



THE BLADE OF BLACKPOOL - die Lösung

Im Gegensatz zu manchen Actionspielen, die schnell langweilig werden, sind Abenteuerspiele wie »The Blade of Blackpool« eine lohnende Anschaffung. Sie garantieren lang anhaltende Spielfreude, da die Aufgabe oft sehr schwierig ist. Für Computerbesitzer mit weniger Freizeit habe ich diese Lösung entworfen.



OLD GAME
YOU ARE ON
YOU SEE:
A HELMET



OLD GAME L
YOU ARE AT
EXTENDS TO
YOU SEE:
A SHARP K
RESUME



AND
OLD GAME LOAD
YOU ARE IN AN
YOU SEE:
A ROPE



OLD GAME
YOU ARE
ENTRANCE
SLAB LIES
>MORE<



PRESS A KEY

DED
THE SHORE OF A SMALL ISLAND.

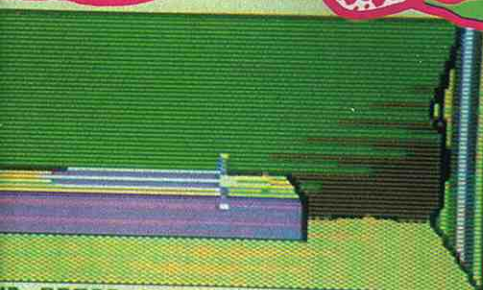


DED
THE FOOT OF A CLIFF WHICH
HE SOUTH.
FE



PRESS A KEY

UNDERWATER CAVE.



ID PRESS A KEY

DADED
A DIMLY LIT CHAMBER WITH AN
THE NORTH. A LARGE STONE
ON THE FLOOR HERE.

Die eigentliche Spannung eines Abenteuerspiels liegt natürlich darin, die Lösung selbst zu erarbeiten. Das dauert manchmal viele Monate, da einige der geforderten Lösungsschritte vollkommen unlogisch und nur durch reine Intuition (die Verwendung eines Monitors lehne ich ab) lösbar sind. So wird beispielsweise während der Suche nach dem Schwert Myraglym an einer Stelle verlangt, Bier in einen Fluß zu kippen. Wer dann keinen Maßkrug mit Bier aus einer Gaststätte bei sich hat, ist aufgeschmissen und muß von vorne beginnen.

Aus diesem Grund habe ich die Anleitung so gestaltet, daß im ersten Teil, der Hilfsliste, (Bild 1) nicht gleich alles verraten wird. Die Hilfsliste gibt lediglich Aufschluß darüber, wie ein spezielles Hindernis überwunden werden kann. Zum Auffinden der jeweiligen Position dient der zweite Teil, die Lagekarte

(Bild 2). Jedes Feld ist mit einer Nummer und einem Buchstaben versehen. Sie geben einen Anhalt, unter welchem Punkt in der Hilfsliste nachgeschaut werden kann.

Der dritte Teil (Bild 3) besteht aus einer »Schritt-für-Schritt-Lösung«, mit der das Abenteuer innerhalb von zwei Stunden lösbar ist. Von der Verwendung dieses Teiles möchte ich dem ambitionierten Abenteurer eigentlich abraten, denn ist das Abenteuer erst gelöst, verliert das Spiel vollkommen seinen Reiz.

Vorab möchte ich allerdings noch einige allgemeine Hinweise zu »The Blade of Blackpool« geben: Die Aufgabe des Abenteurers besteht darin, das lange verschollene Schwert Myraglym zu finden und in eine Gaststätte nahe dem Ausgangspunkt zu bringen.

Erst dann ist das Abenteuer gelöst (500 von 500 möglichen Punkten). Dazu ist äußerst selten reine Gewalt

Teil 1. Die Hilfsliste

- A SWIMM E
- B Wer Honig hat, kann "CATCH BEE" sagen und Bienen für die Pflanze fangen
- C "TAKE BOTTLE". Damit verkleinert sich später das Boot
- D "BUY ALE"; "TALK TO BARTENDER"; TALK TO MEN"
- E BUY HONEY; ROPE; LAMP
- F "POUR POTION OVER BOAT". Damit schrumpft das Boot und kann mitgenommen werden.
- G "GIVE BEES TO THE PLANT"
- H "DROP HONEY". Sonst verhungert man kurz vor Schluß
- I "TIE POPE"; "CLIMB UP"
- J "SING WITH BIRDS"
- K "LIGHT LAMP" Lampe muß ab da immer getragen werden, sonst geht sie aus.
- L "STEP ON PAD"
- M "TAKE TUNING FORK"
- N "TIE POPE"; "CLIMB DOWN"
- O "DROP BOAT INTO WATER"
- P "POUR ALE INTO WATER"
- Q "PLACE BOOK ON ALTAR". Man erhält dann einen Schlüssel.
- R "HIT BOULDER WITH FORK"
- S Hier muß man so lange herumlaufen, bis man die "SCROLL" und den "LONG BOW" gefunden hat. Heraus geht es mit 4mal W oder 4mal E.
- T "READ PLAQUE"
- U "ROW DOWN"
- V "SAY MAHDEN" (steht in der Scroll) und bringt einen Pfeil: "SHOOT DRAGON"
- W "TAKE SWORD". Nicht Myraglym sagen!!!
- X "Wer das Schwert hat sagt: "PLACE SWORD ON ALTAR" und sagt dann: "SAY MYRAGLYM". Man landet dann mit dem Schwert in Bild 23
- Y Wer Hunger hat ißt jetzt, aber nur auf dem 2. Rückweg, unbedingt den Honig.

Bild 1. Mit dieser Hilfsliste und ein bißchen Erfahrung mit »The Blade of Blackpool« sollte man der Lösung näherkommen.

