

Elvira

Das Spiel

In diesem üppigen Grafik-Adventure greift der Held Amerikas Horror-Queen Elvira unter die Arme. Ihre Uroma Emelda plant, nach hundertjährigem Schlaf aus dem Totenreich zurückzukehren. Um die Auferstehung der Hexe zu verhindern, begibt man sich, ausgestattet mit Maus und guten Nerven, auf die Suche nach sechs Schlüsseln. Bei der Erkundung von Elviras Schloß kommt auch die Action nicht zu kurz: Immer wieder stellen sich Ritter, Zombies und anderes Gesindel in den Weg. Für bestandene Kämpfe bekommt man Erfahrungspunkte gutgeschrieben.

Elvira spart nicht mit farbenprächtiger Grafik, an der vor allem Freunde derben Horrors ihre satanische Freude haben dürften. Das Adventure selbst bietet eine ausgewogene Mischung cleverer Rätsel und ist freundlicherweise komplett in Deutsch gehalten. Elvira ist ein Adventure mit einigen geschmacklosen Horrorszenen. Wer das Game durchspielen möchte, sollte darauf achten, daß kleine Geschwister nicht dabei zuschauen.

Allgemeine Hinweise

- Unerfahrene Abenteurer segnen zu Beginn schnell das Zeitliche. Es liegt deswegen nahe, vor jedem Duell sicherheitshalber abzuspeichern. Gleiches gilt für die Katakomben und den kurzen Unterwasseraufenthalt.
- Jede neue Waffe, die man findet, sofort durch „Use“ anwenden.
- Auf dem Weg durch Elviras Burg finden Sie allerhand Gegenstände. Um die Übersicht zu bewahren, verstauen Sie die unwichtigen davon am besten in der Umhängetasche. Die Küche eignet sich übrigens hervorragend zur Lagerung der Objekte. Sie liegt zentral, und Diebe halten sich von ihr fern.

Komplette Lösungshilfe zu Elvira

Elviras Burg liegt Ihnen zu Füßen. Zwei Schritte nach vorne und das Abenteuer beginnt. Gleich zu Anfang landet man unweigerlich im Kerker. Kurze Zeit später erscheint die vollbusige Horror-Queen und bittet inbrünstig um Hilfe. Es gilt, sechs magische Schlüssel aufzuspüren, mit deren Hilfe die Lady ihrer Uroma Emelda einen Strich durch ihre finsternen Pläne machen will.

Wieder auf freiem Fuß, findet sich der Held unversehens im Schloßhof wieder. Ein paar Mausklicks, und er ist am Eingang zu Elviras luxuriöser Herberge. Nach rechts drehen, und schon stehen Sie vor der Wohnzimmertür. Drinnen liegen einige Holzscheite, von denen man sich einen praktischen Pfahl schnappt. Auch die Pflanze mitnehmen. Auf der anderen Seite des Gangs verstaubt in der Bibliothek oben links ein uraltes Zauberbuch, das Sie ebenfalls einstecken. In der Bar kann man sich gemeinerweise nicht betrinken, findet aber immerhin ein Bündel Kräuter.

Das erste Zimmer rechts in der Eingangshalle beherbergt die Waffenkammer. Sobald der wachhabende Ritter nach heftigem Schlagabtausch zu Boden sinkt, holt man sich den Schild, das lange Schwert (beides umgehend benutzen) und die Armbrust. Passende Bolzen, zwei Stück an der Zahl, liegen im Obergeschoß in den Schubladen der Nachttische. Bei der Erkundung der ersten Etage fällt Ihnen auch eine Bibel in die Hände. Aber Vorsicht! Der schlafenden Vampirin sollte man besser nicht zu nahe treten.

Im Parterre wartet derweil die Auftraggeberin in der Küche auf einen kurzen Zwischenbericht. Rechts neben ihr steht ein Glas mit Honig, das man ihr zusammen mit den Kräutern in die Hände drückt. Als Dank mixt die Hausherrin daraus einen Zauberhonig.

Über den Hof wandert man jetzt durch den Nebenausgang hinaus in den Gemüsegarten, wo allerlei Gewächse wuchern, die eingepackt und später zu einem magischen Trank zusammengebraut werden. Es lohnt sich, die Bäume und Sträucher mehrmals abzusuchen, um an alle Zutaten zu kommen.

Im Gartenhäuschen bietet sich dem Spieler ein Bild des Grauens: Der Gärtner liegt mit aufgeschlitzter Kehle tot auf dem Boden, um ihn herum krabbeln bereits die ersten Maden. Unerschrocken steckt man die

Krabbler, genau wie das Kreuz und den Hammer, ein. Größere Beachtung verdient die Keksdose auf dem Tisch. In ihr liegt, neben schmackhaftem Gebäck, ein kleiner Schlüssel. Beides wandert ins eigene Inventar, ebenso wie Sieb, Samen und Zwiebeln.

Mit dem Schlüssel öffnet man die kleine Tür gleich links hinter dem Ausgang. Die beiden Mönche wollen ihre kostbaren Gewächse nicht herausrücken. Deshalb müssen sie sterben. Vor den Gemüsebeeten wendet man die magische Formel des Honigs an und bedient sich bei allen Kräutern.

Wieder im Schloßhof wartet die Schmiede auf einen Besuch. In der Truhe liegt ein Silberschlüssel – ins Feuer damit! Gleichzeitig halten Sie einen der Bolzen in die Flammen. Sakrale Weihen erfährt die Prozedur aber nur, wenn zuerst das Kreuz in die Schale gelegt wurde.

Gleich um die Ecke lauert ein Werwolf in der rechten Hälfte der Scheune. Dank Armbrust und Spezialgeschöß segnet er schnell das Zeitliche. Das Roßhaar hinter ihm und eine Handvoll Heu bloß nicht vergessen.

Für die Blutsaugerin aus dem Haupthaus schlägt jetzt ebenfalls die letzte Stunde. Im Obergeschoß schleicht sich der Held mit Hammer und Pflock an ihr Bett und pfählt die Vampirin. In ihrem Nachtkästchen liegt ein zusätzlicher Bolzen – mitnehmen!

Jede richtige Burg hat natürlich auch ein zünftiges Verlies zu bieten. Bei Elvira erreicht der Spieler das Verlies ohne große Laufereien durchs Hauptgebäude. Da unten schmachten einige Kleintiere in Zellen vor sich hin, die Sie barmherzig aus der Gefangenschaft befreien. Am Ende seiner Erkundungen entdeckt der Held die Folterkammer. Neben einem Salzstreuer liegt dort unter einer Bodenplatte ein angemodertes Skelett. Der leblose Knochenhaufen hält einen goldenen Schlüssel in Händen. Als Dank für dieses Geschenk bettet man das Knochengerippe in den Katakomben zur letzten Ruhe. Der passende Sarg steht schon bereit. Übrigens: Durch diese zeitaufwendige Aktion kommt man nebenbei in den Besitz der Zange.

Um nicht zuviel auf einmal mit sich herumtragen zu müssen, begibt man sich hinauf in die Küche. Wenn einem die alte Frau das Messer in die Rippen rammen möchte, bewirft man sie schnell mit dem Salz.

Nach diesem Schockerlebnis empfiehlt sich ein erneuter Abstecher zum Kräutergarten. Von der Zielscheibe rechts neben dem Eingang holt man sich die Dartpfeile. Ungeschickte Zeitgenossen haben hier Gelegenheit, ihre Wurfkünste zu perfektionieren.

Ein paar Schritte weiter vollführt der Falkner gerade Kunststückchen mit einem besonders aggressiven Vogel. Kein Grund zur Panik, schließlich haben Sie ja noch die Armbrust samt Munition im Gepäck. Für den erlegten Vogel gibt es Schlüssel, Feder und Pfeil. Links beim Haupteingang steht immer noch der Schlüsselmeister vom Anfang. Jetzt haben Sie genug Kampferfahrung, um ihn zu besiegen.

Hinter dem Zettel an der Pinwand befindet sich übrigens der nächste Schlüssel.

Beim anschließenden Besuch in der Küche holt sich der Held ein Stück Kohle aus dem Herd, das er aus Sicherheitsgründen mit der Zange anfaßt. Den Anzünder in den Händen, steigt er hinauf auf den Turm im Westen und entfacht die Lunte am Kanonenrohr. Wichtig! Ohne diese Prozedur bleibt einem der Zugang zum gegenüberliegenden Turm mit Emeldas Schatzkästchen versperrt.

Zuvor irrt man noch ein wenig durch das Labyrinth, wo haufenweise Gnome und Ritter warten. Um nicht vor Erschöpfung in die Knie zu gehen, legt man vorher alle Gegenstände des Inventars (nicht die Waffen und den Schild!) am Eingang ab. Bei der Erforschung der Umgebung stößt man im Gebüsch auf einen Ring. Am romantischen Teich sprießen seltene Gewächse. Genau das Richtige für Alchimisten!

In der Kirche der Burg tritt man vor bis zum Altar und setzt den Ring in das Kreuz ein. Im Geheimgang dahinter liegt eine Krone. Kurze Zeit nachdem man aus der Bibel vorgelesen hat, öffnet sich die Wand. Die schicke Statue wird gekrönt und läßt prompt ihr wertvolles Schwert fallen.

Von seinem ersten Ausflug in die Katakomben ist dem Abenteurer das gefährliche Steinmonster bereits vertraut. Frohgemut streckt er es mit der neuen Ausrüstung nieder, holt den Stein und den Schlüssel aus dem Sarg.

Vom Süd-Turm führt ein Brunnen hinab in den Burggraben. Der goldene Schlüssel öffnet zunächst das Gitter. Unter Wasser nicht trödeln, sonst wird die Luft knapp. Am Ende des Weges verrostet eine Rüstung im Burggraben, das dazugehörige Schwert birgt immerhin einen Schlüssel im Griff.

Jetzt fehlen nur noch zwei Schlüssel. Der vorletzte hängt in der Scheune, ganz hinten rechts an der Wand. Der letzte Teil des Puzzles steckt in der Küche links hinter dem Speisenaufzug. Bei Problemen auf der Suche

weiß Elvira mit einem Zauberspruch Rat. Auf diese Weise erlangen auch die zahlreichen Kräuter endlich Bedeutung.

Emeldas letzte Stunde hat geschlagen. Im Ost-Turm wandern die Schlüssel einer nach dem anderen in die Schlösser der Truhe, die anschließend ihren Inhalt preisgibt: Dolch und Zauberspruchrolle. Damit marschieren Sie zum Showdown in die Katakomben.

Der Stein paßt haargenau in das Loch im Boden. Emelda erscheint. Bevor sie ihre satanischen Kräfte spielen läßt, rammt man das Super-Schwert in den Altar und verliert den Inhalt der Schriftrolle.

Diese Prozedur schwächt die Schurkin derart, daß es kein Problem mehr darstellt, sie mit dem Dolch zu erledigen. Zur Belohnung bedankt sich Elvira – der Spuk ist vorbei. Angenehme Alpträume!

(Komplettlösung aus dem Buch „PC-Spiele Game Power. Komplettlösungen, Beschreibungen, Tips, Tricks und Cheats zu über 80 Spielen der Spitzenklasse. Düsseldorf: Sybex 1991. Carsten Borgmeier und Rainer Babel (Hrsg.))