

te holen. Stonegate erreicht man per Boot von Minoc aus. Dort spricht man den Zyklopen auf "key" an und bekommt den Auftrag mit der Angel des Zyklopen einen Fisch zu fangen. Mit dem Schlüssel kann man schließlich den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen. Achtet mal in Stonegate auf Geheimtüren. Hierauf holt man aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Blackthorns die Ballonpläne. (Versucht es bei Pullme-Pushme besser mit Osten statt mit Westen.)

— Einen Korb bekommt man in Minoc von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt.

— Einen Kessel kann man aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous" holen.

— Ein Seil kann man in Paws bei Seilmacher Mortude kaufen.

— Spider Silk kann sein Nachbar Arbeth spinnen.

— Die Seide weben kann Charlotte in New Magincia.

— Die Seidenkleider näht die Näherin Miss Trihun um in Paws. Zusammengesetzt wird der Ballon durch das Benutzen der Pläne.

Nachdem man alle Moonstones eingesammelt hat, kehrt man zurück zur Siedlung der Gargoylen. Der Tempel befindet sich nördlich des Platzes, auf dem man landet, falls man sich mittels des eigenen Orb of the Moons hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man zwischen den Bergen hindurchfliegen. Am Tempel erfährt man, daß man zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen muß, um einen Auftrag zu erhalten. Die Schreine kann man mit dem Orb of the Moons erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von Diligence geht man vom Anfangsraum bis in den Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird, nach Süden. Wenn man ein X-ray spricht, wird klar, was zu tun ist. (Geheimtüren!)

Nachdem man die Schreine besucht hat, kehrt man zum Tempel zurück. Das Mantra des Tempel entspricht der Zusammensetzung der einzelnen Mantras von Control, Passion und Diligence, d.h. "UsOrUn". Jetzt erhält man die Quest und kann den Codex betreten. Man zaubert sich mittels Orb of the Moon zum Codex, betritt ihn und liest die Anweisungen.



Die Legende für Castle Master

## Castle Master

Jetzt ein Leckerbissen für alle Freunde von Castle Master. Christian Wirth aus Neu-Isenburg kann Euch mit seiner Komplettlösung helfen. Benjamin Büsch aus Greven steuert ein paar Super-Karten bei. Auf zur fröhlichen Geisterjagd! Je nachdem, ob Ihr die Prinzessin oder den Prinzen wählt, ändert sich der Spielablauf. Christian hat sich natürlich für die Prinzessin entschieden.

— Wildnis

Zauberhütte: Eingang in die Katakomben, wenn man den Teppich wegnimmt. Benutzt

man diesen Eingang, dann gelangt man in eine Höhle, in der ein Pentacle zu finden ist. Stein: Der Stein läßt sich erst bewegen, wenn man das Maximum an Kraft gesammelt hat (Hercules). Es wird eine Öffnung freigelegt. Darunter ist eine Höhle, in der sich wieder ein Pentacle befindet. Man muß jedoch vorher in den Katakomben eine Brücke schließen (ein Pfahl, der neben einem Loch steht: Man läuft einfach dagegen — schon fällt er um). Zugbrücke: Werft einen Stein in das Fenster, das sich links über der Brücke befindet. Die Brücke geht auf. Man stellt sich

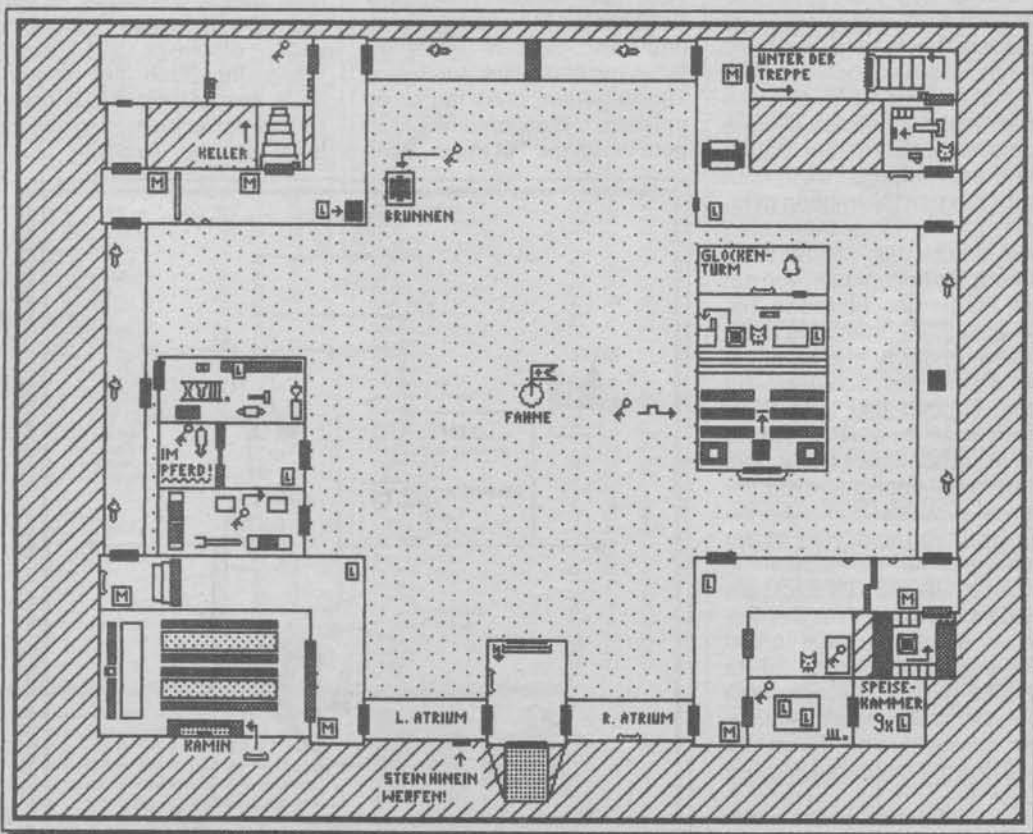
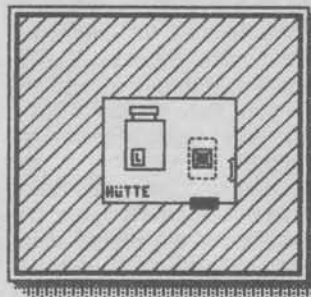
auf die Brücke und wirft wieder einen Stein ins Fenster. Damit katapultiert Ihr Euch auf das Dach der Kirche, wo man den Schlüssel für den King's Solar Raum findet.

— Katakomben

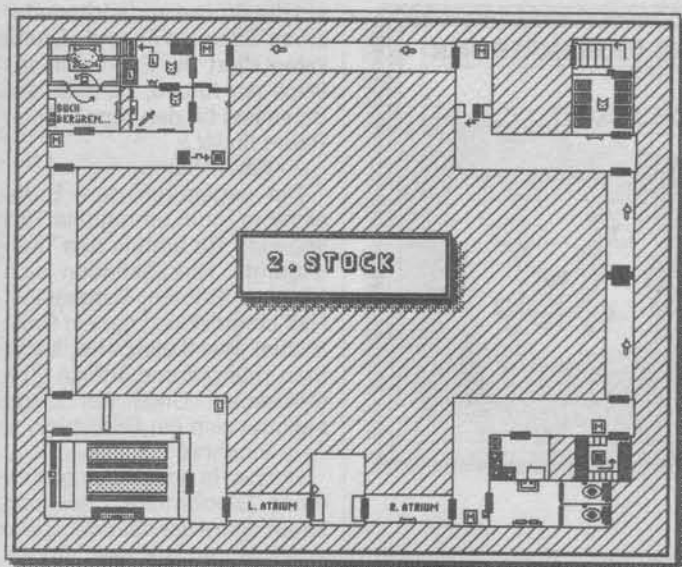
Die gegenüber dem Burgeingang (grün umrandete Tür) liegende Tür führt in den "Kellergang". Hier befinden sich folgende Räume: Burgverlies: Hier befindet sich nur ein Geist (Maus). Weinkeller: Hier findet man Energie und Tränke. Folterkammer: Unter der Liege befindet sich ein Goldstück.

— Innenhof

Kirche: In der Kirche gibt es einen Glockenturm, der sich hinter dem Altar befindet. Zieht am Seil und auf dem Boden liegt ein Pentacle. Neben dem Altar ist ein kleines Pult. Kriecht man dort hinein, fällt man in eine Höhle, in der ein weiteres Pentacle ist. Scheune: In der Scheune liegt neben



Der Innenhof der Burg. Hier beginnt Euer Abenteuer.



Der zweite Stock der Burg

dem ersten Heuballen auf der rechten Seite der Schlüssel für das 4. Stockwerk. Stallungen: Man kriecht unter das Pferd und findet dort am Brustkorb den Schlüssel für die Kasernentür im 4. Stockwerk. Fahnenmast: Man wirft einen Stein auf den Fahnenmast. Dabei wird ein Geist freigesetzt. Brunnen: Man kriecht in den Brunnen und gelangt in eine Höhle mit einem Pentacle. Untersucht mal die Blume etwas genauer.

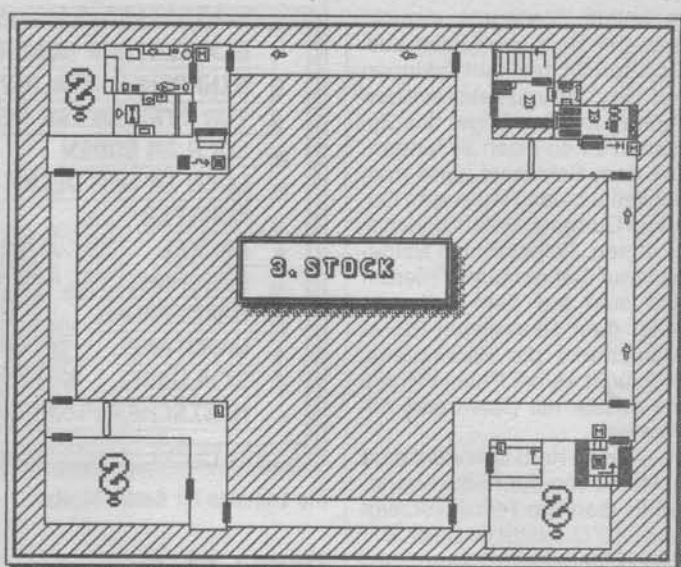
#### — 1. Stockwerk

Sauna: Legt man einen Hebel um, läuft das Wasser ab und ein Loch wird geöffnet. Durch dieses Loch gelangt man in eine Höhle, in der man eine Nachricht findet. Die geschlossene Tür in der Sauna kann man öffnen, indem man zurück in den Hauptgang geht, dort um die Ecke marschiert und durch das kleine Loch kriecht. So kommt man von außen an die geschlossene Tür, die zum 2. Treppenhaus führt. Küche: In der Küche hängt an der Wand der Schlüssel für Igors Zimmer und unter dem Tisch findet Ihr ein Pentacle. In der Vorratskammer hinter dem Kamin kann man seine Kraftreserven auffrischen. Pentacle-Gruft Vorraum: Hier ist der Schlüssel für die Bibliothek. Hat man alle zehn Pentacle gefunden, muß man hier das Gerät einschalten. Jetzt öffnet sich die Tür zur Gruft und Ihr erhaltet den Schlüssel für den Magisterspuk. Igors Raum: Igor bewacht eine Truhe. Ihr müßt ihn mit mehreren Steinen

bewerfen, um an die Truhe zu gelangen. Dort findet Ihr den ?-Schlüssel. Großer Saal: Hier befindet sich eine Nachricht im Kamin. Sonst benutzt man den Saal nur als Durchgang zum 2. Stockwerk.

#### — 2. Stockwerk

Hospital: Hier kann man Energie tanken. Ihr erreicht das Hospital über das Treppenhaus hinter der Sauna. Kriecht man im 2. Stockwerk hinter die Treppe, findet man wieder eine Nachricht sowie ein Pentacle. Töpferei: Die Töpferei-Tür läßt sich nur mittels maximaler Kraft öffnen. Man findet hier einen Trank, der dem Spieler erlaubt, per Mausclick durch eine Tür zu gehen, ohne laufen zu müssen. Waschraum: Man geht durch die Tür in die Toilet-



Der dritte Stock der Burg

te. Dort findet man hinter dem Papierkasten eine Goldmünze. Krankenzimmer: Hier findet man mehrere Mahlzeiten zur Stärkung. Außerdem umgeht man so die auf dem Hauptflur liegende Barrikade. Großer Saal: Hier umgeht man die Sperre im Hauptgang. Doch Vorsicht, der Gang ist durch eine kleine Öffnung unterbrochen. Man sollte deshalb kriechen. Waschraum: Hier findet man an der Wand ein Pentacle. Bibliothek: Man findet an der Wand eine Nachricht. Wenn man das grüne Buch in der obersten Reihe des Regals bewegt, erscheint ein Stuhl. Wenn Ihr Euch auf diesen setzt, werdet Ihr in den Schrein befördert. Schrein: Hier klettert man auf die Zuleitung zum

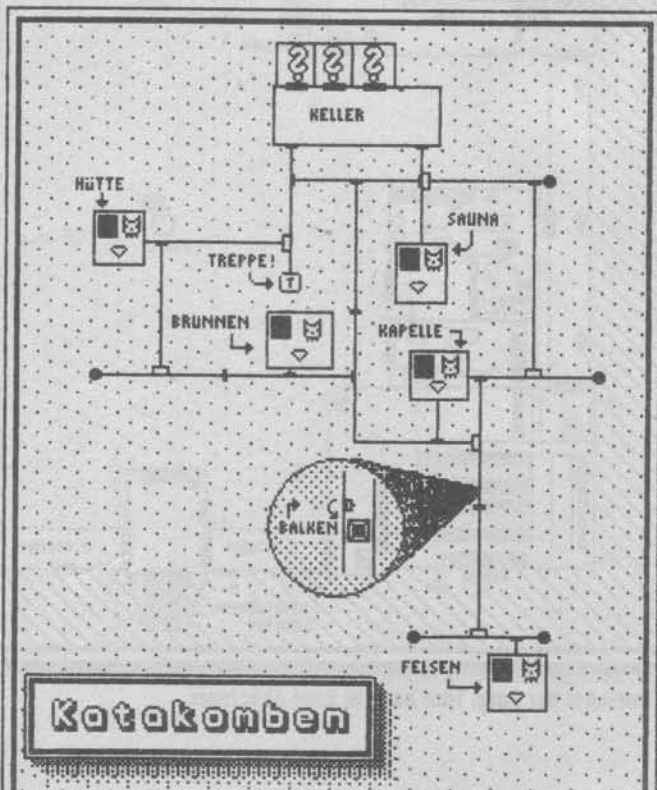
Goldbrocken (an der Wand befestigter Stab), wodurch man auf den Brocken klettern kann. Nun findet man den Zellschlüssel.

#### — 3. Stockwerk

Warenlager: Im Warenlager öffnet man den Wandschrank. Wenn man hindurchkriecht, erreicht man die Priesterhöhle und findet eine Nachricht. Kneipe: Hier befindet sich eine Flasche, die mit Energie gefüllt ist. Außerdem stehen hinter der Theke einige Tränke sowie Zapfhähne, die Energie enthalten. An der hintersten Wand hängt eine Nachricht. Rumpelkammer: Die Tür öffnet man, indem man auf den Deckel schießt. Man kriecht in den Schrank, bis man nicht mehr weiterkommt. Nun wählt man die Option Rennen oder Laufen. Siehe da, ein Pentacle erscheint. Schauraum: An die Gegenstände im Schauraum gelangt man durch die Truhe in der Kornkammer. Man muß voll Energie haben, um das Zepter aufnehmen zu können. Außerdem findet man hier eine Krone, ein Pentacle und einen Wiederbelebungsstrank (unter der Sperre). Drachenhöhle: Hier wartet ein Drache, den man mit den Steinen an verschiedenen Stellen treffen muß, bis er den Weg freigibt. Hat man den Drachenschatz an sich genommen, bewegt man sich einen Schritt zurück. Anstatt des Schlosses sieht man jetzt ein Pentacle.

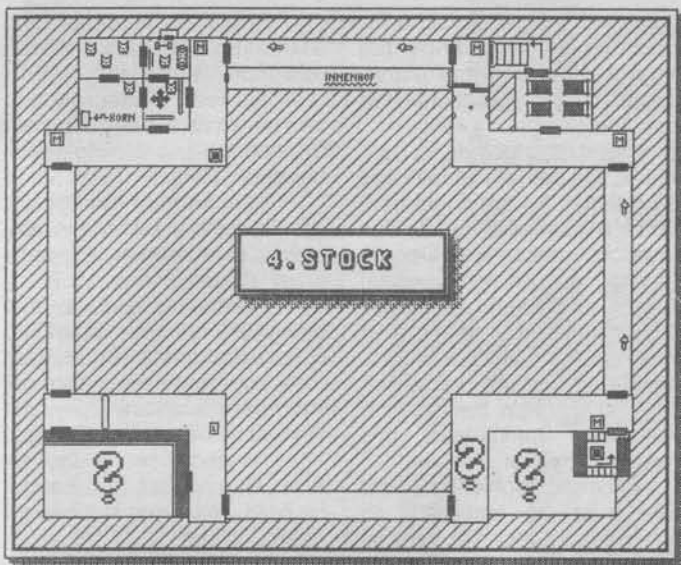
#### — 4. Stockwerk

Kasernen: Auf dem rechten Bett der hintersten Reihe ist eine Nachricht zu finden. Nord-Ost-Turm: Hier sind vier Knöpfe, die man wie folgt öffnen



In den Katakomben warten Geister auf Euch. Seid vorsichtig!





Der vierte Stock der Burg

muß, um die Schranke zu öffnen. Man steht mit dem Gesicht zur Sperre, bewegt sich ein Stück nach rechts, bis man einen Knopf sieht. Dieser wird zuerst gedrückt. Die anderen drei werden entgegen dem Uhrzeigersinn gedrückt. Kornkammer: Man gelangt durch das Foyer in die Kornkammer.

Räumt das Korn zur Seite und legt eine Truhe frei. Diese Truhe öffnet man mit dem passenden Schlüssel. Man klettert jetzt in die Truhe, schließt sie und dreht sich einmal im Kreis. Nun fällt man durch ein Loch in den Schauraum. Turnhalle: Das am Boden liegende Gewicht gibt Energie. Geht man

durch die Tür, gelangt man auf ein Fensterbrett über dem Burggraben. War man schon in der Töpferei, kann man von hier aus wieder in die Zauberröhre, wo man einen weiteren Gegenstand findet. Tanzsaal: Im Tanzsaal steht man auf einem Geländer, das an einer Stelle in der Nähe der Tür eine Öffnung hat. Von dort gelangt man in die 3. Etage. Dort sollte man nun über die Torlinien laufen und danach den Raum verlassen. So kommt man wieder in die Drachenhöhle. Kings Solar: Hier findet man eine Nachricht. Außerdem befindet sich ein Schalter an der Wand. Drückt man ihn, dann wird die Sperre im Süd-Ost-Turm frei. Jetzt kann man im Süd-Ost-Turm einen grauen Knopf drücken, der nun die Barrikade im Süd-Tunnel verschwinden läßt. Damit ist der Weg zum Magister frei. Magister: Man wird vom Magister erwartet. Er kann nur vernichtet werden, wenn vorher alle Geister (26) der Burg zerstört worden sind. Immer auf den Kopf zielen. Hat man die richtige Stelle gefunden, blinkt der Kopf grau auf.



## The Best.

Disks only: 64 AM ST PC  
# : für PCs auch 3.5" lieferbar (bitte mit angeben!)

Das Fantastische T-Shirt (XG)	18			
2 Fantastische T-Shirts (XG)	36			
Superjays Navigat. Konze	29	29		
Amiga/500 Erweiter. auf 1Mb	159			
AMOS Amiga Game Creator	115			
Soundblaster Card PC 24-voice		449		
688 Attack Sub. (1mb) #	65		81	
Air Support	73	73		
All Dogs Heaven #	49	73	73	
Alpha Waves	69	69	69	
Apprentice Sorcerer	41	51	51	
AMC Astro Marine Corps	39	57	57	
Atomic Strategy #	58	59	65	
B.A.T.	57	81	81	
Balance of Planet Sim. #			95	
Ballblazer De Luxe	81	73		
Battle of Brit. - Pine. H. #	76	76	81	
Blade Warrior	68	68		
Blades of Steel Iceh.	49	65	73	
Bloodfist #	51	73	73	
Bomber Patrol	51	77	81	
Breach 2 #	81	81	81	
Budokan #	65	73		
Cadaver	73	73	73	
Carthago	65	51	73	
Castle Master #	39	62	51	
Champs Of Kryn (1MB) #	65	73	81	
Cheer Champion 2175	81	81		
Chrono Quest 2 #	77	77	73	
Codename Ice Man #	99	99	81	
Colorado #	65	65	65	
Combo Racer	65	51		
Conqueror 3-D Tank #	73	73	73	
Corporation Sim.	73	73		
Course Azure Bonds #	65	81	81	
Crack Down	39	65	51	
Damocles	65	65	65	
David Wolf: Secret Agent				
Deathbringer	73	73	73	
Defenders of Earth	39	57	57	
Demon Tomb	65	65	65	
Deusteros #	51	65	65	
Die Hard #	49	85	85	
Dragon Flight	51	65	65	
Dragons of Flame #	43	65	51	
Dynasty Wars #	39	65	51	
E-Motion #	73	73	73	
East vs. West #				

F-16 Combat Pil. vol.28 #	41	65	65	65
F-29 Retaliator		65	65	73
Federation Quest		73	73	
Fire & Brimstone	41	57	57	
Firestone		73	73	85
Flight of Intruder	39	65	65	
Flinchies Quest		73	73	
Flood		65	65	58
Full Metal Planets #		65	65	
Future Basketball	57	73	73	
Great Courts Tennis #		51	65	65
Gun & Butter Global Dtl. #		42	73	73
Guards #		47	73	
Hammerfist	31	47	47	62
Hard Drivin Simul. #		99	99	99
Heroes Quest (1mb) #	39	65	65	73
Hot Rod		73	73	
If It Moves: Shoot It!		65	73	73
Impression 2020	65	73	73	
Impression von Rom	41	51	51	
Impressario		73	73	81
Indiana Jones Adven. #		65	65	73
Indianapolis 500 Race #		43	73	73
Infestation #		49	65	55
Int. Soccer Challenge	39	51	51	
Intem. 3D Tennis		73	73	
Italy 90 Soccer #		39	51	51
Khalas #		73	73	
Kick Off Player Man.	39	51	51	
Kick Off 2 (1MB) #		65	65	65
Killing Cloud		73	73	
Kings Bounty		65	81	81
Klas #	41	53	53	62
Knight & Fight	43	73	73	
Knights of Legend	51	77	77	77
Last Ninja 2		65	65	65
Legend Billy Boulder		69	69	69
Legend of Faerghall #		73	73	81
Less. S. Larry 3 (1mb) #		99	99	99
LEIX Attack Chopper #		99	99	99
Logo #	41	57	57	73
Loom #		81	81	81
Lords of The Sea		73	73	
Lost Dutchman Mine		57	51	
Magic Fly		73	73	57
Manchester United #	39	65	51	65
Microprose Soccer 2	57	73	73	81
Midnight Resistance	41	73	73	
Midwinter #		73	73	81
Necromon	43	73		
Okolopolis Superim. #		81	144	
Operation Stealth		73	65	
Oriental Games #	38	73	73	
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65

Photon Storm	73	73		
Pirates	59			
Planet Robot Monsters #	41	51	53	69
Pool of Radiance #	62	65	69	65
Populous #		65	65	73
Prophecy Viking		65	65	
Q's Rally Ford	49	65	65	73
Railroad Tycoon #		65	65	97
Ran Rod		65	65	
Rank Xerox		73	73	
Reckless	38	49	49	
Rescue to Fractals		73	73	
Resolution 101 #		65	65	65
Riders of Rohan		73	73	73
Rocks Drift		73	73	
Saint Dragon		65	65	
Satan	39	57	57	57
Secret Silver Blades #	65	81	81	77
Shadow Warriors	41	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Sim City #	41	69	69	73
Sim City Terra. Ed. #	39	39		39
Skate War	41	57	57	57
Slit or Die! #	41	73		73
Sly Spy - Secret Agent	39	69		53
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Speedball 2		73	73	73
Starblade #		73	73	73
Star Burner		73	73	
Star Command	65	77	73	89
Star Trek 5 - Final P. #		65	65	81
Starflight 1	41	65	65	
Starflight 2				65
Stormlord 2 - Deliverance	47	65	65	
Sup. Ch. Flight Command		77	77	
Tank Command	49	73	65	65
Team Yankee		73	73	73
Temage Mutant Ninja		81	73	73
Tennis Cup #		73	73	73
The A. Team	41	69	69	69
The Colonels Bequest #		99	99	99
The Teller		73	73	
Thunderstrike #		65	65	73
Tie Break Tennis	41	65	65	81
Toytoids		53	53	
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
TV Sports Football	55	77	68	85
Ultima 6 #	86	86	86	96
Unreal	65	81	81	81
Vendetta	39	73	73	

Venus The Flytrap	73	51		
Voodoo Nightmare	65	65		
W. Gretzky Icehook. 1mb	59	65	68	
Warhead	65	65		
West Phaser + Gun #		96	96	96
Windwalker #	51	77	77	77
Wings Flight Simulation		65	65	65
Wolfpack #		95		95
Wonderland		73	73	73
World Boxing Manager	42	65	65	73
World Cup 90 Compiler	46	65	65	
X-out	41	57	57	
Xenomorph #	41	65		65
Zak McKracken #	57	73	73	73



Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle in dieser Anzeige unterbringen könnten. Fordern Sie die vollständige Liste aller unserer Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ (bitte angeben) an: Ihre nächste FUNTASTIC-Liste kommt am 5. 10. 90 - und zwar shockig gratis! Einige Titel aus dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei anderen Versandern sehen, gibt's bei uns auch: Druckbilliger - und meistens auch schneller! Bestellungsgang + 1 = Versandtag. Falls ab Lager verfügbar.

Preisänderungen, Irrtum, Teillieferungen immer vorbehalten. Wir liefern ausschließlich per Post / per Nachnahme + DM 8,- und gerne auch ins Ausland (-14% dts. Steuer, + DM 16,-). Drucklegung dieser Anzeige: 20. 7. 90 popplay Vorige Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.



**FUNTASTIC ComputerWare**  
Fachversand GmbH  
Postbox 140209  
Müllerstraße 44 (Kein Laden !)  
D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268138

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - und der Service super. Wo gibt's mehr?  
Nur die Originalspiele der guten Marken, viele mit der deutschen Anleitung & alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Ihre Bestellungen sind jederzeit möglich. Sie erreichen unsere Annahme von Mo - Fr ab 10-12 und 14-17 live. Zu den anderen Zeiten und am Wochenende haben wir telefonischen Bestell-Service. Bitte sprechen Sie deutlich. Vielen Dank.

**100% FUNTASTIC ComputerWare**