

dann zum letzten Kampf. Siegt man, bekommt man den Talisman zurück und die Prinzessin zur Frau.

Das ist natürlich keine Komplettlösung. Ihr solltet auf dem Weg zum Ziel noch einige Punkte besuchen, zum Beispiel die Hidden City (Burning Waste mit allen Statuen).

Faery Tale

Andreas Kuhn aus Amorbach und Oswin Loster aus Schneeberg haben gemeinsam das Adventure »Faery Tale« (Amiga) gelöst. Ihre Tips helfen Euch, wenn Ihr das Spiel noch nicht geschafft habt. Trotzdem verraten sie nicht zuviel.

Bedeutung der magischen Gegenstände

Bird Totem: Zeigt (aus der Vogelperspektive) den Kartenausschnitt der näheren Umgebung.
Glass Vial: Heilt Wunden.

Blue Stone: Wird er in einem Steinkreis verwendet, versetzt er den Character an eine andere Stelle, die ebenfalls in einem Steinkreis liegt.

Jade Skull: Vernichtet alle sichtbaren Feinde.

Gold Ring: Hält die Zeit an (die Monster bleiben stehen).

Green Jewel: Erhellte die Nacht.

Wichtige Punkte auf der Karte

Seahold:

Hier steht eine goldene Statue.

Isle of Sorcery:

Schloß, in dem ebenfalls eine Statue steht. Außerdem frisst ein Zauberer das Luck auf.

Grimwood:

— Im Wald liegt eine goldene Statue.

— Schloß des Witch Evil. Ihn kann man nur töten, wenn man den Sun Stone besitzt. Dieser liegt in einem Tempel in den Bergen unterhalb von Tambry. Beim toten Witch Evil findet man ein goldenes Seil.

Heamsaths Tomb:

Im Tomb liegen ein paar Knochen verstreut. Diese gibt man um Mitternacht einem Skelett, das in der Crypt wartet.

Dragon Cave:

Hier wartet eine mächtige Waffe (»Wand«).

Turtle Point:

Tötet man die roten Schlangen, ist eine Schildkröte dankbar.

Swan Isle:

Ein goldener Schwan erlaubt den Flug auf seinem Rücken.

Hat man alle Gegenstände an sich gebracht, sollte man die Prinzessin befreien. Sie befindet sich in einem Turm, der rechts neben dem Tempel steht. Er ist nur fliegend zu erreichen. Für die befreite Prinzessin bekommt man vom König eine Schrift, die zu einer weiteren Statue führt.

Das Wichtigste ist jetzt noch die Vernichtung des großen Bösewichts. Dazu betritt man das Castle in den Black Mountains und läuft durch den mittleren Fels. Im Weltraum kommt es

Faery Tale-Adventure (Teil 1)

Andreas Siemon aus Diepholz hat nicht nur die hervorragenden Karten zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" gezeichnet, sondern auch eine gute Erzählung dazu geschrieben. Da die Lösung etwas umfangreich ist, veröffentlichen wir sie in zwei Teilen.

"Julians Tagebuch"

Erste Woche:

Wehe meiner Familie! Mein Vater schleppte sich heute schwer verwundet in mein Heimatdorf Tambray und starb vor den Augen meiner Brüder!

Alles nahm seinen Anfang mit dem Niedergang unseres Landes Holm. Mächte der Finsternis überfluteten es, auch Tambray belieh nicht davon verschont. Üble Kreaturen überfielen und raubten einen Talisman in Form eines Ochsenhäufels, dem die abergläubischen Alten magische Kräfte zuschreiben. Und siehe – die Woge des Bösen überschwemmt seit dieser Stunde alles, was lebt, mit Haß, Unheil und Tod.

Zweite Woche:

Ein großes Land ist Holm, und weit haben mich meine Reisen bisher geführt. Meines Vaters Karte ist mir eine große Hilfe. Auf ihr habe ich alle Städte und Schlösser eingetragen, aber auch die Orte, an denen ich die verschiedensten Dinge entdeckte. Zahlreichen Feinden begegnete ich, und auch einigen Freunden. Goldene Schlüssel und Schädel aus Jade helfen mir im Kampf. Vogel-Götzen und Juwelen erleichtern mir die Suche, Schlüssel aller Art öffnen mir Tür und Tor zu Hütten und Palästen.

In besseren Zeiten schufen die Baumeister zahlreiche Stätten der Ruhe und Rast. Ich nutze sie, wo ich nur kann. Das Böse dringt nicht oft dorthin und ich fand Gold und nützliche Gegenstände.

In Marheim selbst fand ich die Straßen verlassen. Mir wurde berichtet, daß der König aus Furcht um seine entführte Tochter Katra nicht gewillt sei, Holm zu helfen. Dies alles entspringe dem Werk einer verfluchten Hexe, die im finsternen Grimwood hauste. Der Priester der Königs heilte meine Wunden und offenbarte mir das Geheimnis der Steinringe: Die Beschwörung kleinerer Steine ermöglicht die Reise zu einem anderen Steinkreis. Ich durch-

streife das Land auf der Suche nach Hinweisen, wie ich die Hexe besiegen kann. Einen Hinweis fand ich: "Suche die Schildkröte".

An einer Landzunge rettete ich dann einige Tage später ihren Nachwuchs vor den gierigen Mäulern einiger Schlangen. Das Muttertier erlaubte mir zum Dank fortan die Reise auf ihrem Rücken und gab mir eine Muschel, mit der ich sie jederzeit am Meer herbeirufen kann, falls ich Hilfe brauche.

So gelangte ich auch auf die

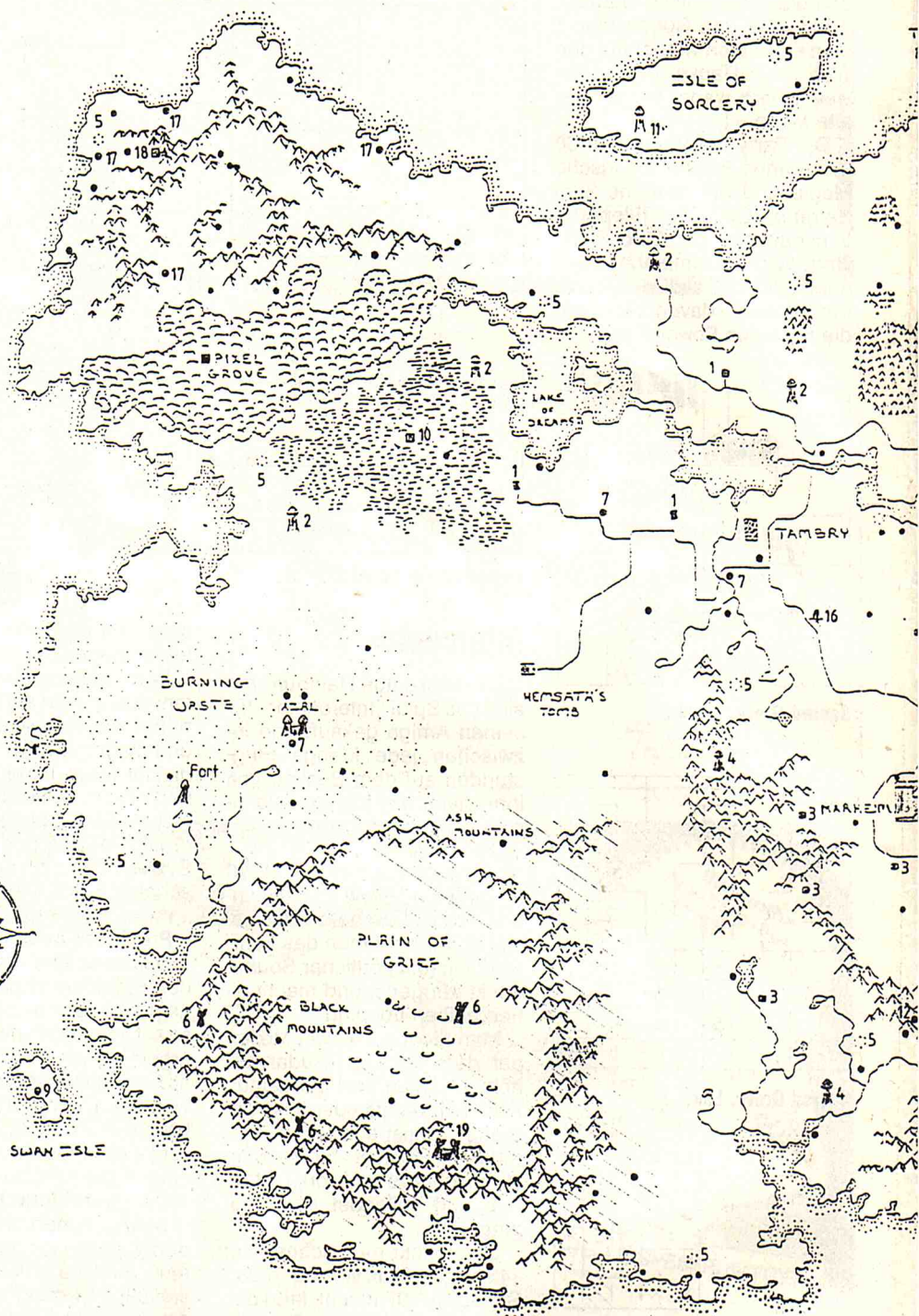
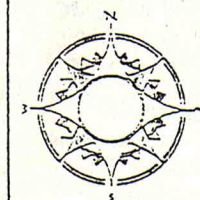
Insel der Magier, in deren Kristallpalast ein weiteres Rätsel auf mich wartete: fünf goldene Figuren gilt es zusammenzutragen. Die erste der Figuren wurde mir aus Zauberrinnenhand ausgehändigt.

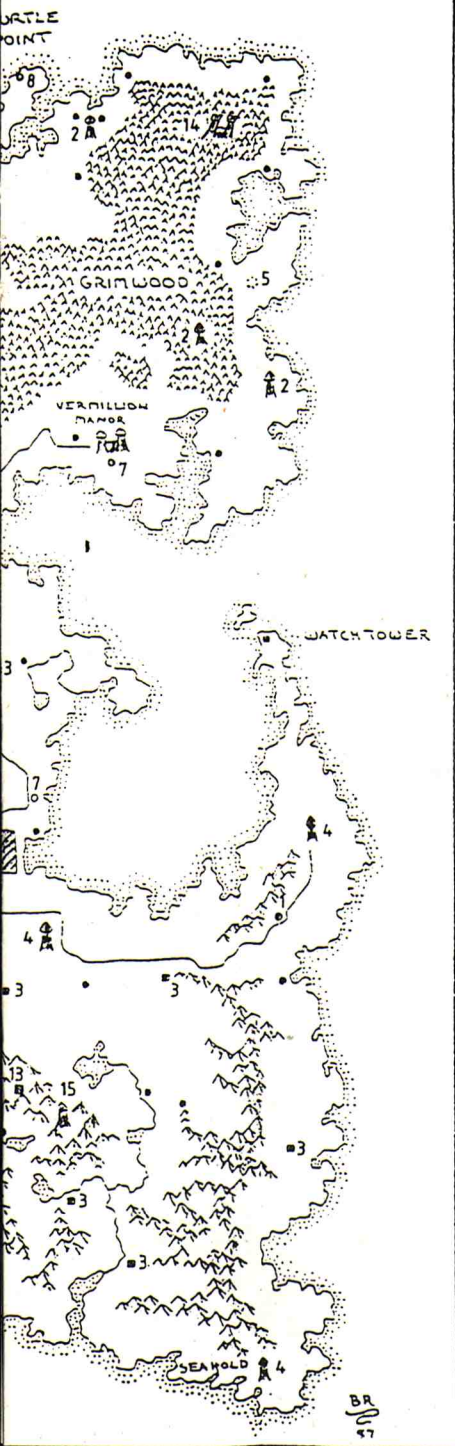
Dritte Woche:

Statt am Meer versuchte ich mein Glück in den Gebirgszügen südlich von Marheim. Ich wurde fündig; weise Männer enthüllten mir, daß der Blick der Hexe tödlich sei. Mit der Macht des Sonnensteins aber

sei ihr tödliches Auge gebrochen. In einem entlegenen Tal stieß ich auf den Tempel eines alten Volkes, das diesen Stein verehrt. Ein schwarz gekleideter Ritter verwehrte mir zunächst den Eintritt, nach langem Kampf gab er sich jedoch geschlagen und ließ mir den Sonnenstein als Pfand für sein Leben.

Frohen Mutes brach ich nach Grimwood auf, doch der düstere Wald mit all seinen verwirrenden Labyrinthen bedrückte mein Gemüt. Nach vie-





Legende

- 1 Inn/ Tavern
- 2 Small Keep
- 3 Log Cabin
- 4 Old Castle
- 5 Stone Ring
- 6 Stone Tower
- 7 Wise Man/Beggar
- 8 Turtle
- 9 Swan
- 10 Isolated Cabin
- 11 Crystal Palace
- 12 Dream Knight
- 13 Temple
- 14 Witch's Castle
- 15 Forbidden Keep
- 16 Graveyard
- 17 Ranger
- 18 Dragon's Cave
- 19 Citadel of Doom
- Items

len Mühen gelangte ich zum Schloß der Hexe. Der Kampf war grausam. Ich versuchte, ihrem Blick zu entkommen, doch mehr als einmal streifte er mich und versengte mein Fleisch. Voller Schmerzen schrie ich und flehte den Sonnenstein an. Er entfaltete seine Wirkung und machte die Hexe verwundbar. Nach schier endlosen Schwertstreichen fiel sie. Eine Feuersäule stieg zum Himmel und in einem Häufchen Asche fand ich ein goldenes Seil. Das goldene Seil, von dem so viele

Legenden berichten! Legenden, die besagen, ein goldenes Seil zähme ein goldenes Tier, und kein Berg vermöge sich dem Besitzer in den Weg zu stellen. Voll närrischer Hoffnung verließ ich Grimwood, der jetzt viel von seinem Schrecken verloren hatte. Auf einer Lichtung voller Monstergebeine fand ich die zweite goldene Figur; die zweite der fünf Figuren von Azal."

Wie's mit Julian weitergeht, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe von *POWER PLAY*.

Faery Tale Adventure (Teil 2)

Wir öffnen die letzten Seiten aus "Julians Tagebuch", das Andreas Siemon aus Diepholz zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" schrieb.

"Julians Tagebuch"

Vierte Woche:

Verschlungen und steinig sind die Wege Holms! Die Wunden, die mir die Hexe schlug, verheilen nur langsam. Unter Schmerzen erkundete ich die Südküste und entdeck-

te in einer Küstenbefestigung die dritte Goldfigur. Auf der südöstlichen Schwaneninsel begegnete ich endlich dem goldenen Tier der Legende. Ich fing den Schwan mit dem Seil ein und zähmte ihn. Seitdem erlaubt er mir, auf seinem Rücken zu reiten; ich fliege mit ihm über die höchsten Gipfel hinweg und erforsche die Gegend.

Auf einem Flug entdeckte ich in der Nähe des Sonnentempels ein abgeschlossenes Tal, in dessen Mitte sich ein düsterer Bau erhob: das Gefäng-

nis der Prinzessin! Ich befreite Katra aus diesem düsteren Ort und brachte sie wohlbehalten zu ihrem Vater zurück. Er war überglücklich, küßte seine Tochter und gab mir ein großes Geldgeschenk sowie ein Empfehlungsschreiben. Dies zeigte ich dem Priester und erhielt die vierte goldene Statue.

Fünfte Woche:

Nun versuchte ich angestrengt, auch dem entlegensten Winkel von Holm seine Geheimnisse zu entreißen. Im großen Moor nördlich der sengenden Wüste stieß ich auf ei-

ne kleine Hütte. In ihr fand ich ein altes Pergament, auf dem ich folgendes entzifferte: "Triff mich um Mitternacht im Verlies des Friedhofs. Gezeichnet: der Herr der Untoten."

So begab ich mich zurück nach Tambry, setzte mich auf einen alten Grabstein und wartete voller Ungeduld, bis der Mond aufging. Plötzlich stand der König der Untoten vor mir. Ich erschrak und wollte mein Schwert ziehen, war aber wie gelähmt und lauschte seinen Worten. Voller Zorn sprach er über den Erzzauberer und ver-

sprach mir seine Hilfe, wenn ich ihm die Gebeine des Urkönigs Hemsath brächte.

Hemsath hatte sein Grab durch ein gewaltiges steinernes Labyrinth schützen lassen. Ich blieb beharrlich, nutzte die Kraft der Kristallkugeln, Geheimtüren zu finden und entdeckte endlich die Überreste des Hamsath in einer kleinen Kammer. Als ich mich auf den Rückweg machte, stieß ich zu meiner Überraschung in einem geheimen Raum auf die letzte Figur des Azal! Um Mitternacht konnte der König die Knochen in seinen Händen halten. Er gab mir einen kristallinen Gegenstand, der mir helfen soll, in die Festung des Zauberers einzudringen.

Sechste Woche

Durch Zufall geriet ich an einen Krieger des Königs, der den Eingang zu einer Höhle im Eisgebirge bewachte. Diese Grotte barg ein schreckliches Wesen: einen feuerspeienden Drachen, den Wächter eines großen Schatzes. Nur unter großen Mühen konnte ich ihn betäuben und gelangte so in seinen Hort. Ich fand einen unscheinbaren Stab, doch er vereint den sengenden Atem des Drachen mit dem schnellen Flug eines Pfeils! Eine furchtbare Waffe, die sogar dem Urbösen Angst einjagen kann.

Ich wagte mich nun in diese sengende Wüste. Die magischen Figuren glühten, und nahe einer Oase erhob sich lautlos die Stadt Azel aus dem flimmernden Sand. Immer noch herrschen magische Kräfte in ihr, obwohl sie seit Äonen menschenleer ist. Dort nahm ich eine Rose an mich. Sie überstand die Hitze der Wüste; ich vermute, daß sie es mir ermöglicht, weit größeres Feuer zu überleben.

Siebte Woche:

Endlich kann ich die Ebene des Grauens überqueren, die zur Festung führt. Ein Graben voller Höllenfeuer ergießt sich vor dem Burgtor, und ein blaues Kraftfeld soll die Festung schützen. Doch mich hindert nichts mehr.

Ich finde die Festung verlassen vor, nur ein düsterer Felsen ragt drohend empor. In seiner Mitte schimmert ein Sternfeld. Ein letzter, übler Trick des Bösen? Ich werde das Tor betreten. Mein Tagebuch lasse ich an diesem Ort, ich werde es nicht mehr brauchen. Mein Schicksal entscheidet sich hinter dem Tor.
Wehe Dir, Zauberer!"