

# ELECTRONIC ADVENTURERS

Spielelösungen



EA



---

*Accolade*

Elvira

---



Die *Electronic Adventurers* sind

Andreas Holzmann und  
Jochen Rüttschlin

Dieses Heft enthält die Lösung zu dem *Accolade* Spiel **Elvira – Mistress of the dark**.

Version vom 18. Mai 1997

© Electronic Adventurers 1990-1997

Alle Rechte (auch die der Übersetzung in andere Sprachen) vorbehalten. Kein Teil dieses Heftes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der Autoren reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Wir möchten darauf hinweisen, daß die in diesem Heft genannten Firmen-, Handels- und Markennamen sowie Produkt- bzw. Warenbezeichnungen in der Regel marken-, patent- oder warenzeichenrechtlichem Schutz unterliegen. Die fehlende Kennzeichnung sollte nicht zu der Annahme verleiten, daß sie von jedermann frei verwendet werden dürfen.

Wir folgen bei der Produktbezeichnung im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Obwohl wir versucht haben, so gründlich wie möglich zu sein, können wir eventuelle Fehler nicht grundsätzlich ausschließen. Daher kann weder eine Garantie noch eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen übernommen werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Satz: L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>

Druckvorlage: erzeugt auf einem Hewlett-Packard Laserjet 4 L mit 300 DPI

Reproduktion: Fotokopierer

Vertrieb: Selbstverlag



# Elvira – Mistress of the dark

## Vorbemerkung

In „*Elvira – Mistress of the dark*“ geht es darum, wie schon zu Beginn des Spiels von Elvira erklärt, eine Kiste zu finden und mit deren Inhalt die böse Emelda zu vernichten, welche mit ihren Geistern das Schloß unter Kontrolle hat. Diese Kiste wird von sechs Schlössern gesichert, zu denen man erst einmal die Schlüssel finden muß. In welcher Reihenfolge die Gegenstände zur Lösung der einzelnen Probleme oder zum Erlangen der Schlüssel besorgt werden, ist egal.

Doch zuvor noch einige allgemeine Hinweise: In jedem der vier Ecktürme befindet sich in der Eingangstür (Erdgeschoß) ein Soldat. Wenn man den Turm betreten will, tritt einem dieser Soldat entgegen. Hat man ihn besiegt, kann man in den Turm. Allerdings erscheint beim nächsten Betreten des Turms ein neuer Soldat, diesmal eine Rangstufe höher<sup>1</sup>. Dies setzt sich solange fort, bis die letzte Soldatenstufe (violett) besiegt wurde. Dann erscheinen keine Gegner mehr. Gleich verhält es sich mit der Waffenkammer im Innern des Schlosses, dem Durchgang zum Garten und dem Kräutergarten<sup>2</sup>.

Gekämpft wird wie folgt: der Angriff ist frei (auf welche Seite man schlagen will bzw. welchen Schlag man anwenden will, bleibt einem selbst überlassen). Auf der Seite, auf die der Angreifer schlägt, muß man auch abwehren (einfach mit dem Schild dort hin klicken). Dabei muß nicht genau die Waffe des Gegners getroffen werden, sondern es reicht wenn man auf die Körperseite des Aggressors klickt. Man muß sich aber beeilen, denn wenn die Abwehr zu spät erfolgt, ist man getroffen. Dabei muß man je schneller sein, umso höher die Stufe des Gegners ist – z. B. ein Soldaten: beim Roten kann man sich noch Zeit lassen, während man beim Violetten schon ganz schön auf Draht sein muß, um nichts abzubekommen. Hat der Gegner einen hohen Dex-Wert, kann er besser ein Zögern unsererseits (wenn man z. B. nach einer Attacke nicht schnell genug weiter macht) zu einem Angriff ausnutzen. Wenn wir einen ho-

hen Dex-Wert haben, bekommen wir ebenfalls öfter das Schwert vom Computer zugesprochen (unter Umständen auch, wenn wir vorher nicht erfolgreich einen Treffer abgewehrt haben). Vor jeder körpernahen<sup>3</sup> Kampfhandlung bleibt nach dem Sichten des Gegners noch etwas Zeit, um einen Zauberspruch oder eine Schußwaffe anzuwenden, die dem Gegner ebenfalls Schaden zufügt. Man sollte auch während des Spiels vor den Kämpfen am Besten immer eine Sicherheitsspeicherung machen<sup>4</sup>, da man bei zu großen Verlusten das Ganze noch einmal probieren kann.

Mit den Wassermönstern in den Katakomben – sie treten aus ihren Räumen auf den Gang (siehe Abbildung 4 auf Seite 5) – ist der Kampf genau gleich wie mit den Skeletten (im Keller) oder den Soldaten, nur daß sie einen Totenschädel als Waffe haben. Hier hat man aber schon nach kurzer Zeit die nötige Übung dafür, wann man genau zuschlagen oder blocken muß, um einen Kampf nahezu verlustfrei zu überstehen. Das gleiche gilt auch für die ab und zu einzeln auf uns zufliegenden Totenschädel.

Mit der Armbrust aus der Waffenkammer muß man, bevor man sie benutzt, erst trainieren. Die Pfeile hierfür – 10 Stück – findet man übrigens im Obergeschoß des Schlosses. Diese müssen sich zum Benutzen der Armbrust im Inventarverzeichnis befinden, also nicht in einer Tasche oder so. Dazu geht man direkt vor die Zielscheibe im Garten und feuert vier Schüsse ab (einer geht dabei immer in den Büschen verloren). Die Meldung bestätigt dann, daß man die Armbrust jetzt beherrscht.

Bevor man sich aufmacht die Zinnen der Außenmauer zu erklimmen, sollte man auf jedenfall die

<sup>1</sup> Als erstes befindet sich ein Soldat der Rangstufe „Rot“ im Turm.

<sup>2</sup> Hier ist es allerdings ein Mönch mit zwei Rangstufen: Schwert, Morgenstern.

<sup>3</sup> So wollen wir die Kampfhandlungen bezeichnen, in denen der Gegner direkt vor uns steht und wir automatisch in den Kampfmodus übergehen.

<sup>4</sup> Durch die Lösung und die Pläne weiß man ja, wo mit dem Feind zu rechnen ist.

Armbrust mit Pfeilen (und dem nötigen Training) dabei haben. Um den Südost-Turm ist nämlich ein Ritter unterwegs (hellvioletter Soldat), der unbesiegbar im körpernahen Kampf ist (es kommt beim Erscheinen auch die entsprechende Meldung). Sobald dieser auftaucht, sollte man ihn mit einem Pfeil zur Strecke bringen (er stürzt dann in den Burggraben, wo wir ihn später wiederfinden). In diesem Südost-Turm befinden sich außerdem noch zwei rote Bogenschützen, die beim Annähern des Turms (nicht immer) heraustreten (einzeln) und in Anschlag gehen. Hier darf man sich nicht beirren lassen und sogleich einen mutigen Schritt auf sie zugehen. Sie packen dann nämlich unverrichteter Dinge den Bogen wieder ein und stellen sich einem leichten Schwertkampf. Außer im Südost-Turm befinden sich auch noch in den drei anderen Türmen rote Ritter (in jedem jeweils einer), die sich allerdings nicht erneuern wie die Ritter im Turmerdgeschoß.

Im Hecken-Labyrinth treffen seltsame Feueraffen auf einen. Bei ihnen muß man vorsichtig sein. Unternimmt man nichts gegen sie, sobald man sie gesichtet hat, betäuben sie einen mit einem Zauberspruch und stehlen uns dann irgendeinen Gegenstand – dieser Gegenstand ist unwiederbringlich verloren! Daher ergeben sich zwei Möglichkeiten diesem Diebstahl zu entgehen:

1. Man geht, sobald der Feind gesichtet wurde, auf ihn zu, so daß man einen körpernahen Kampf durchführt, und der Feueraffe erst gar nicht zum Betäuben kommt. Dies hat allerdings den Nachteil, daß man unaufhaltsam an Str und Lif verliert.
2. Die zweite Möglichkeit (und die bessere) ist, sofort nach dem Sichten einen Pfeil (mit der Armbrust) oder einen Zauberspruch<sup>5</sup> auf das Wesen abzufeuern. Man hat somit das Biest ohne eigene Verluste besiegt.

Ist man zum Innern des Labyrinthes vorgedrungen (Hecke mit funkelnden Augen darin), muß man noch zwei Schüsse in das Dickicht abgeben (auch wieder Pfeil oder Zauberspruch), bevor man dieses gefahrlos betreten kann. Bei der Anwendung der Armbrust sollte man aber darauf achten, nicht alle Pfeile zu verschießen, da sie nicht wiedererlangt werden können, und man ja einen für den Ritter auf den Zinnen und einen für den Werwolf im Stall (siehe unten) braucht.

Zu erwähnen sei noch, daß man das Spiel fast ohne Zaubersprüche lösen kann (nur „Kräuter Honig“ und „Glühender Stolz“ braucht man unbedingt, doch dazu später mehr). Wer allerdings nicht auf die Hilfen verzichten will, kann sich einfach die Zutaten besorgen und sich die Sprüche zusammenbrauen. Bei einigen Zutaten können sich noch einige Schwierigkeiten bei deren Beschaffung ergeben. Daher hier ein paar Bemerkungen:

**Vampirstaub:** Ihn findet man in einem der Zimmer des Obergeschoßes (siehe Abbildung 1); aber nicht einfach so zum mitnehmen, denn der Vampir „lebt“ noch. Um beim Betreten dieses Raumes von ihm nicht gebissen zu werden, ist es ratsam entweder das kleine Silberkreuz aus dem Haus des Gärtners oder das große Kreuz aus der Kapelle bei sich zu haben (im Haupt-„Inventory“). Außerdem braucht man noch den Schmiedehammer aus dem Gartenhäuschen und den Holzpflöck aus dem Wohnzimmer. Mit **use pflöck** wird der Holzpflöck kurzerhand in das Herz des Vampirs geschlagen und man kann den Staub mitnehmen (und auch die Pfeile im Schrank).

**Pferdehaar:** An es kommt man zusammen mit dem zweiten goldenen Schlüssel (siehe Abschnitt „Secundus“ auf Seite 3).

**Vogelfeder:** An sie kommt man zusammen mit dem dritten goldenen Schlüssel (siehe Abschnitt „Tertius“ auf Seite 4).

**Vogelei:** Es befindet sich im Hecken-Labyrinth in einem Loch in der Wand (siehe Abbildung 6 auf Seite 6). Warten bis der Vogel ausgeflogen ist und dann nehmen.

**Opiumtinktur:** Sie befindet sich im Bad (Obergeschoß Schloß, Abbildung 1). Hier schaut man einfach in das Loch, das sich knapp über dem Fußboden befindet.

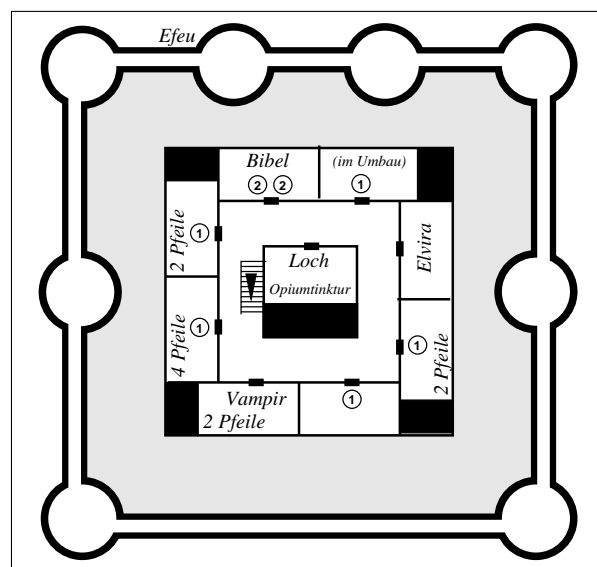


Abbildung 1: **Erstes Obergeschoß.** Vorsicht, in fast allen Räumen sind Mönche mit einem Schwert ① oder Morgenstern ②.

Einige Zutaten sind dennoch etwas schwer zu finden: Misteln, Mädchenhaarbaumblätter und Belladonna sind jeweils an Ästen von Bäumen, die nur ein kleines Stück ins Bild hineinragen (Misteln: Blick

<sup>5</sup> zum Beispiel „Dornige Splitter“ oder „Fingerlicht“.

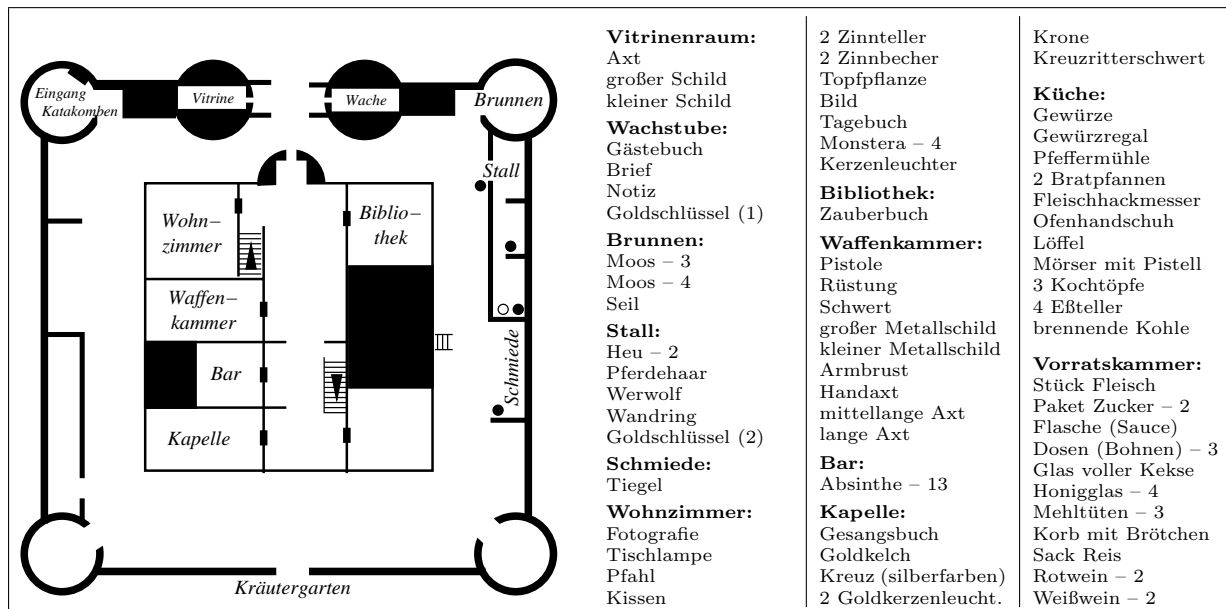


Abbildung 2: **Schloß – Erdgeschoß.** In der Waffenkammer, der Kapelle und dem leeren Saal sind Ritter.

in Richtung Zielscheibe; Mädchenhaarbaumblätter: selbe Stelle, Blick in Richtung Durchgang; Belladonna: Blick in Richtung des Gartenhäuschens). Der tödliche Nachtschatten läßt sich von derselben Position nehmen wie das Belladonna-Blatt, befindet sich nur in der Ecke zwischen Gartenhaus und Hecke. Die Restlichen Zutaten sind im Plan eingezeichnet und leicht zu finden.

## Der Beginn

Als erstes folgen wir dem Rat Elviras und sehen uns im Schloßhof um. Hier nehmen wir vor dem Stall das Heu mit und gehen ins Innere des Schlosses.

Dazu sei erwähnt, daß wenn wir das zweite mal das Schloß betreten, Elvira uns ankündigt, erst wieder die Küche zu betreten, wenn wir die Alte aus der Küche beseitigt hätten. Die erweist sich auch als ziemlich rabiat (Küche einfach mal betreten und nichts machen). Als kleine Hilfe kann man ja jetzt mal in das vorher verschlossene Zimmer im Obergeschoß gehen. Hier sagt uns Elvira, daß die Oma in der Küche immer ohne Salz kocht. Also geben wir ihr Salz. Wir holen es aus der Folterkammer und werfen es der Alten ins Gesicht, sobald sie das Hackmesser genommen hat und sich auf uns zubewegt – Problem gelöst.

In der Waffenkammer nehmen wir das Schwert und den blauen großen Schild mit (beide müssen geused werden, damit sie als Waffe und Schutz aktiv sind). Die Rüstung kann man bedingt einsetzen. Zum Beispiel dann, wenn man einen starken oder viele Gegner hat (Wärter im Wachbüro oder Mönche im Obergeschoß des Schlosses). Der Nachteil der Rüstung ist nämlich, daß sie ziemlich schwer

ist, und daß man daher nicht mehr so viel tragen kann. Läuft man einmal überladen<sup>6</sup>, so kommt eine entsprechende Meldung und von der Str wird etwas abgezogen, was sich nicht mehr regeneriert. Also, Vorsicht!

Mit dem Heu und dem in der Vorratskammer gefundenen Honig machen wir den „Kräuter Honig“-Spruch. Nun kann man im Kräutergarten außerhalb der Burg alle Pflanzen erkennen und mitnehmen. Wie von jetzt an weitergemacht wird, bleibt jedem selbst überlassen.

## Die sechs Goldschlüssel

### Primus

Er befindet sich hinter dem Notizzettel im Wachbüro. Der Wächter ist ein ziemlich guter Kämpfer, also vorher lieber abspeichern und seine Haut so teuer wie möglich verkaufen (Rüstung, Pfeile, Zaubersprüche, etc.).

### Secundus

Er ist im Stall zu finden. Allerdings bedarf es noch einiger Vorbereitungen, bevor wir ihn holen gehen.

Wir müssen mit der Armbrust umgehen können, das kleine silberne Kreuz aus dem Gartenhaus haben und den Ofenhandschuh aus Elviras Küche mitgenommen haben. Danach gehen wir in die Schmiede (ach ja, hier kommt uns auch ein roter Soldat entgegen) und nehmen aus der Kiste rechts den Tie-

<sup>6</sup> Das kann auch passieren, wenn man nicht die Rüstung dabei hat, dafür aber andere schwere Gegenstände, beispielsweise den Kartoffelsack.

gel heraus. In ihn legen wir das kleine Silberkreuz<sup>7</sup> und stellen den Tiegel aufs Feuer. Der Handschuh dient zum Schutz, wenn wir den Tiegel wieder herunter nehmen wollen. Dann tauchen wir einen Pfeil in den Tiegel und haben so ein schönes versilbertes Geschoß. Mit ihm gehen wir in den Stall. Drehen uns zu dem Knecht in der Ecke und warten bis er sich zum Werwolf verwandelt hat. Dann benutzen wir den Pfeil auf das Tier. Es verschwindet. Wir können uns in dem Raum bewegen. In der mittleren Pferdebox befindet sich das Pferdehaar an einem Haken. In der letzten Box nehmen wir den Ring mit dem Stein aus der Wand. Zum Vorschein kommt der zweite goldene Schlüssel. Mitnehmen; der Stein mit Ring kann wieder in die Höhlung eingesetzt werden (wird nicht mehr benötigt).

### Tertius

Um den dritten Schlüssel zu bekommen, muß man raus in den Garten zu dem Falkner.

Voraussetzung für das Erlangen ist die Armbrust und das nötige Equipment.

Wir gehen auf den Mann zu (anklicken) und sehen ihn uns an. Kurz darauf hetzt er den Falken auf uns. Nachdem dieser aufgestiegen ist und zum Sturzflug ansetzt, verpassen wir ihm (dem Falken) eins mit unserer Armbrust. Der Falkner ärgert sich zu Tode. Beim genaueren Betrachten des toten Falken können wir unseren Pfeil wieder einstecken, einen goldenen Schlüssel an seinem Bein ausmachen (auch einstecken) und die Vogelfeder neben dem toten Tier mitnehmen.

### Quartus

Er befindet sich tief im Keller des Schlosses (siehe Abbildung 3).

Zuerst muß einmal das orangefarbene Skelett besiegt werden. Nun kann man in die ehemalige Folterkammer vordringen. Hier befindet sich ein Ring am Boden. Ihn ziehen, und zum Vorschein kommen die Knochen eines Toten und der gesuchte Schlüssel (einstecken).

Die Zange in der Mitte des Raumes lassen wir vorerst noch liegen (Erklärung folgt später).

### Quintus

Ihm waren wir die ganze Zeit schon ziemlich nahe. Er befindet sich in Elviras Küche und zwar in der Klappe an der linken Küchenwand (nach links drehen). Wir selber passen da zwar nicht rein, aber Elvira nimmt uns ja jede Arbeit in der Küche ab. Allerdings ist es ziemlich dunkel in dem Gang, so daß wir erst einmal den „Glühenden Stolz“ brauen müssen (Zutaten natürlich vorher besorgen). Dann wird die Klappe geöffnet und der „Glühende Stolz“ hineingelegt. Wir, oder besser gesagt Elvira, gleich hinterher.

Als sie wieder rauskommt, bringt sie den gesuchten Schlüssel mit. Allerdings sollten wir ihn dann sofort nehmen, bevor wir etwas anderes unternehmen, da Elvira ihn sonst behält.

### Sextus

Seine Beschaffung ist die Umfangreichste. Voraussetzungen sind, daß wir Elviras Ring aus dem Hekken-Labyrinth, das Gebet aus der Bibel im Obergeschoß und den Ritter von den Zinnen der Burg ins Jenseits befördert haben. Der liegt nämlich mit unserem gesuchten Schlüssel im Burggraben. Doch wie dort hinkommen? Wir könnten einmal das Seil aus dem Brunnen mitnehmen, dieses an den Steg des Südwest-Turms anbinden und uns dann in den Burggraben hinablassen, wo wir problemlos an den Schlüssel kommen würden. Allerdings ist das Seil so kurz, daß wir von dem Burggraben nicht mehr zurück in die Burg kommen. Also fällt dieser Weg flach. Der andere ist – wie schon erwähnt – umfangreicher.

Beginnen wir im Schloß. Hier geht's in die Kapelle. Das Kreuz muß auf seinem Platz auf dem Altar stehen. In die achteckige Vertiefung stecken wir Elviras Ring (sieht auch sehr achteckig aus). Die apokalyptische Blitzschlacht öffnet den Altar. Wir gehen hinein.

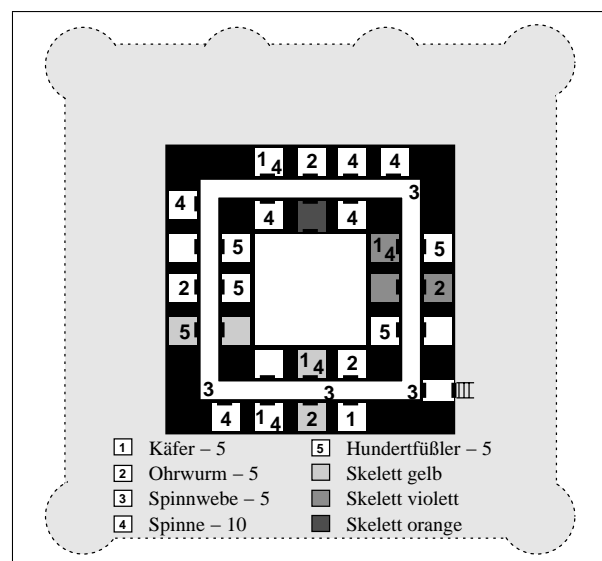


Abbildung 3: **Der Keller.** Manchmal verlassen die Skelette ihren Raum von selbst. Die Schattierungen stellen das Vorkommen der Skelette in den entsprechenden Räumen dar.

Dort finden wir eine Krone und ein detailliertes Wandbild. Die auf ihm befindliche lateinische Inschrift läßt sich ungefähr so übersetzen: „Wer auch immer meine Herrschaft wiedererlangen will, wird dieses Schwert in Händen halten“. Durch so hohe

<sup>7</sup> Nicht das große aus der Kapelle, weil das kein echtes Silber ist.



Worte in Ehrfurcht versetzt sprechen wir das Gebet aus der Bibel ... Das Wandbild öffnet sich und zum Vorschein kommt ein verstorbener König, der das gesuchte Schwert in Händen hält. Ja, in Händen hält ist vielleicht nicht ganz korrekt. Besser wäre mit den Händen umkrampft, denn er will es nicht rausrücken. Da er ein König ist, bringen wir ihm den nötigen Respekt entgegen, indem wir ihm die Krone vom Steinsockel hinter uns aufsetzen. Dann können wir das Schwert nehmen.<sup>8</sup>

Mit dem neuen Schwert geht es in die Katakomben. In ihnen befindet sich ein Ungetüm mit einem Stein (siehe Abbildung 4), vor dem gewarnt wird, daß man es besser in Ruhe lassen sollte, bis man die richtige Waffe hat. Ich bin der Meinung, daß wir jetzt die richtige Waffe haben. Mit dem Schwert läßt sich das Monster relativ leicht beseitigen. Den Stein des Monsters nehmen wir mit; er läßt sich auch vortrefflich als Waffe einsetzen. In dem anschließenden Raum befindet sich in einem der beiden Särge ein kleiner rostiger Schlüssel. Mit ihm gehen wir zu dem Brunnen (das Seil muß natürlich in ihm befestigt sein).

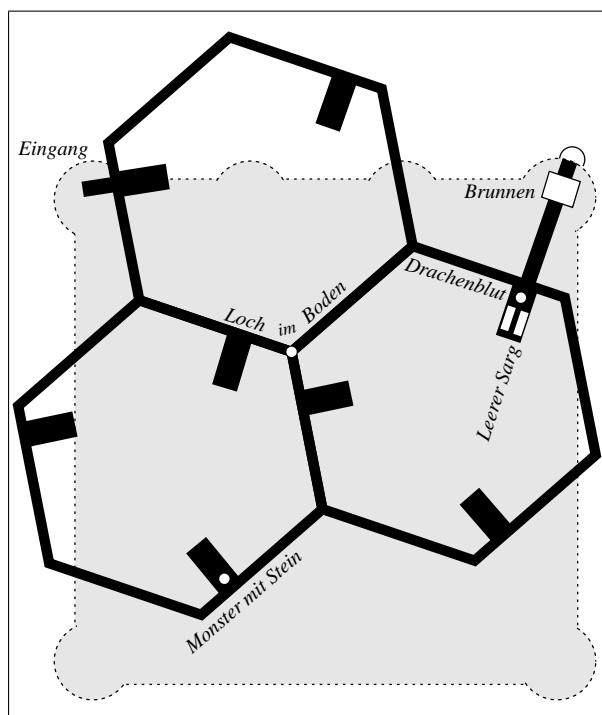


Abbildung 4: **Die Katakomben.** Aus den meisten Räumen treten einem Wassermöster entgegen, wenn man von der langen Seite her den Gang betritt.

Den Brunnen runtertauchen, dann geradeaus bis zu dem Gitter. Mit dem Schlüssel läßt es sich öffnen. Dann nach draußen in den Burggraben und auftauchen – Luft schnappen. Der Ritter im Graben läßt sich leicht finden (siehe Abbildung 5). Hier schaut man sich die Hand mit dem Schwertgriff genauer an. An der Kreuzung zwischen Handgriff und Handschutz befindet sich der sechste goldene Schlüssel.

Dann wieder durch den Tunnel und den Brunnen ins Innere der Burg.

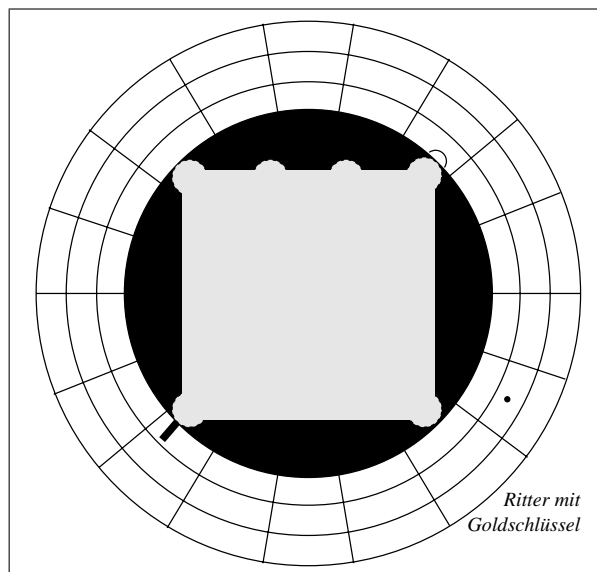


Abbildung 5: Der **Schloßgraben** mit Inhalt. Der Goldschlüssel findet sich am Handschutz des Ritterschwertes.

## Die Truhe

So, nachdem wir nun die sechs Schlüssel gefunden haben fehlt uns allerdings noch die dazugehörige Truhe. Die befindet sich im Südost-Turm. Doch kommt man dort aus irgendeinem Grund nicht die Treppe bis nach ganz oben, wie bei allen anderen Türmen. Also müssen wir uns etwas einfallen lassen.

Der Weg: In der Folterkammer befinden sich die Knochen des Foltermeisters und eine Zange. Die Zange kann man aber wegen des umherirrenden Foltermeisters nicht nehmen. Also beerdigen wir die Knochen zuerst. Wo? In den Katakomben natürlich, dort stehen doch lauter Särge. Und einer ist sogar leer – der linke im Wasserzimmer (siehe Abbildung 4). Warum eigentlich Wasserzimmer? Weil, wenn wir den rechten Sarg öffnen, der Raum geflutet wird. Wir können nur noch rauskommen, indem wir durch den Sarg in den Brunnen tauchen. Durch die Tür kann man diesen Raum auch nicht mehr betreten, weil der Wasserdruck sie geschlossen hält. Also sollte man den rechten Sarg – wenn überhaupt – erst öffnen, nachdem man die Knochen in den linken gelegt und diesen wieder geschlossen hat. Der Foltermeister ist beerdigt.

Wieder in der Folterkammer kann man nun die Zange nehmen. Mit ihr entwenden wir aus Elvira Küche die Kohlen aus dem Ofen, mit denen

<sup>8</sup> In diesem Raum kommt auch die Notiz aus dem Wachbüro zum tragen. Will man nämlich mit der Krone verschwinden, bricht des Gewölbe über einem zusammen!

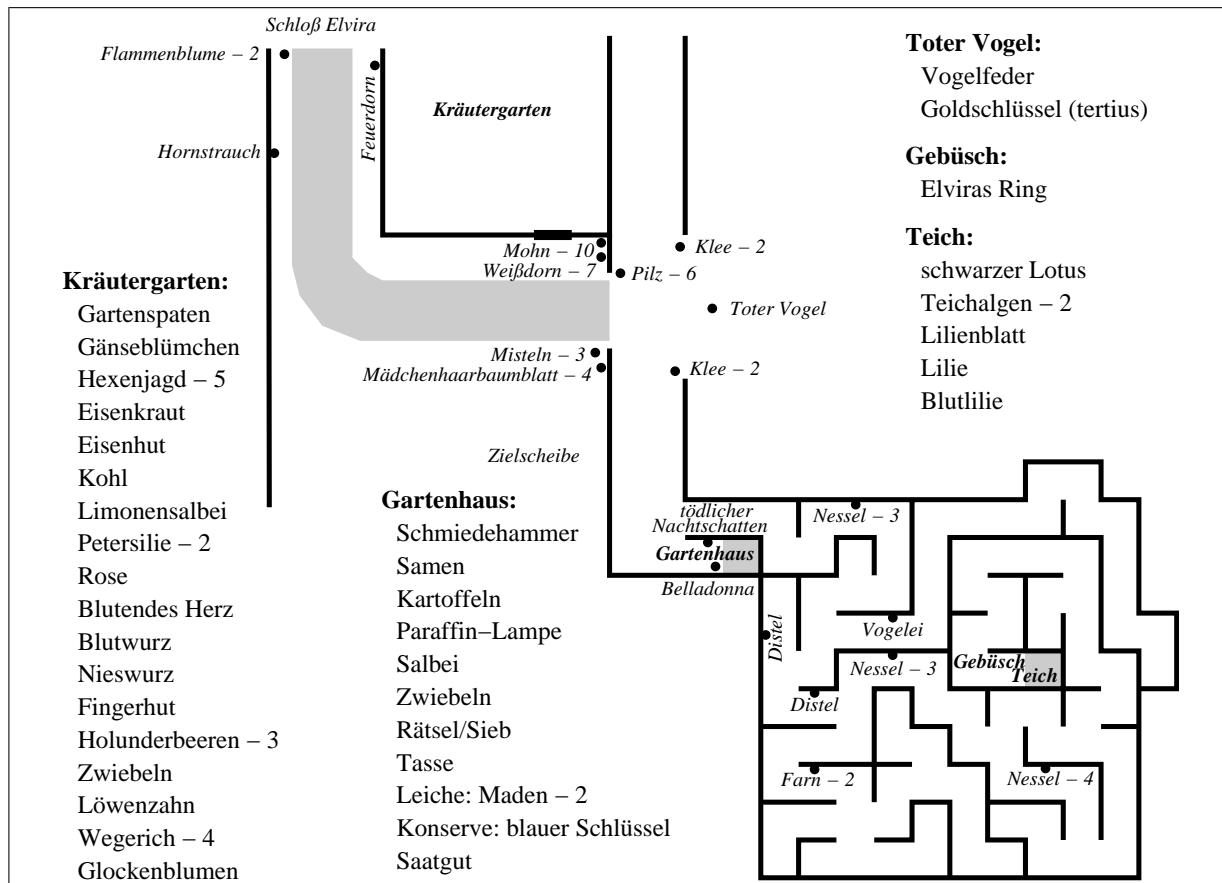


Abbildung 6: Der **Kräuter- und Irrgarten** von Schloß Elvira.

man dann die Lunte an der Kanone am Ost-Turm anzünden kann. Ahhh! Ein lauter Bums und der Weg zur Truhe im Südost-Turm<sup>9</sup> ist frei. Mit den sechs Schlüsseln (beim Primus beginnend) öffnen wir die Truhe (alle Schlüssel reinstecken, Truhendeckel anklicken, dann ins Innere klicken) und finden einen Dolch und eine magische Schriftrolle. Bei- des nehmen wir an uns.

## Das Finale

Mit den eben gefundenen Utensilien geht es in die Katakomben. Hier macht uns eine geisterartige Vampirlady das Leben schwer. Fleißig mit Zaubersprüchen bombardiert<sup>10</sup> kann man sich ihrer halbwegs bis zu dem Loch im Boden (siehe Abbildung 4 auf der vorherigen Seite) erwehren. Die Runeninschrift auf dem Stein des Monsters<sup>11</sup> verrät etwas über ein Versteck im Keller und da die Form des Steins doch eine gewisse Ähnlichkeit mit der Form des Loches im Boden hat, stecken wir den Stein ins Loch. Nun sollte sichergestellt sein, daß noch eine genügend große Kapazität an Lif (und an Str) besteht (50 Lif ist ausreichend, wenn man schnell ist). Ansonsten sollte man dies mit einem „Holzherz“ o. ä. auffrischen. Nachdem wir den Stein ein-

gefügt haben, bricht ein größerer Durchgang frei. In ihn gehen wir hinein.

Wir gelangen in einen Raum, in dem Emelda sich befindet. Sie beginnt uns langsam unsere Lebenskraft (Lif) zu entziehen. Ein Kraftschild hält uns von ihr fern. Wir nehmen das Schwert des Königs und stoßen es in die Mitte des Pentagramms auf dem Boden. Jetzt hält uns Emeldas Kraft nicht mehr davon ab, die magische Schriftrolle aus der Turmtruhe anzuwenden. Sie entwickelt sich dabei nicht gerade zu ihrem Vorteil, allerdings hört sie auf, uns unsere Lebensenergie zu entziehen. Diesen Moment nutzen wir und stoßen ihr den Dolch in die Brust.

Das Böse ist besiegt, und Elvira dankt es uns, auf ihre besondere Art ...



<sup>9</sup> Von dessen Spitze hat man übrigens einen schönen Blick.

<sup>10</sup> beispielsweise „Hund und Katzen-Suppe“

<sup>11</sup> Man kann diese Inschrift – wie auch die belanglose Inschrift am Ausgang des Schlosses – nur lesen, wenn man die „Alphabetsuppe“ zu sich genommen hat.

---

Im Textteil dieses Bandes sind einige Stellen auf besondere Weise hervorgehoben. So stehen zum Beispiel die Orte in dieser Schriftart: Rechnerraum. Personen werden so dargestellt wie John es uns hier vormacht. Diese Auszeichnung erfolgt jedoch nur beim ersten „Auftreten“ der Person beziehungsweise – wenn mit mehreren Charakteren gespielt wird – beim Wechsel der Spielfigur. Wenn Du auf die Worte open door stößt, dann ist das ein Hinweis darauf, was Du Deinem Rechner sagen sollst, um die Türe zu öffnen.

Bei manchen Spielen werden durchgeführte Aktionen mit Punkten bewertet. Das sieht dann so aus: [3]<sub>7</sub>; hier wurden 3 Punkte vergeben. Die kleinere Zahl zeigt die bis dahin erreichte Gesamtpunktezahl an.

Tritt im Spiel ein „Multiple-Choice“ auf, was häufig bei Gesprächen der Fall ist, so kennzeichnen wir die auszuwählenden Punkte beispielsweise mit (4/3/2|4/5). Dabei ist der Reihe nach die vierte, dann die dritte, die zweite *oder* die vierte und schließlich die fünfte Alternative auszuwählen.

Die in unserer Adventure-Lösungsreihe beschriebenen Spiele wurden nach herstellerspezifischen und thematischen Gesichtspunkten zu Heften gruppiert. Dabei verfahren wir so, daß prinzipiell jeder Text einen eigenständigen Band bildet, sofern er mindestens zwanzig Seiten umfaßt. Fortsetzungen werden mit dem ersten Teil zusammengelegt. Teilweise wollen wir auch thematisch oder von der Aufmachung/Benutzung her ähnliche Spiele eines Herstellers in ein Heft stecken. Für Lösungen, die sich nicht auf diese Weise einordnen lassen, haben wir die Sammelbände vorgesehen.

Wegen der von uns verwendeten Sattelstichheftung beträgt der Umfang eines Heftes nie mehr als 60 Seiten.

Natürlich kann sich im Laufe der Zeit durch das Hinzukommen neuer Lösungen oder irgendwelcher Fortsetzungen von bereits beschriebenen Spielen der Inhalt einzelner Hefte ändern.

---