eingeben und Knopf drücken. So gelangt man in die Raumschiffszentrale wo man sich die Nachricht ansehen kann (roter Knopf), die Selbstzerstörungsfunktion einschalten kann (blauer Knopf), oder den Antrieb aktivieren kann (grüner Knopf).

Wenn das Raumschiff des Gorgonen erscheint drückt man den grünen Knopf um dort anzudocken, dann den roten Knopf um den Antrieb einzuschalten. Der Gorgone bricht sich das Genick und nach langem Flug gelangt man schließlich ans Ziel: Drakon.