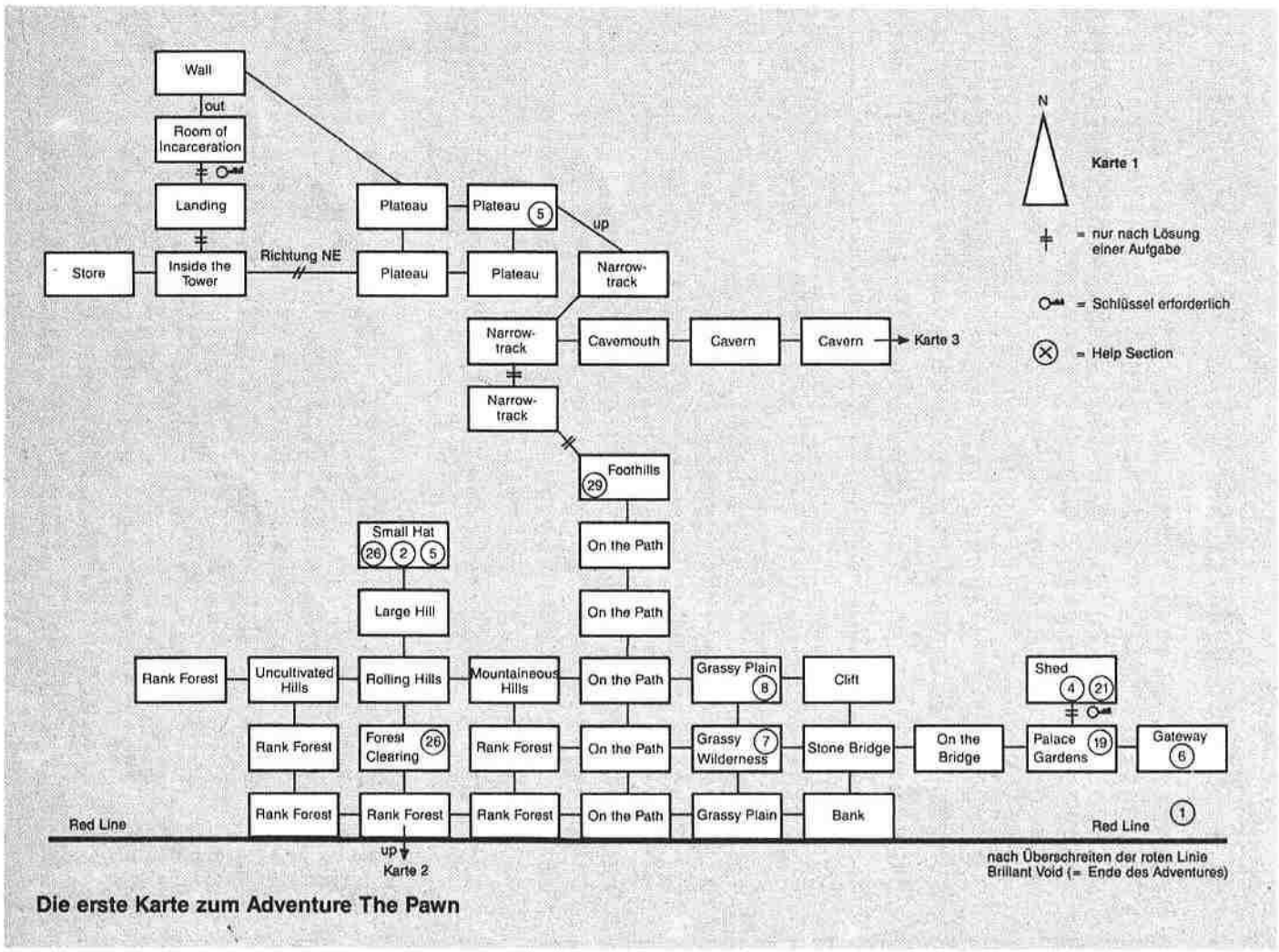
The Pawn

Dieses Adventure ist seit einem halben Jahr ein echter Dauerbrenner. Markus Klose aus Osnabrück hat es aber schon recht weit gelöst und kann einige wichtige Hinweise geben. Die Karten zu The Pawn stammen von Juliana Kubusch und Thomas Veser aus Rosental (Eure Idee ist zwar gut, nimmt dem Spieler aber einen Teil des Spielreizes).

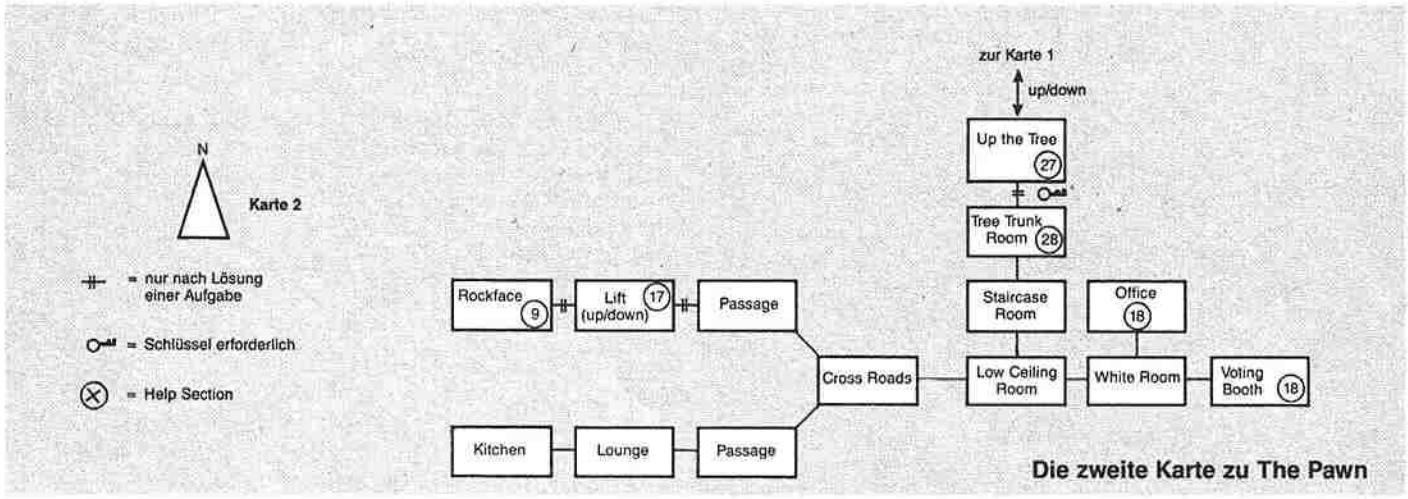
1. Wenn man die Fehler im Listing im Computerraum behebt, kann man ohne zu sterben weiterspielen. Egal was man macht, es passiert nichts. Wenn man das Listing nochmal auf die gleiche Art und Weise bearbeitet, hebt sich der Effekt wieder auf und man kann wieder sterben.

2. Hinter der Tür im Eisturm befindet sich die von Kronos gefangengehaltene Prinzessin.

3. Am »Lava River« in der Höhle sollte man alles niederlegen, was man bei sich führt und dann zweimal nach oben gehen. Im »Riverside Chamber« zerstört man die brüchige Wand. Der Fluß schwemmt einen nun in den Corridor. Wenn man dann nach Osten geht, befindet man sich wieder beim »Lava River«, der durch das Wasser erkaltet ist, wodurch man ihn überqueren kann. Man nimmt erst alle Gegenstände und geht dann nach Norden. Dort bewegt man die »Pedestal«, woraufhin sich eine Nische öffnet, in der der »blue Key« liegt. Dies ist der Schlüssel zum Tresor, in dem sich ein Stimmzettel befindet. Um zu wählen, braucht man



Die erste Karte zum Adventure The Pawn



Die zweite Karte zu The Pawn

ihn nur in eine der Urnen im Wahlraum zu legen (am besten in die große, denn das gibt mehr Punkte). Damit hat man dann für (large box) oder gegen (small box) Gringo gestimmt.

Mit dem »blue key« läßt sich aber auch die Tür im Eisturm öffnen, aber der Schlüssel verschwindet nach einmaligem Gebrauch! Man sollte sich entscheiden, ob man wählt oder die Prinzessin rettet.

4. Am Drachen kommt man folgendermaßen vorbei: Da er hungrig und kurzsichtig ist, benutzt man das Licht, um ihm die »Shades« zu zeigen (darin verstecken sich die Hobbits). Während der Drache sich nun über die Hobbits hermacht, kann man ungehindert gehen.

Um wieder herauszukommen, zieht man Kronos Gewänder an und schmiert sich den Staub vom Schrank in die Haare. Man muß aber die »Spikey Boots« bei sich tragen. Dann glaubt der Drache, man sei Kronos und man kann unbehelligt vorbei.

Aber auch Markus hat noch Fragen:

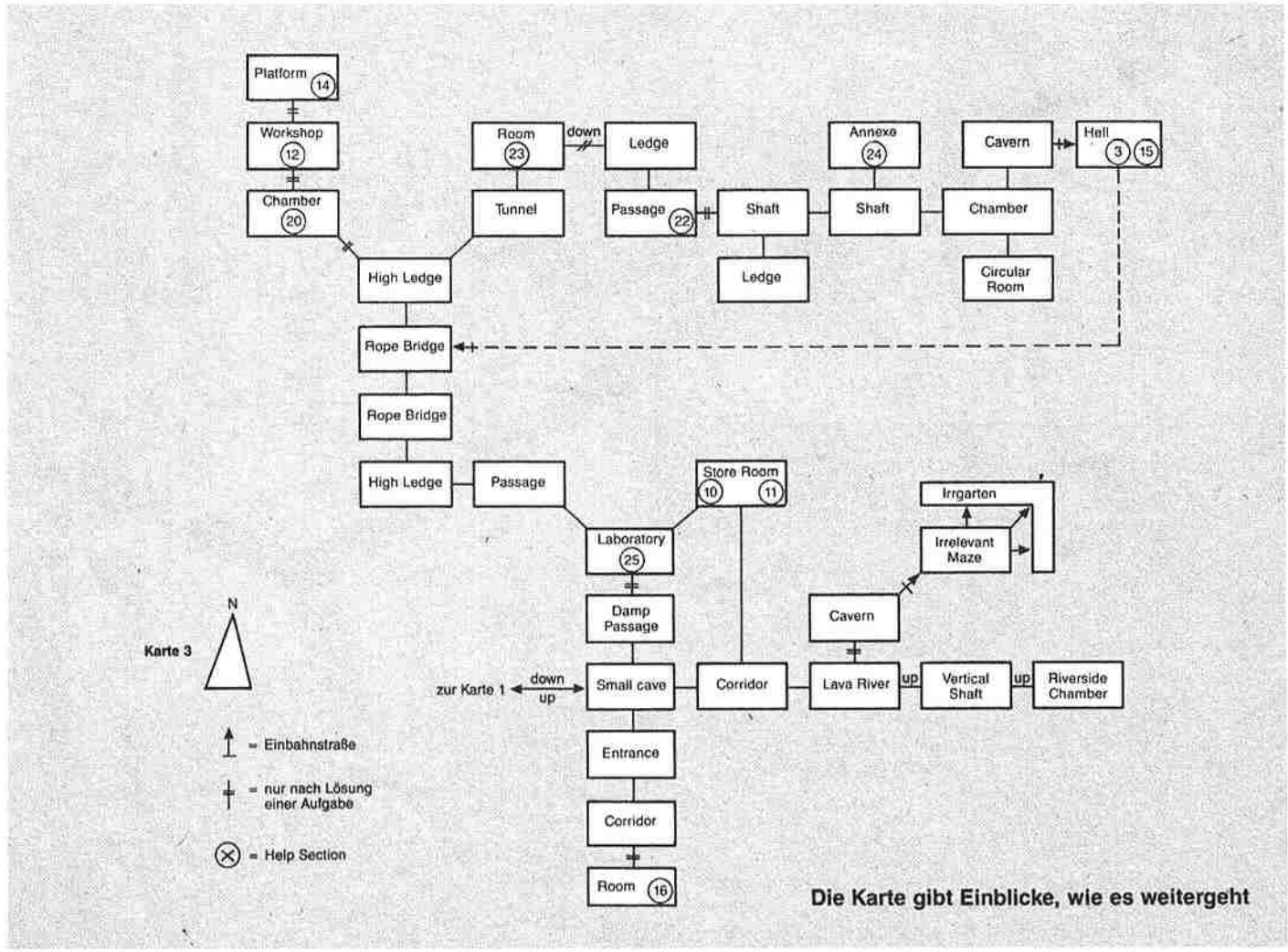
– Gibt es eine Möglichkeit, an der Palastwache vorbeizukommen, ohne den Brief vorzuzeigen?

– Wie kann ich Kronos »Platform« benutzen, ohne den Trick mit dem Listing zu verwenden?

– Was hat es mit dem Wasserfall in der »Brilliant Void« auf sich?

– Wie können die Bäume gesunden?

Soweit die Tips von Markus. Hat irgendwer The Pawn schon vollständig gelöst? Ich suche noch immer nach einer Hilfe, wie man das Armband endgültig loswird, um über die rote Linie gehen zu können. Wer weiß, wie es geht, soll doch einfach an Hallo Freaks schreiben. Ich werde den Tip so schnell wie möglich veröffentlichen.



Die Karte gibt Einblicke, wie es weitergeht