

The Faery Tale Adventure

Einleitung

Besitzer einer Speichererweiterung, müssen diese Abschalten, da sonst ein einwandfreies Spielen nicht möglich ist (es treten Fehler bei der Benutzung des „bird totem“ auf). Für diejenigen, die ihre Speichererweiterung nicht ohne weiteres hardwaremäßig abschalten können, kann das NoFastMem-Programm aus dem *AMIGA-Intern* Buch¹ helfen. Im Gegensatz zu dem auf der WorkBench mitgelieferten nicht reset-festem NoFastMem ist dieses Programm ein „echtes“ NoFastMem². Um es allerdings wieder zu deaktivieren, sprich: denn Speicher wieder zu nutzen, muß man den Computer kurz abschalten.

Nach dem Start von dem neuen NoFastMem wird automatisch ein Kaltstart durchgeführt. Man kann dann die Faery Tale Diskette einlegen und von dieser booten.

Spielbenutzung

Mit welcher Person (Julian, Philipp oder Kevin) man das Spiel lösen will, ist für den Spielverlauf unwichtig. Wenn man mit Philipp oder Kevin weiter spielen möchte, ist darauf zu achten, daß alle Gegenstände, die der zuvor verstorbene Bruder bei sich hatte, bei seiner Leiche liegen, und die muß erst einmal gefunden werden. Ich werde deshalb gleich mit Julian das Spiel beenden.

Die (zumindest für mich) optimale Spielbenutzung ist die Brüder über den Joystick zu lenken und die Aktionen über die Tastatur ausführen. Die Tastaturabkürzungen sollte man zu diesem Zweck auswendig lernen. So kann man auch in brenzlichen Situationen (die Feinde sind mir dicht auf den Versen) Dinge aufnehmen oder Personen untersuchen (die Taste ist schnell gedrückt; bis ich mich allerdings mit der Maus durch die Menüs gekämpft habe, habe ich sicherlich einige Treffer eingesteckt oder bin schon zu weit gelaufen, um noch etwas zu untersuchen).

Erklärung der Gegenstände, die gefunden werden können³:

blue Stone: Wenn man sich in einen der Steinkreise stellt (sind auf der Karte in der Spielpackung eingezeichnet) und diesen blauen Stein magisch nutzt, wird man in einen anderen Steinring teleportiert. Somit kann man sich schnell von einem Teil der Insel zum anderen bewegen. Um sich gezielt von einem Steinring zum anderen teleportieren zu lassen benutzt man die Teleportationstabelle aus Abbildung 1 auf Seite 3.

green Jewel: Es ist hauptsächlich für die Nacht gedacht. Benutze ich es, so kann ich nachts wieder etwas sehen (infrarot-ähnlicher Effekt).

glass Vial: Dieser Gegenstand erhöht meine „vitality“, sofern sie nicht schon maximal ist (in diesem Fall, wird der Trank verbraucht ohne eine Wirkung zu hinterlassen).

crystal Orb: Er hilft mir, versteckte Dinge aufzufinden (z. B. Geheimgänge). Die einzige mir bekannte Anwendung findet der „orb“ in der Dragon's Cave und der Hemsath's Tomb, um Geheimgänge aufzufinden. Sie erscheinen bei Benutzung des „orbs“ nur im gerade sichtbaren Bildschirmbereich (neongrün gestrichelte Linien). Der Orb ist aber nicht unbedingt notwendig, wenn man bereits weiß, wo sich die Geheimgänge befinden, da, wenn man direkt vor der Tür steht, eine entsprechende Meldung ausgegeben wird. Man kann sie dann einfach mit **use key** ... öffnen.

bird Totem: Dieser Gegenstand ist sehr wertvoll. Mit ihm kann man den Landschaftsbereich, in dem man sich gerade befindet, aus der Vogelperspektive betrachten – man erhält einen

¹ Dittrich, Gelfand und Schemmel. *AMIGA Intern*, Kapitel 2.9.4, Seite 492 ff. Data Becker, Merowingerstraße 30, 4000 Düsseldorf, 1987. ISBN 3-89011-104-1

² Es ist resetfest und belegt nicht einfach nur das Fast-RAM, sondern schaltet es wirklich ab.

³ In der Lösung wurde auf die Beschreibung, wann man sich diese Gegenstände besorgt, verzichtet. Die Gegenstände können an verschiedenen Stellen des Spiels gefunden werden oder den getöteten Gegnern abgenommen werden. Auf jedenfall ist das Sammeln dieser Gegenstände notwendig.

besseren Überblick und kann sich orientieren (funktioniert leider nicht in den Höhlen).

gold Ring: Auch er ist ganz nützlich. Man kann mit ihm nämlich die Zeit stillstehen lassen. Wird man beispielsweise von irgendwelchen Feinden verfolgt, kann man den Ring benutzen – alle Personen (und auch Gegenstände z. B. Pfeile) bleiben für eine Weile wie gelähmt auf der Stelle stehen. Ich dagegen kann mich aus dem Staub machen.

Auf diese Weise kann man z. B., wenn man genügend Ringe hat, die Bogenschützen effektiv und ohne eigene Verluste bekämpfen. Man wendet einen Ring an und stellt sich hinter einen Bogenschützen. Sobald die Wirkung des Rings verfliegen ist, erledige ich den Angreifer von hinten noch ehe sich dieser zur Wehr gesetzt hat.

jade Scull: Eine sehr mächtige Waffe. Alle in nächster Nähe (etwas über den sichtbaren Bildschirmbereich hinaus) befindlichen Widersacher werden getötet.

Auch in den Gebäuden, die in der Spielkarte eingezeichnet sind, können Gegenstände gefunden werden.

Da die Vervielfältigung der Karte einem Copyright unterliegt, kann ich die Fundorte bestimmter Dinge nur beschreiben. Zu diesem Zweck nimmt man ein Lineal und zieht parallel zum oberen Kartenrand im Abstand von zwei Zentimetern (oben beginnend) mit einem Bleistift dünne Linien über die Karte und numeriert die Zeilen von A-I durch. Dann macht man das gleiche mit senkrechten Linien (am linken Kartenrand beginnend) und numeriert diese Spalten von 1-9 durch. Über der Karte liegt nun ein Raster mit 81 Feldern, wobei jedes dieser Felder mit einer Koordinate bestimmt werden kann (z. B. liegt Tambry im Feld D6).

Da nicht in jedem Gebäude etwas gefunden werden kann, werden hier nur die gefüllten erwähnt. Desweiteren werden noch einige andere interessante Plätze beschrieben.

- B2: Eingang in die Dragon's Cave (rechter Rand vom Feld)
- B8 Turm: 6 Vasen mit je 3 Dingen Inhalt: 1 „chest“, 2 „vials“
- C6: Herberge: Goldener Ring
- C8: Vermillion Manor: „arrows“, Vase
- D3: Turm: 3 „bird totems“
- D5: linke Herberge: „jade skull“
rechte Herberge: „vial“
- D7: Steinring: Münzen, goldener Ring, „blue stone“
- F2/3: Tempel (ohne Bedeutung)
- F7: Turm („white key“): „sacks“
- G3: Erster Dark Tower (schräg links über dem Wort „Black“)

G4: Dritter Dark Tower (zwischen den beiden rechten Lawaflecken)

G7: Schräg links über dem eingezeichneten Turm befindet sich ein weiterer Turm in den Bergen (→ „sun stone“): Im unteren Turm wird die Prinzessin gefangen gehalten

H3: Zweiter Dark Tower (im oberen Drittel genau in Kästchenmitte – umgeben von Bergen)

H4: „castle“ des Necromancers (in der freien Fläche zwischen den Bergen)

Außerdem sind in dem Rechteck E6-I9 einige Blockhäuser anzutreffen, in denen man eine Schlafgelegenheit findet (in einem Haus sogar ein Weiser Mann).

Die Gegenstände, die einzeln auf der Insel herumliegen, sollen wegen ihrer Vielzahl hier nicht erwähnt werden.

Die Preise für die Gegenstände beim Kaufmann sind:

Gegenstand	Preis
Essen	3
„vial“	15
Schwert	45
„totem“	20
Pfeile	10
Morgenstern	30
Bogen	75

Spielverlauf

(Anm.: Die Aufgaben, die ich zu bewältigen habe, werden mir größtenteils durch im ganzen Land verstreute Bettler und Weise Männer in Form von Hinweisen vermittelt. Ich setze diese Hinweise als bekannt voraus und beschreibe nur den reinen Lösungsweg. Zum Beispiel suche ich nicht erst den Mann, der mir verrät, daß ich das goldene Lasso brauche, um den Schwan – The Golden Beast – zu zähmen, sondern ich besorge mir gleich das Lasso und wende es beim Schwan an.

Desweiteren wird auch auf die Erwähnung, wann Julian Schlafen oder Essen muß, verzichtet. Beim Nachvollziehen der Lösung muß man eben an entsprechenden Stellen auf die Bedürfnisse Julians eingehen.)

Das Spiel beginnt in der Stadt Tambry. Hier befinden sich in den Gebäuden einige Gegenstände (müssen alle mit look aufgespürt werden; siehe Abbildung 2 auf Seite 4.

Sobald ich die Stadt verlassen habe, werde ich schon nach kurzer Zeit von einigen Feinden angegriffen. Am Anfang (nur mit einem Dolch bewaffnet) sind meine Chancen, eine Auseinandersetzung zu überleben, ziemlich schlecht. Ich warte also so lange, bis möglichst viele der Widersacher im Bild

#	Bezeichnung des Rings
1	East of Tambry
2	South of Tambry
3	East of Plain of Grief
4	West of Grimwood
5	Sorcery Isle
6	West of Swamp
7	Noth of Lake of Dreams
8	South of Marheim
9	West of Burning Waste
10	East of Grimwood
11	West of Frost Mountains

Ringdifferenz	Blickrichtung
1	Norden
2	Osten
3	Süden
4	Westen
5	nicht möglich
6	Nordwesten
7	Nordosten
8	Südosten
9	Südwesten
10	nicht möglich

Abbildung 1: **Die Teleportationstabelle.** Mit ihr kann man sich gezielt von einem Steinring zum anderen bewegen. Man bildet einfach die Differenz Zielring minus momentaner Ring. Diese Ringdifferenz gibt Aufschluß darüber, welche Blickrichtung meine Person innerhalb des momentanen Rings haben muß, damit sie zum Zielring gelangt. Wenn bei der Differenzbildung negative Zahlen entstehen, addiert man einfach 11 hinzu und erhält somit einen positive Wert.

Beispiel: Ich will von der Sourcery Isle in den Ring South of Marheim. Also rechne ich $8 - 5 = 3$, das entspricht der Blickrichtung Süden.

sind, ohne daß sie mich angegriffen haben. Desweiteren sollten Räuber mit möglichst vielen verschiedenen Waffen vertreten sein (zumindest welche mit einem Schwert oder Morgenstern). Ist solch eine Situation eingetreten, wende ich den „jade skull“, den ich in der Stadt gefunden habe, an und sammle die Waffen ein. Mit dem Schwertals mächtigste Handwaffe ziehe ich weiter.

Zu Anfang sollte man die Bogenschützen meiden. Bei einem Treffer geht nämlich sehr schnell die „vitality“ auf 0 herunter.

Es ist auch ratsam häufig abzuspeichern (einfach, bevor man zwischen A-H auswählt, eine leere Diskette einlegen). Am besten immer an kritischen Stellen: z. B. wenn man anhand der Musik erkennt, daß man gleich angegriffen wird. Konnte man die Gegner nämlich nicht besiegen, so kann man noch einmal laden und das Problem mit einer anderen Taktik angehen. Bei zwei Laufwerken legt man einfach die leere Diskette in Laufwerk DF1: und behält die schreibgeschützte Programmdiskette in DF0: – das Programm greift automatisch auf DF1: zu.

Doch nun weiter zum Spielverlauf. Mein erster Weg soll mich in den Grimwood führen. Dabei ist darauf zu achten, daß Julian satt und ausgeschlafen die Reise antritt, da es ein langer Weg wird. Ich betrete also den Grimwood am oberen Eingang (vom Steinring genau nach Osten) und begeben mich auf dem kürzesten Weg zum Haus der Hexe (Witch's castle, siehe Abbildung 4 auf Seite 6). Die Säcke, die im Moor gleich zu Beginn des Labyrinths liegen, bekomme ich, indem ich das Moor am Waldrand umlaufe, genau von unten auf die Säcke zugehe und auf dem gleichen Weg das Moor wieder verlasse. Versinke ich im Moor, so lande ich in dem unterirdischen Gang; aber Vorsicht, denn man wird sofort von Spinnen angegriffen.

Ich betrete also die Burg der Hexe, und um nicht in ihren tödlichen Blick zu laufen, bewege ich mich ganz dicht an der rechten Mauer nach oben. Wenn ich auf gleicher Höhe mit ihr angekommen bin, schieße ich sie mit drei Pfeilen ab (Voraussetzung ist hier ein Bogen mit einigen Pfeilen). Ich finde ein goldenes Lasso bei ihrer Asche. Mit diesem Lasso verschwinde ich wieder.

Weiter geht es nach Marheim. Der Bettler gibt mir einen Tip, wenn ich ihm etwas Gold gebe (zusätzlich steigt auch meine „kindness“; sie fällt übrigens, wenn ich eine mir freundlich gesinnte Person töte). In den Königspalast gelange ich mit einem weißen Schlüssel (im Innern brauche ich zwei goldene Schlüssel). Hier erzählt mir König Mar, daß seine Tochter entführt wurde, und daß er aus Angst um sein Kind mir nicht helfen könne. Zudem seien seine Truppen zu schwach. Lord Trane ergänzt noch, daß wenn ich die Prinzessin finden würde, der König wieder neuen Mut fassen könnte. Schließlich gibt mir der König noch ein Schriftstück, daß ich dem Priester zeigen solle, bevor ich die Stadt verlasse.

Der Priester (in einem Gebäude der Stadt) erkennt das Schriftstück des Königs und überreicht mir die erste der fünf Statuen von Azal-Car-Ithil, die ich im Spielverlauf finden muß, um die Verborgene Stadt sichtbar zu machen. Desweiteren erhöht er meine „vitality“ um einiges.

Frisch gestärkt mache ich mich auf den Weg zum Watchtower (E9, grauer Schlüssel). Im Innern finde ich eine Muschel. Mit ihr kann ich jederzeit – sofern ich am Meeresufer stehe (nicht am Ufer des Lake of dream) – eine Schildkröte rufen, mit der ich auf dem Wasser reisen kann.

So gelange ich mit der Schildkröte zur Swan Isle (G/H2). Im Norden der unteren West-Bucht finde ich das Golden Beast – den Schwan. Mit dem Las-

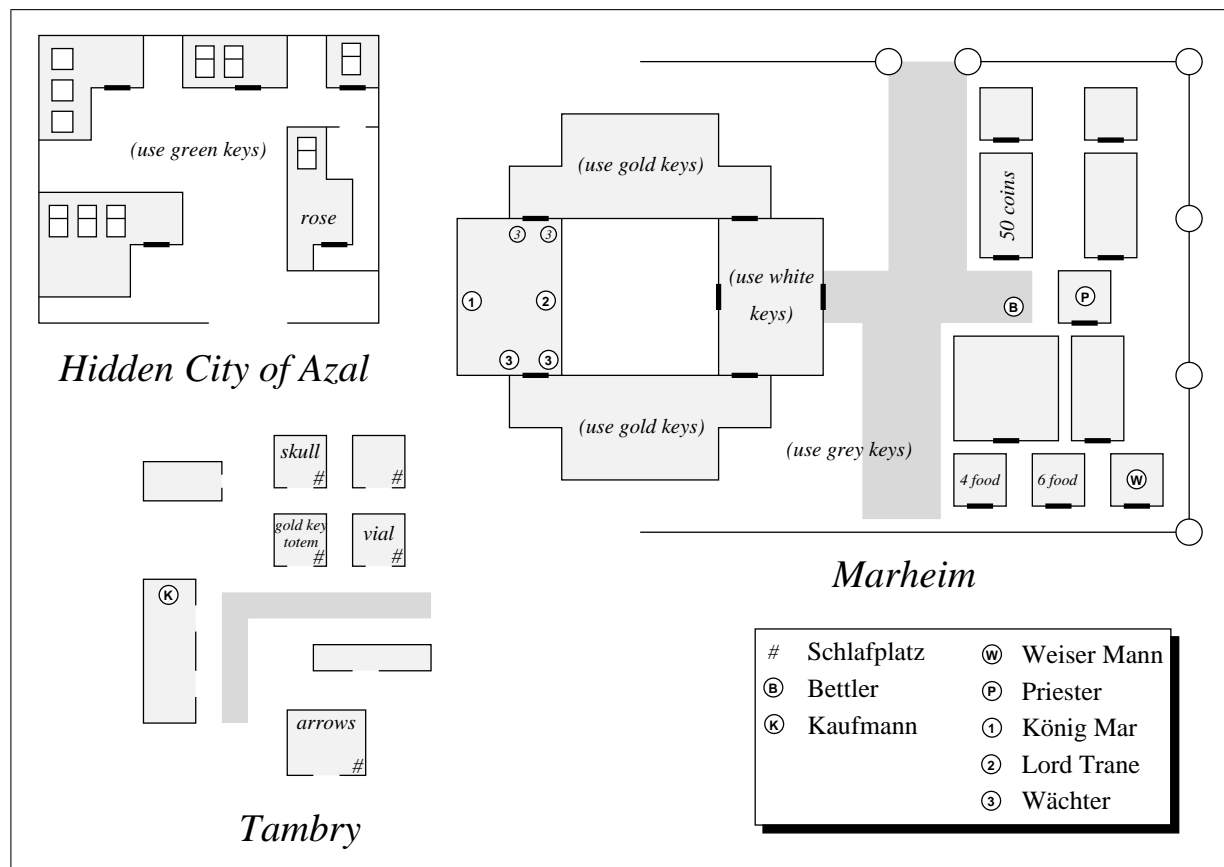


Abbildung 2: Die drei Städte aus dem Spiel.

so bändige ich ihn. Ich kann von nun an mit ihm über das Land und das Wasser fliegen. Jetzt geht das Spiel erst richtig los.

Da ich jetzt den Schwan besitze und so auch die von Felsen umgebene Festung, in der die Prinzessin gefangen gehalten wird, erstürmen kann, soll mich mein erster Flug in das Gebirge südlich von Marheim führen. Dort finde ich in einem Gebäude einen „sun stone“. Diesen Stein hätte man auch benutzen, können, um die Hexe im Grimwood zu töten (man kann das von den Felsen umgebene Gebäude durch einen schmalen Paß im Süden der Bergkette erreichen). Ein Stück weiter südöstlich befindet sich noch ein völlig von Bergen umgebenes Haus. Aus ihm kann ich die Prinzessin befreien und bringe sie zu ihrem Vater zurück.

Ich fliege weiter zum Moor (C/D3/4). Ziemlich genau in der Mitte finde ich ein Haus (D4). Eine von Lord Wraith unterzeichnete Nachricht sagt mir: „Triff mich um Mitternacht in der Krypta“. Zusätzlich finde ich eine Schatztruhe und drei „totems“.

Ich fliege also zum Graveyard (E6) und warte bis es Mitternacht ist (hier muß man sich die Zeit einteilen und unter Umständen bis Mitternacht andere Dinge erledigen). Dann betrete ich die Krypta. Ich finde Lord Wraith vor, der mir seine Hilfe anbie-

tet, wenn ich ihm die Knochen des uralten Königs bringe.

Mit einem kleinen Abstecher hole ich mir auf der Isle of Sorcery (A/B5/6) einige Hilfsmittel. Im Eispalast (B5, blauer Schlüssel) finde ich einen Mann vor, der mir nach einer kurzen Unterhaltung eine weitere goldene Statue gibt. Nach einigen weiteren Unterhaltungen (*ask* bzw. *say*) erhöht er mein „luck“ auf maximale 65.

Doch nun zur Hemsath's Tomb (E5, siehe Abbildung 5 auf Seite 7. Hier bekomme ich die dritte goldene Statue und den „bone“ für Lord Wraith.

Wieder um Mitternacht beim Graveyard gebe ich dem Lord of the Undead den Knochen und erhalte dafür eine Kristall-Scherbe.

Als nächstes will ich die Dragon's Cave durchsuchen. Ich fliege also nach Nordwesten in die verschneiten Berge. Genau westlich und nördlich des Höhleneingangs finde ich an der Küste zwei Ranger, die mir den genauen Weg zur Höhle weisen. Am Eingang angekommen, lasse ich den Schwan stehen und begeben mich hinein (siehe Abbildung 6 auf Seite 8. Hier muß ich mir den „magic wand“ besorgen (egal welcher der beiden; der Drache in der Höhle wird mit einem Ring eingeschlafert).

Die restlichen zwei Statuen befinden sich schließlich in dem Turm beim Seahold (I8, weißer Schlüs-

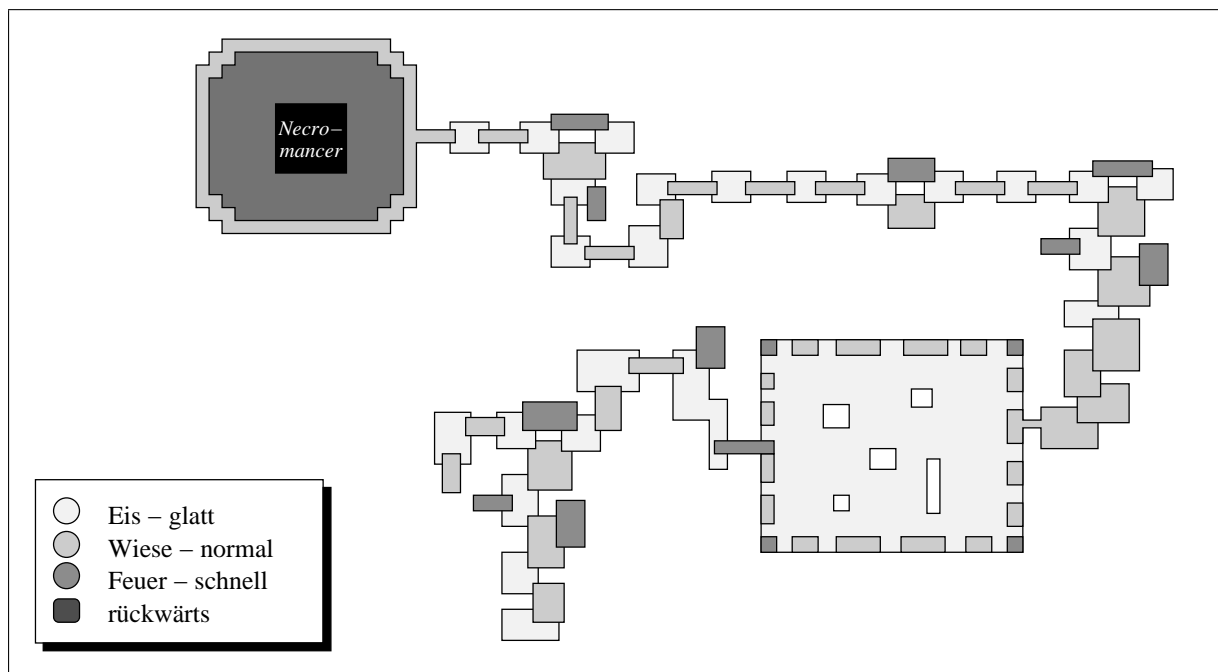


Abbildung 3: **Die Spirit Plane.** Auf ihr findet die letzte Auseinandersetzung statt.

sel) und im Grimwood (siehe nochmals Abbildung 4 auf der nächsten Seite).⁴

Da ich jetzt alle fünf Statuen habe, ist die unsichtbare Stadt am Wüstenrand sichtbar (E3, dort wo der Bettler sitzt). In ihr finde ich eine Rose (siehe Abbildung 2 auf der gegenüberliegenden Seite).

Nachdem ich alle Aufgaben gelöst habe, ist es an der Zeit zum letzten Schlag gegen das Böse auszuholen. Ich fliege an den östlichen Rand des Plain of Grief zum dritten Dark Tower (G4). Von da fliege ich genau östlich und steige – bei den Felsen angekommen – vom Schwan, denn nur hier ist der Boden nicht zu heiß, um zu Landen. Zu Fuß geht es zurück nach Westen zum Dark Tower und von hier aus genau nach Süden, bis ein Berg jedes Weitergehen verwehrt. Durch diesen Umweg verbrauche ich kein extra „totem“ und komme – wenn ich von dem jetzigen Standpunkt genau nach Westen gehe – bei der Burg des Necromancers (H4) an.

Die Lava vor dem Eingang kann mir nichts anhaben, da ich die Rose bei mir habe. Im Innern des Gebäudes befindet sich eine blaue Wand, die nur mit der Scherbe, die mir Lord Wraith gegeben hat, passiert werden kann. Weiter bewege ich mich auf den blau funkelnden Stein zu und gehe hindurch.

Ich lande in der mir prophezeiten Spirit plane (siehe Abbildung 3). Wenn man dem Weg folgt, gelangt man zu dem Oberbösewicht. Doch Achtung! Man darf nicht von den Wegen abkommen, da man sonst im endlosen Raum verloren ist.⁵ Auf den grünen Wegen kann man normal gehen; die blauen Flächen sind Eis und man hat einige Schwierigkeiten den richtigen Weg beizubehalten (immer nur kurze

Stöße mit dem Joystick in die gewünscht Richtung geben, dann ist alles halb so schwer); auf orangenen Wegen bewegt sich die Figur schneller als auf den grünen. Vorsicht vor allem beim Übergang von orangene auf blaue Flächen!

Am Ende des Weges gelangt man an ein orangenes Quadrat, das von einer schwarzen Fläche umgeben ist, und diese wiederum von einem schmalen grünen Weg. Ich gehe nun in die schwarze Fläche hinein, wobei darauf zu achten ist, daß die Joystickrichtungen und Bewegungsrichtungen von Julian vertauscht sind (er läuft rückwärts). So bewege ich mich nun auf das Innere Feld zu, in welchem sich der Necromancer befindet. Noch vom schwarzen Feld aus nehme ich ihn mit dem „magic wand“ unter Beschuß (solange ich mich im schwarzen Feld befinde, kann er nicht zurückschießen). Nach einigen Treffern verwandelt er sich in einen ängstlichen Ranger, der nicht weiter beachtet werden muß. Ich bewege mich dann in das orangene Feld und nehme den Talisman, den der Necromancer hat fallen lassen auf. Das Spiel ist gelöst.



⁴ Es ist einfacher, sich die Grimwood-Statue erst mit dem Schwan zu holen, und nicht schon beim ersten Besuch bei der Hexe.

⁵ Grafikinteressierte sollten sich allerdings diesen Effekt einmal anschauen.

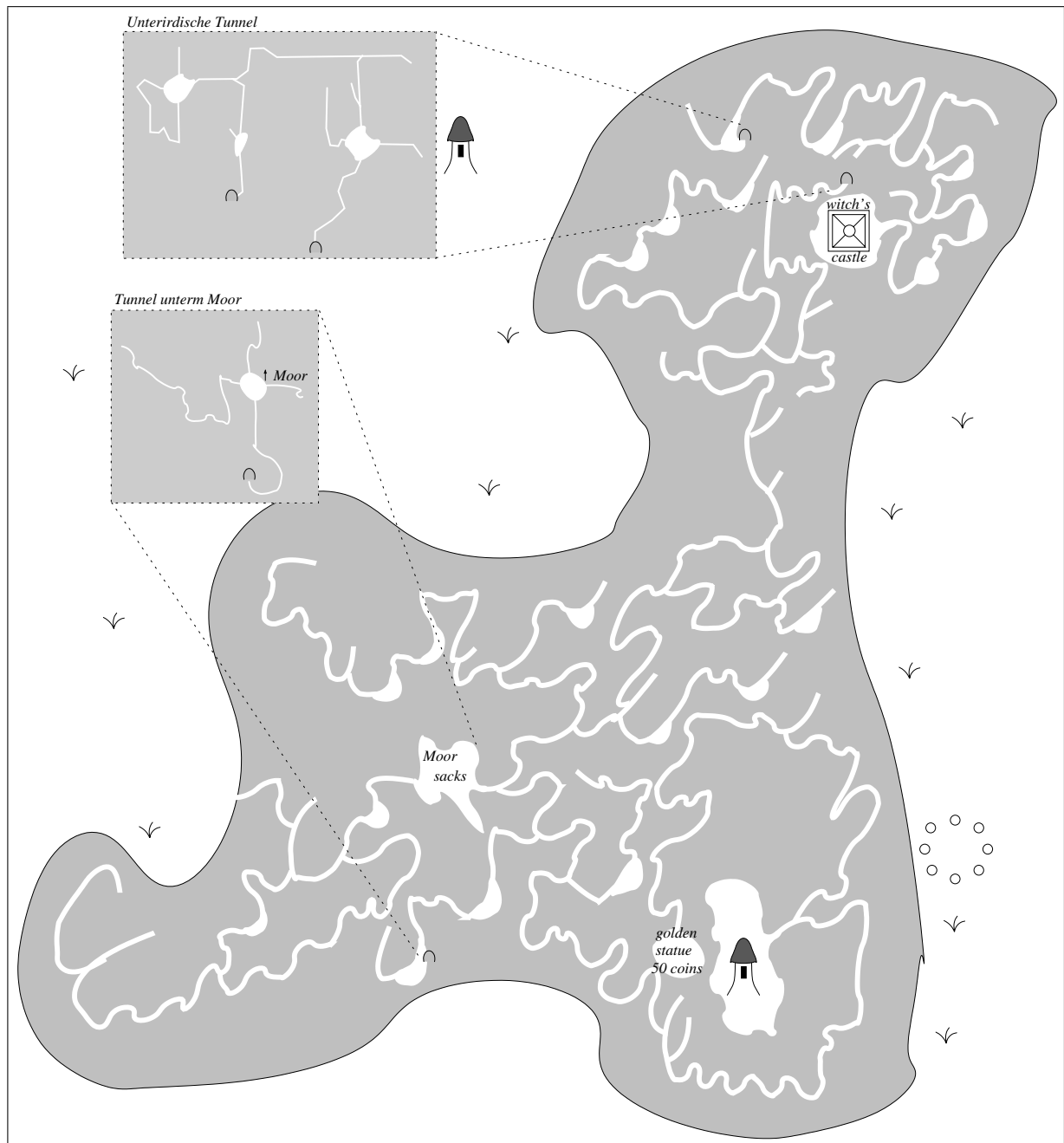


Abbildung 4: **Grimwood (oberer Teil)**. Der untere Teil wird zum Lösen des Spiels nicht benötigt.

Hacks & Cheats

Zum Schluß noch einige kleine Spielhilfen. Die folgenden „Tips“ scheinen entweder Programmierfehler und/oder aber Überreste einer Testumgebungen für die Spielentwicklung zu sein.

► Nicht für jedes Gebäude braucht man einen Schlüssel. Es gibt nämlich einen Geheimgang an der linken Häuserseite mancher Gebäude. Dazu bewegt man die Spielfigur an der linken Häuserwand nach oben (Joystick in Nordost-Richtung gedrückt). Nach einer Weile verschwindet sie in einem Gang nach rechts. Diesem Gang folgt man soweit es geht. Am Ende angekommen, sollte von der Diskette der In-

nenraum geladen werden. Ist dies nicht der Fall, so bewegt man die Spielfigur ein bißchen hin und her, bis das Laufwerk zu arbeiten beginnt – man befindet sich im Haus, ohne einen Schlüssel benutzt zu haben.

► Einige Gegenstände sind ziemlich rar, man braucht sie allerdings öfters als man sie hat. Was tun? Man wartet nun, bis man einen solchen benötigten Gegenstand gefunden hat. Nun stellt man das Spiel über **game** auf **pause**, klickt weiter **items** und **music** an und kann dann mit dem erscheinenden Punkt **take** den Gegenstand beliebig oft aufnehmen.

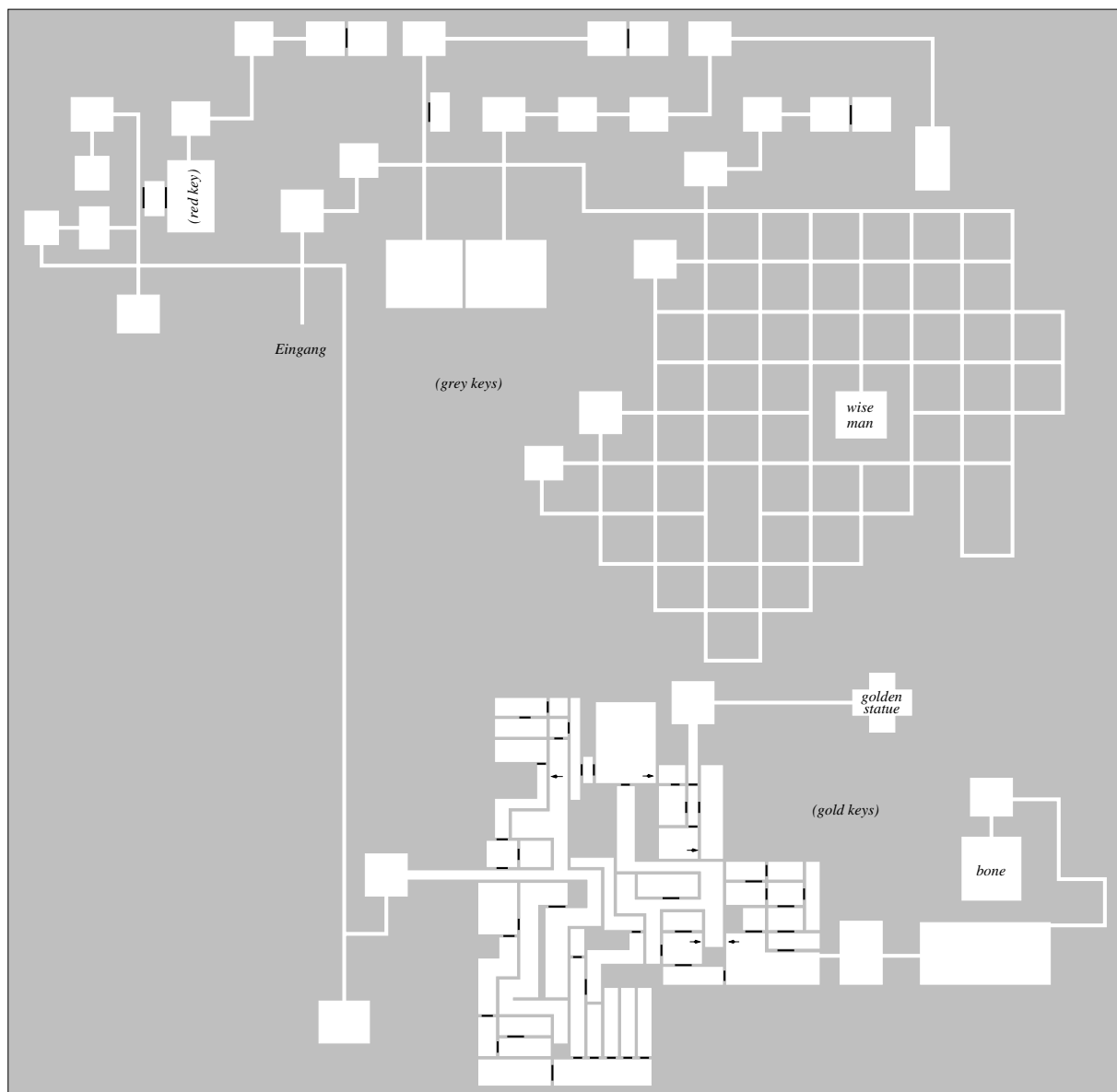


Abbildung 5: **Die Hemsath's Tomb.** Auch hier tauchen des öfteren Gegner auf; Geheimtüren sind mit kleinen Pfeilen gekennzeichnet.

Ich habe mir sagen lassen, daß diese Art von „Aufnahmen“ auch durch die Benutzung der Leertaste (gedrückt halten) und mehrfachem Drücken von **T** erreicht werden kann.

► Ändert man bei einem gespeicherten Spiel das 18. Byte auf einen Wert ungleich 0, so gelangt man beim erneuten Laden dieses Spiels in einen „cheat mode“⁶, der einige Erleichterungen mit sich bringt:

- ◀▶⬆⬇ springt Bildschirmweise⁷
- B** ruft den Schwan herbei
- R** errettet die Prinzessin
- =** zeigt die aktuellen Koordinaten an
- F10** zeigt die Koordinaten von verschiedenen Örtlichkeiten an
- F9** läßt die Zeit um eine Stunde verstreichen

► Wenn man in der Hemsath's Tomb zu wenig goldene Schlüssel hat, dann hilft folgendes: Bevor ich die erste Tür öffne, speichere ich den Spielstand ab. Dann öffne ich so viele Türen, wie ich von der Anzahl meiner Schlüssel her kann. Danach lade ich wieder mein zuvor gespeichertes Spiel. Ich habe also alle meine Schlüssel wieder, **und** die bereits geöffneten Türen stehen trotz **load** immer noch offen.

► Auf dem Rücken der Schildkröte kämpfen: das gibt Muskeln und extra **bravery**-Punkte

⁶ Alle später abgespeicherten Spielstände werden dann ebenfalls im „cheat mode“ gespeichert.

⁷ Befindet man sich gerade in einem Gebäude, so wird durch die Bildschirme aller Gebäude gesprungen.



Abbildung 6: **Die Dragon's Cave.** Der Drache ist mit einem Ring einzuschlängern – Auch hier sind die Geheimtüren mit kleinen Pfeilen gekennzeichnet.