

EIS  
&  
FEUER

| !! TODESZONE !!   |   | • EBENE   |               |
|---|---|---|---------------|
| • WEITE EBENE   | • BLUTIGER, VON KRALLEN ZURFETZTER DARM   | • <u>TURM</u><br>• (Schwarzer Magier)<br>→ <b>VORSICHT!!</b>                              |               |
| • WEITE EBENE<br>• BERGE WIE VON KRALLE ZERFETZT  | • DUNKLER WALD<br>• UNHEILVOLLE STIMMUNG<br>• GERÄUSCHE                                 | • TANNENWALD<br>• WEGKREUZUNG<br>• DUNKEL<br>• SCHILD<br>• SCHLEIMKÖRPER-WESEN            |               |
| • ASCHEFELD<br>• OBERFLÄCHLICH VERKOHLTE BAUMSTÜMPFE.<br>• FAULIGER GERUCH<br>• <u>DRACHENHÖHLE</u> | • GUTRIECHENDER WALD MIT VÖGELN<br>• FAST NUR JUNGE BÄUME                               | • WEITE EBENE   | • WEITE EBENE |
| • ZWERG<br>• WALD MIT GROßEN BÄUMEN<br>rede Zwerg   | • WALD<br>• KREUZUNG<br>• GRUBE:<br>r (1/1)<br>grabe<br>→<br>( <u>TROPFSTEINHÖHLE</u> ) | • WALD<br>• SPUREN NACH WESTEN.<br>• JEMAND SCHEINT VERSUCHT ZU HABEN, SIE ZU VERWISCHEN. |               |
| • WALDWEG<br>• BÄUME VON MOOS ÜBERWACHSEN   | • GRAB MIT KREUZ<br>• VÖGEL<br>öffne Grab<br>(Ring hier benutzbar)                      | • WALD  |               |
| • <b>AUSGANGSPUNKT</b><br>• WEGWEISER<br>• <u>BLOCKHÜTTE</u><br>lies Karte                          | • WALD<br>• EICHEN  | • <u>KIRCHE</u>   |               |
| • LAUBWALD  | • WALD  | • FELDWEG<br>• KORNFELDER<br>• MANN<br>rede Mann  | • STEPPE      |
| • TAL<br>• KORNFELDER   | • <u>SCHLOSS</u>  | • NORDUFER DES FLUSSES  | • WEG         |

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   | BRÜCKE  |   |   |   |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> <li>WALD</li> <li>UNHEIMLICHE VERFOLGER</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>EBENE</li> <li>FLUSS</li> <li>SCHILD</li> <li>fülle Wasserflasche</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>EBENE</li> <li><u>HÖHLE DES EINSIEDLERS</u></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>EBENE</li> </ul>   |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>EBENE</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>EBENE</li> </ul>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>WÜSTENBEGINN</li> <li>SCHILD</li> </ul>                  |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li><u>GRUFT</u></li> <li>TALKESSEL</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>WÜSTE</li> <li>TAL DES TODES</li> </ul>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>WÜSTE</li> <li>GEIER</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>WÜSTE</li> <li>FATA MORGANA (Flaches Gebäude)</li> </ul> |
|   | !! TODESZONE !!   |   |   | !! TODESZONE !!   |

Plan von: Ludwig Ertl

Stand: 12/2009

Kontakt: [ludwig.ertl@gmx.net](mailto:ludwig.ertl@gmx.net)

|   |  |  |   |   |                              |
|---|--|--|---|---|------------------------------|
|   | !! TODESZONE !!  |  | !! TODESZONE !!   |   |                              |
| 9 | <ul style="list-style-type: none"><li>STEPPE</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>SUMPF</li><li>SKELETT VON RIESENTIER</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>MOOR</li></ul>      | <ul style="list-style-type: none"><li><u>BURG</u></li><li>INSCHRIFT</li></ul> | !! TODESZONE !! TODESZONE !! |
| 8 | <ul style="list-style-type: none"><li>STEPPE</li><li>STEPENWÖLFE</li><li><u>RIESIGER FELSEN</u></li></ul> <p>besteige Felsen</p> | <ul style="list-style-type: none"><li>HOLZTAFEL</li></ul>                            | <ul style="list-style-type: none"><li>MOOR</li></ul>      | <ul style="list-style-type: none"><li>SUMPF</li></ul>                         |                              |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"><li>STEPPE</li><li><u>TEMPEL</u></li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>STEPPE</li></ul>                               | <ul style="list-style-type: none"><li>STEPPE</li></ul>    | <ul style="list-style-type: none"><li>STEPPE</li></ul>                        |                              |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"><li>FLUSSBIEGUNG</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>UFER V. STROM</li><li>SCHILD</li></ul>         | <ul style="list-style-type: none"><li>FLUSSUFER</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>EBENE</li><li>FLUSS</li></ul>           |                              |
|   | BRÜCKE   |  |   |   |                              |
| 5 | <div><div>←</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>FLUSS AUSGANG DRACHENHÖHLE</li></ul></div></div>                     |  |   |   |                              |
|   | 6  | 7  | 8   | 9   |                              |

# ORTE

(FLUG)DRACHENHÖHLE (10/12)

- untersuche Boden
- nimm LICHTSTEIN
- besteige Drache
- spiele Flöte
- untersuche Jungdrache
- gib Trockenfleisch

HÖHLE (8/3)

- ALTER MANN
- untersuche Kochtopf
- spreche Mann

KIRCHE (1/3)

- sprich Priester
- nimm KREUZ
- bete

RIESIGER FELSEN (10/10)

- nimm RING
- reibe Ring
- SCHWERT AUS FEUER

BURG (10/7)

Stürzt sehr leicht ein, möglichst schnell verlassen

|   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• VAMPIR</li></ul> zeige Kreuz  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• GRUFT</li><li>• STEINSARKOPHAG</li></ul> nimm <u>AMULETT</u><br>nimm <u>TOTE</u><br><u>FLEDERMAUS</u><br>lies Inschrift |

TEMPEL (1/10)

|   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• EINGANGSHALLE</li></ul> lese Schriftzeichen   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• SCHLANGE MIT EINEM AUGE</li><li>• PRIESTER</li></ul> spreche Priester<br>untersuche Statue<br>gib Amulett/<br>gib Zauberstab<br>gib Rubin |

SCHLOSS (1/8)

|   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• GEHEIMGANG</li><li>• WAND</li></ul> untersuche Wände<br>drücke Hebel<br>(1/13)                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• EINGANGSHALLE</li><li>• AHNENGALERIE</li><li>• DRACHENSTATUE</li></ul> untersuche Bilder<br>nimm Bild |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• TRANSMITTER RAUM</li><li>• KNOPF, HEBEL</li></ul> drehe Knopf<br>ziehe Hebel<br>betrete Transmitter | <ul style="list-style-type: none"><li>• THRONSAAL</li><li>• KÖNIG</li></ul> sprich König<br>nimm Spiegel                                      |

TURM (1/2)

Ohne Amulett besser nicht betreten!

- MAGIER
- töte Magier mit Schwert
- 
- töte Golem mit Schwert
- 
- lies Buch
- 
- trink Trank
- 
- RUBIN
- 
- KREISTALLKUGEL
- 
- ZAUBERSTAB
- 
- TOTENSCHÄDEL
- 
- SCHWARZER UMHANG

UNTERIRDISCHE FELSENHÖHLE (10/4)

- SANDSTRAND
- BOOT

besteige Boot

HÖHLE DES DRACHENS (2/3)

Versuche, das Drachenblut zu trinken oder die Prinzessin zu küssen bekommen einem nicht gut...

|  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• HOLZKISTEN</li><li>• <u>PRINZESSIN</u><br/>öffne Holzkisten<br/>nimm <u>SCHATZ</u></li></ul> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• DRACHE<br/>töte Drache mit<br/>Schwert</li></ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• LEICHEN</li><li>• HÖHLENEIN-<br/>GANG<br/>untersuche<br/>Knochen</li></ul>                   |

KERKER (5/13)

Untersucht man die Wappen im Thronsaal des Schlosses oder lässt man das Bild aus dem Vorraum mitgehen, so kommt man in den Kerker.

Den Kerker kann man „aussitzen“, indem man lang genug wartet. (ca. 50mal Return drücken für warten). Allerdings ist man sein ganzes Hab und Gut los.

TROPFSTEINHÖHLE (5/1)

|  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• STALAGMITEN</li><li>• STALAKTITEN</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• HÖHLE</li></ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• TROLL</li><li>• <u>SCHWERT AUS EIS</u><br/>wirf Sand auf Troll<br/>töte Troll mit<br/>Schwert<br/>öffne Tür mit Ring</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• GANG</li><li>• FACKELN</li><li>• HÄUFIG<br/>BENUTZT</li></ul> |

BLOCKHÜTTE (1/4)

nimm TROCKENFLEISCH

nimm FLÖTE

untersuche Lager

BAUMHAUS (4/13)

untersuche Boden

untersuche Nester

nimm WASSERFLASCHE

nimm STIRNREIF

nimm KESSEL

nimm/reibe LATERNE

BRUNNEN (6/11)

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• BRUNNEN<br/>ziehe Eisenring</li></ul> | (2/12) <ul style="list-style-type: none"><li>• FELSEN-<br/>GANG</li><li>• FACKELN<br/>runter</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• MAGMA-<br/>SEE<br/>benutze<br/>Zauberstab<br/>überquere<br/>Eisfläche</li></ul> | (5/12) <ul style="list-style-type: none"><li>• SCHWARZER<br/>STEINBLOCK<br/>stoße Schwert in<br/>Stein</li></ul> |
|---|--|---|--|

GRUFT (1/5)

nimm SCHWERT AUS EIS UND FEUER

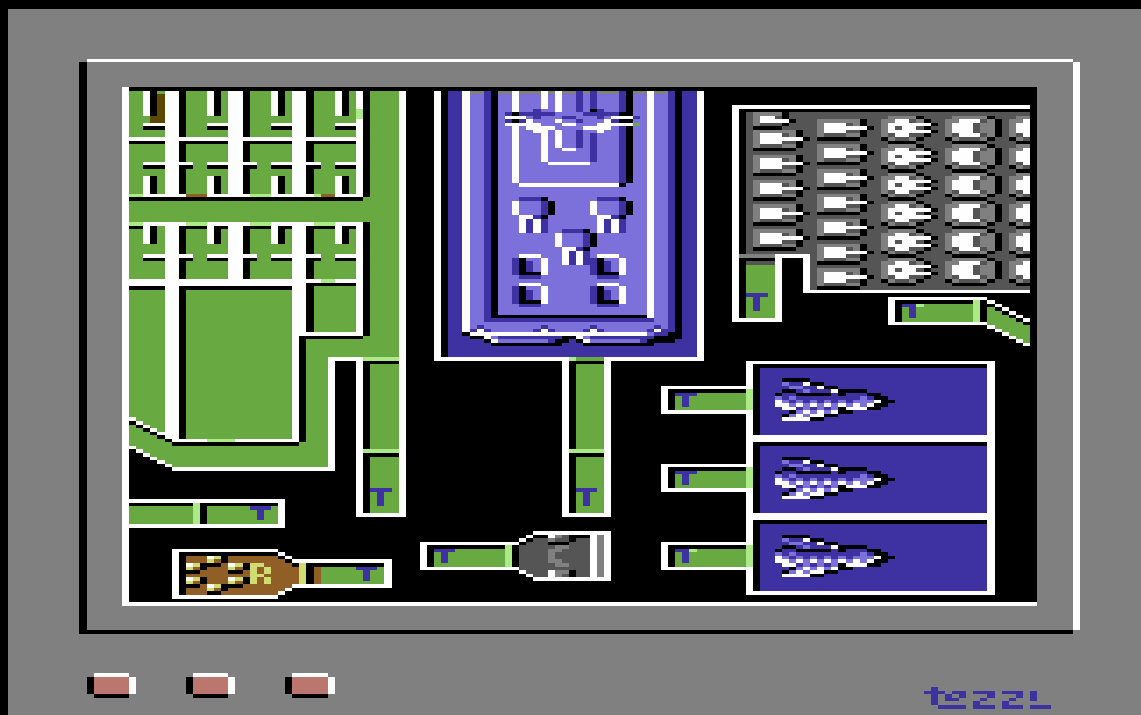
zeige Lichtstein

töte Statue mit Schwert

SECHSECKIGER RAUM (7/11)

- KONISCHER, SCHWARZER STEINBLOCK
- DIAMANT

Kartengrafiken



# Lösungswege

## Drachenreiter

Bild im Schloss enthält Hint zu dieser Lösung.

Befehle zur Lösung: (vom Start ausgehend)

**betrete Blockhütte**

**nimm Trockenfleisch**

**nimm Flöte**

**verlasse Blockhütte**

*spaziere etwas in der Gegend herum oder warte einfach, bis Dich ein Flugdrache schnappt und mitnimmt*

*Im Drachenhorst:*

**spiele Flöte**

**untersuche Jungdrache**

**gib Trockenfleisch**

## Missionar

Inscription auf Kirche enthält Hint zu dieser Lösung.

Befehle zur Lösung: (vom Start ausgehend)

**Osten**

**Osten**

**betrete Kirche**

**bete**

## König

König gibt in Gespräch Lösungsweg vor, erstes Gespräch mit Einsiedler ermutigt ebenfalls zu diesem Lösungsweg.

Befehle zur Lösung: (vom Start ausgehend)

*Spaziere etwas im Wald herum, bis Du einen Baum findest, der von Vögeln umkreist wird. Befindet sich immer in der Nähe der Hütte, ist aber pro Spiel wo anders. Dort:*

**Untersuche Baum**

**Hoch**

**Untersuche Boden**

**Untersuche Nester**

**Nimm Wasserflasche**

**Runter**

*spaziere etwas in der Gegend herum, bis Dich ein Flugdrache schnappt und mitnimmt im Drachenhorst:*

**untersuche Boden**

**nimm Lichtstein**

**besteige Drache**

*Von der jeweiligen Landeposition ausgehend bis zur Ebene bei der oberen Brücke in der Grafik oben gehen.*

**Fülle Wasserflasche**

*In die Gruft in der Wüste:*

**Osten, Osten, Süden, Süden**

**Trink Wasserflasche**

**Westen, Westen, Westen**

**Hoch**

**Nimm Schwert aus Eis und Feuer**

**Zeige Lichtstein**

**Töte Statue mit Schwert aus Eis und Feuer**

*Durch die gewaltige Explosion wird man an eine beliebige Stelle in der Karte geschleudert  
Von dort ausgehend zum Riesigen Felsen im unteren Teil der Karte gehen.*

**Besteige Felsen**

**Nimm Ring**

**Benutze Ring**

*Man wird wieder irgendwohin teleportiert.*

*Dann in die Steppe am unteren rechten Rand der Karte gehen, um von dort aus in die Burg zu kommen.*

*Dort speichern, denn das Sumpfding im Sumpf ist unberechenbar und kann einen vor Erreichen der Sumpfburg töten. Ggf. Cheat „.set -1“ eingeben, da das zufällige Sterben mit dem darauffolgenden Diskettenwechsel ganz schön lästig ist.*

**Runter**

**Norden**

**Betrete Burg**

**Zeige Kreuz**

**Süden**

**Nimm Amulett**

**Verlasse Burg**

**Benutze Ring**

*Eine weitere Teleportation später befindet man sich wieder an einem beliebigen Ort der Karte. Mit Amulett und Schwert bewaffnet kann man nun dem Schwarzen Magier entgegentreten. Man geht hierzu zum Turm in der oberen Mitte der Karte  
Hier empfiehlt es sich wieder zu speichern.*

**Betrete Turm**

*(das Amulett wehrt den Ersts Schlag des Magiers ab)*

**Töte Magier mit Schwert**

**Töte Golem mit Schwert**

**Töte Magier mit Schwert**

**Töte Magier mit Schwert**

*Irgendwann ist der Magier tot. Jetzt muss man einen von 16 Tränken wählen, um Feuerresistent zu werden, um anschließend den Drachen in seiner Höhle (links oben in der Karte) besiegen zu können. Die Nummer der Tränke und deren Wirkung stehen im Zauberbuch.*

**Lies Buch**

**Trink Trank X**

*Weiter geht's zur Drachenhöhle:*

**Runter**

**Westen, Westen**

**Osten, Osten**

**Westen**

**Hoch**

**Norden**

**Töte Drache mit Schwert**

**Norden**

*Weiter geht's ins Schloss*

**Runter**

**Besteige Boot**

**Westen**

**Norden**

**Westen, Westen, Westen**

**Norden**

**Westen, Westen, Westen**

**Betrete Schloss**

**Süden**

**Ritter**

*Gleichen Lösungsweg wie bei „**König**“ beschreiten, bis zu Drache töten, dann:*

**Norden**

**Öffne Kisten**

**Wirf alles weg**

**Nimm Schatz**

*Weiter geht's in die Kirche, wo man die Prinzessin schließlich heiratet*

**Runter**

**Besteige Boot**

**Westen**

**Norden**

**Westen, Westen, Westen**

**Norden**

**Westen, Westen**

**Norden, Norden**

**Betrete Kirche**

**Heirate Prinzessin**



## Erlöser

*Gleichen Lösungsweg wie bei „**König**“ beschreiten, bis zu Magier töten, dann:*

**Nimm Rubin**

*Nun geht es weiter zum Schlangentempel*

**Runter**

**Osten, Osten**

**Überquere Brücke**

**Westen**

**Norden**

**Betrete Tempel**

**Süden**

**Rede Priester**

**Gib Rubin**

**Bete**

## Magier

*Gleicher Lösungsweg wie bei „**Erlöser**“ aber nach betreten des Tempels:*

**Süden**

**Gib Amulett**

**Gib Rubin**

*Es gibt auch einen Lösungsweg wie den Weg 2 bei Adept, mit dem Unterschied, dass man dem weißen Magier mit dem Amulett hilft. Leider konnte ich nicht herausfinden, wie man ohne Cheat (set -1) Amulett und Zauberstab gemeinsam transportieren kann, da, wenn man mal im Brunnen ist, nicht mehr nach oben kann und man das Amulett aber für diesen Lösungsweg benötigt. Ideen?*

## Adept

*Gleichen Lösungsweg wie bei „**König**“ beschreiten, bis zu Magier töten.*

*Weg 1: Gehe zum Schlangentempel und deponiere das Amulett dort:.*

**Runter**

**Osten, Osten**

**Überquere Brücke**

**Westen**

**Norden**

**Betrete Tempel**

**Süden**

**Gib Amulett**

*Wieder zurück zum Turm und den Zauberstab holen (Amulett und Zauberstab vertragen sich nicht, wenn man sie beide im Inventar hat, daher die Extratour)*

**Verlasse Tempel**

**Süden**

**Osten**

**Überquere Brück**

**Westen, Westen**

**Hoch**

**Nimm Rubin**

**Nimm Zauberstab**

*Und wieder zurück zum Tempel*

**Runter**

**Osten, Osten**

**Überquere Brücke**

**Westen**

**Norden**

**Betrete Tempel**

**Süden**

**Gib Zauberstab**

**Gib Rubin**

*Weg 2: Hilf dem Schwarzen Magier beim Duell der Magier*

**Runter**

*Auf zum Ausgangspunkt mit Blockhütte*

**Süden**

**Süden**

**Westen**

**Westen**

**Süden**

**Süden**

**Süden**

**Westen**

**betrete Blockhütte**

*Runter in den Brunnen*

**untersuche Lager**

**Runter**

**Ziehe Eisenring**

**Osten**

**Osten**

**benutze Zauberstab**

**überquere Eisfläche**

**Stoße Schwert in Stein**

**Rede mit Magier**

*Warte (bis der Schwarze Magier kommt und das Duell beginnt)*

**Gib Zauberstab**

**Heerführer**

Redet man mit dem Einsiedler (zwei mal), nachdem man das Schwert besorgt hat, so erhält man einen Hint zu diesem Lösungsweg.

*Gleichen Lösungsweg wie bei „**König**“ beschreiten, bis zu Magier töten, dann:.*

**Nimm Lederbeutel**

*Gehe zu Tropfsteinhöhle*

**Runter**

**Süden, Süden**  
**Westen, Westen**  
**Süden**  
**Runter**  
**Grabe**  
**Osten**  
**Süden**  
**Westen**  
**Öffne Beutel**  
**Wirf Sand auf Troll**  
**Töte Troll mit Schwert**  
**Nimm Schwert aus Eis**  
**Öffne Tür mit Ring**  
*Nun geht's zum Riesigen Felsen*  
**Besteige Boot**  
**Westen**  
**Norden**  
**Westen, Westen, Westen**  
**Norden, Norden**  
**Besteige Felsen**  
**Töte mich mit Schwert aus Eis**

## Jäger

*Will man diesen langen Lösungsweg „sauber“ spielen, muss man zuerst alle Codewörter sammeln, die man für die einzelnen Transmitter benötigt. Die Codewörter und deren Position findet man im nächsten Kapitel. Danach geht's zum Raumschiff.  
Um das jeweils richtige Codewort für einen Transmitter zu finden sollte man die Tastaturen untersuchen.*

*Um zum Raumschiff zu gelangen gibt es 3 Wege:*

*1.) Geheimer Transmitterraum im Schloß:*

**Süden**  
**Süden**  
**Osten**  
**Betrete Schloß**  
**Untersuche Bilder**  
**Nimm Bild**  
**Westen**  
**Untersuche Wände**  
**Drücke Hebel**  
**Drehe Knopf**  
**Ziehe Hebel**  
**Betrete Transmitter**

*Startpunktebene:*

**Osten**

**Gib AGIA ein**  
**Betrete Transmitter**

2.) *Der etwas längere Weg über den Brunnen*  
*Gleichen Lösungsweg wie bei „König“ beschreiten, bis man das Amulett hat, dann:.*  
*Gehe zur Hütte am Startpunkt:*

**betrete Blockhütte**  
**untersuche Lager**  
**Runter**  
**Ziehe Eisenring**  
**Osten**  
**Runter**  
**Untersuche Steinblock**  
**Berühre Drudenfuß mit Ring**

3.) *Den Weg durch die geheime Kammer im Wasserfall*  
*Hierzu muss man mit dem Boot auf dem Wasser fahren und man schafft es nur mit Glück.*  
*Um mit dem Boot fahren zu können, Lösungsweg König oder Heerführer bis zum Besteigen*  
*des Bootes durchlaufen. Dann:*

**Westen, Westen, Westen, Westen**  
**Norden**  
**Westen**  
**Westen** (*mit Glück überlebt man den Wasserfall*)  
**Osten** (*mit Glück kommt man unterm Wasserfall durch*)  
**Wirf den Ring in die Höhlung**  
**Osten**

*Dann geht es weiter:*  
*Unterkunftsebene:*

**Gib JESSEMON ein**  
**Betrete Transmitter**

*Generatorebene:*

**Gib CHOCKMAH ein**  
**Betrete Transmitter**

*Computerebene:*

**O**  
**Gib ADONAY ein** (*Energiegatter deaktivieren*)

**Gib Tarn ein** (*Steuerung*)

**5** (*Sicherheitssystem aus*)

**Westen**

**Gib ELOYN ein**  
**Betrete Transmitter**

*Hangarebene:*

**Gib MALCUT ein**  
**Betrete Transmitter**

*Startpunktebene:*

**Betrete Transmitter**

*Unterkunftsebene:*

**Betrete Transmitter**

*Generatorebene:*

**Westen**

**untersuche Schränke**

**nimm Kampfanzug**

**ziehe Kampfanzug an,**

**gib GEBURAH ein** (*Schott auf*)

**Westen**

**gib ENOIL GAVAT ein** (*!!geshiftetes Leerzeichen zwischen ENOIL GAVAT !!!*) →

*Generator aktivieren*

**Osten**

**gib GEBURAH ein** (*Schott schließen*)

**Osten**

**betrete Transmitter**

*Computerebene:*

**betrete Transmitter**

*Hangarebene:*

**Osten**

**gib BINAH ein**

**Osten**

**gib CHESED ein**

**betrete Raumschiff**

*Raumschiff:*

**gib MEM ein**

**drücke Knopf**

**drücke grünen Knopf**

**drücke roten Knopf** (*Autopilot ein*)

**drücke grünen Knopf** (*Andocken an feindliches Raumschiff*)

**drücke roten Knopf** (*Autopilot wieder starten und ruckartig den Gegner loswerden*)

## Codewörter und wo man sie findet

|             |   |   |
|-------------|---|---|
| AGIA        | - | Amulett, Buch, Schwert aus Feuer                            |
| JESSEMON-   |   | Amulett, Buch   |
| CHOCKMAH    | - | öffne Grab ( <i>steht hier allerdings ohne CK, nur K!</i> ) |
| ADONAY      | - | Amulett, Buch   |
| ELOYN       | - | Amulett, Buch, Schwert aus Eis                              |
| MALCUT      | - | untersuche Steinblock in Höhle mit Schwert aus Feuer        |
| GEBURAH     | - | lese Schriftzeichen in Schlangentempel                      |
| ENOIL GAVAT | - | Ring, Stirnreif, Buch, Schriftzeichen in Tempel             |
| JESOD       | - | Amulett   |
| KETHER      | - | Buch  |
| HOD         | - | lies Inschrift auf Steinsarkophag in Gruft in Sumpfburg     |
| BINAH       | - | ?   |
| CHESED      | - | ?   |
| MEM         | - | Stirnreif   |

### Unbenutzte Codewörter?

|         |   |  |
|---------|---|--|
| TIPAREH | - | Kreuz  |
| NETZACH | - | Steinblock in Höhle mit Schwert aus Feuer      |
| SANEKH  | - | Bezeichnung des Waldes beim Turm (siehe Karte) |

# Gegenstände und ihr Verwendungszweck

Wasserflasche : benötigt zum Durchqueren der Wüste, damit man nicht verdurstet  
(**fülle Wasserflasche**)

Ring : Zum Teleportieren von bestimmten Stellen (**reibe Ring**), zum Tür öffnen in Tropfsteinhöhle (**öffne Tür mit Ring**), zum Teleportieren in Brunnen (**berühre Drudenfuß mit Ring**).

Kreuz : Abwehr des Vampirs in Sumpfburg (**zeige Kreuz**)

Amulett : Abwehr des Flammenballs des Zauberers im schwarzen Turm, Lösung Spiel als Magier

Lichtstein : Blenden de Statue beim Schwert aus Eis und Feuer (**zeige Lichtstein** )

Streifen Trockenfleisch : Füttern des Jungdrachens im Drachenhorst (**gib Trockenfleisch**)

Flöte : Ausbrüten des Jungdrachens im Drachenhorst (**spiele Flöte**)

Spiegel : Um lästige Flugdrachen loszuwerden, wenn sie über einem kreisen (**zeige Spiegel**)

Stirnreif : Beinhaltet Codewort, schützt bei Verwendung des Zauberstabs gegen Tod wenn in Brunnen

Tote Fledermaus : Erwacht zum Leben, wenn man sie mit Zauberstab berührt.

Kaputte Laterne : Versuche mal sie zu reiben...

Eiserner Kessel: ?

Schwarzer Umhang: ?

Schwarzer Gesteinsbrocken: ?

Zauberstab: Lösung des Spiels als Adept.

Totenschädel: ?

Kristallkugel: ?

Lederbeutel: Um den Sand aus dem Beutel dem Troll in der Tropfsteinhöhle in die Augen zu werfen, um das Schwert aus Eis zu erlangen. (**öffne Beutel, wirf Sand auf Troll**)

Rubin: Fehlendes Teil der Schlangenstatue im Tempel (**gib Rubin**)

Schwert aus Eis und Feuer: Töten der Statue, des Magiers, des Drachen, des Trolls

Schwert aus Eis: Für Selbstmord, um Krieger zu werden.

Schatz: Die Prinzessin heiratet nur einen reichen Mann.

Bild: Zum Entdecken des Geheimgangs. (**nimm Bild**)

Drachenstatue: ?

Kochtopf: ?

# Cheats

**.set -1** = unsterblich

nach jedem Tod nur mehr die Meldung >zum x-ten Male tot<

**.#** danach x- und y-Koordinaten eingeben

Teleport an die angegebene Stelle, Koordinaten und Spielfeldraster oben im Plan

**.%** = Ausgabe der aktuellen Koordinaten

1. Wert = x-Koordinate

2. Wert = y-Koordinate

die Werte danach geben die möglichen Himmelsrichtungen an (N,S,W,O)

die dritte Zahlengruppe = Anzahl der Spielzüge (bei 250 Tod)

letzter Wert = Position der Hütte mit Baum

Formel dazu:  $\text{Position} = 10 \text{ mal } y \text{ plus } x$

$y = \text{Position} / 10, x = \text{Rest}$



# Befehlsliste

Hier die Liste der Befehle, die das Programm u.a. akzeptiert:

(kein Anspruch auf Vollständigkeit. Einige der Befehle lassen sich auch durch die Eingabe von **.words** anzeigen.) *Die Bedeutungen in Klammern sind alternativ Befehle, bewirken dasselbe.*

**N (Nord)**

**O (Ost)**

**S (Süd)**

**W (West)**

**H (Hoch)**

**R (Runter)**

**I (Inventory)** (*Ja, inventUry, warum auch immer, vielleicht ein Schreibfehler*)

**betrete**

**verlasse**

**klettere**

**besteige**

**schau (sieh)**

**nimm (nehme)**

**gib (gebe)**

**lege ... ab**

**werfe ... weg, hin (wirf ... weg, hin)**

**lese (lies)**

**spreche (sprich)**

**rede**

**trink**

**greif ... an**

**grab**

**schlag**

**warte**

**untersuche**

**bete**

**sing**

**heirate**

**benutze (benütze)**

**schlafe**

**überquere**

**fülle**

**rücke**

**reibe**

**drehe**

**öffne**

**ziehe**

**berühre**

**ramme**

**drücke**

**zeig**

**spiel**

**küsse**

**zünde...an**

**esse**

**fuck off**

**shit fuck**

**scheiße**

**leck**

Einige Kontrollkommandos erhält man nach der Eingabe von **.help**