



Allgemeines

Das Spiel beginnt in der Festung Arcana, wo der Held namens Baludar 30 Räume des mysteriösen Schlosses, unterteilt in 4 Gewölbe, durchsucht, um das große Buch der Magie zu finden und zu zerstören. Dazu muss Baludar insgesamt 7 Talismänner finden, um das Finale im letzten Raum erreichen zu können.

Begonnen wird das Abenteuer auf dem Burgfried. Lauft mit Baludar nach links oder rechts und weicht den Pfeilen der feindlich gesinnten Arcanier aus. Auch den immer wieder auftauchenden Hexen sollte man den Garaus machen, indem man sie mit Magie bekämpft. Zudem läuft ein Zeitzähler, der bei Ablauf das Scheitern der Mission bewirkt.

Im Inneren der Festung trifft ihr auf ein labyrinthartiges Gewölbe, das von bizarren Fabelwesen, nämlich Teufel und Fledermäuse bevölkert ist. Durchsucht ihr die einzelnen Räume, werdet ihr neben einigen weiteren Ungeheuern, wie Geister, Spinnen oder Teufelchen, sowie magische Wände auf hilfreiche Gegenstände treffen, die entweder einzeln oder kombiniert in bestimmten Räumen versteckte oder verschlossene Gegenstände zum Vorschein bringen.

Tips & Tricks

- * Insgesamt 24 Gegenstände können in den Räumen der 4 Gewölbe gefunden werden. Viele der Gegenstände werden gut von Geistern, Gnomen, Bienen, Spinnen oder Teufel behütet. Nur durch gute Kombination und durch den Einsatz von Magie kann man die Objekte sein Eigen nennen.
- * Im Gewölbe tummeln sich Teufel und Fledermäuse, außerhalb trifft ihr auf Hexen, sowie auf mit Pfeilen bewaffneten Arcanier. Diese Gegner kann man leicht mit Feuermagie ausschalten, die aber immer wieder neu erscheinen. Innerhalb der Räume lassen sich die Gegner mit der Feuermagie nicht ausschalten, aber für kurze Zeit lähmen. Darüberhinaus kann man einige Gegner und Hindernisse jedoch durch das Finden von Objekten aufhalten.
- * Neben der Feuermagie, kann man auch noch einen magischen Ring in einem der Räume finden. Dieser Ring dient dazu, bestimmte Gegenstände zu verschieben, um an die Objekte zu gelangen (Mittels der Leertaste kann man dann zwischen der Feuermagie und dem magischen Ring hin- und herschalten, sofern man den Ring gefunden hat).
- * Auf dem Burgfried gibt es 4 Tore. Während das erste Tor links geöffnet ist, ist das Tor daneben geschlossen und kann nur durch einen Schlüssel geöffnet werden. Das dritte Tor, welches sich auf der anderen Seite des Burgfrieds befindet, ist auch ver-

schlossen, während man das Schloss des vierten Tores nur mit Hilfe der Feuermagie zum Bersten bringen kann.

- * Um den langen und beschwerlichen Weg auf dem Burgfried zu entgehen, sind in manchen Räumen Teleporter versteckt. Diese Räume haben in der Mitte eine Kurbel, die man umlegen muss, um ein magisches Feld auszulösen. Stellt euch dazu links an die Wand und benutzt den Ring, um die Kurbel nach rechts zu schieben.
- * Es gibt in jedem Gewölbe einen Teleporter:
Gewölbe 1 in Raum B, bringt euch zu Raum G in Gewölbe 4
Gewölbe 2 in Raum C, bringt euch zu Raum I in Gewölbe 3
Gewölbe 3 in Raum D, bringt euch zu Raum A in Gewölbe 1
Gewölbe 4 in Raum D, bringt euch zu Raum G in Gewölbe 2

Lösung

Gewölbe 1 (Tor ganz links)

Holt euch zuerst in **Raum C** den Schlüssel für das zweite Gewölbe.

Gewölbe 2 (zweites Tor auf der linken Seite)

Lauft zu **Raum E**. In **Raum E** könnt ihr den »Crossbow Belt« auf dem Regal links oben finden. Dieser Raum wird von drei Bienen bevölkert. Danach betretet ihr **Raum F**, wo ihr das »Runic Symbol« aus der Truhe holt. Passt auf die beiden Fledermäuse auf, die im Raum wild umherfliegen.

Anschließend sucht ihr **Raum G** auf, wobei ihr dort auf die drei Tetraeder achtet, die sich im Raum umher bewegen. Schießt dort auf den Schild neben dem Schrank und ihr werdet mit dem ersten »Talisman of Astaroth« belohnt. Verlasst dann diesen Raum und begeben euch zu **Raum H**.

Dort nehmt ihr aus der Vase die »Wings of Bat«, welche von zwei Spinnen umkreist werden.

Nun begeben ihr euch zu **Raum D**, wo der Grabstein das »Heavy Weight« freigibt, sobald ihr ihn mit dem »Runic Symbol« berührt. Nehmt euch aber vor den umherfliegenden Objekten Stuhl, Hocker und Flasche in Acht. Danach verlasst ihr das Gewölbe wieder und betretet das vierte Gewölbe.

Gewölbe 4 (zweites Tor auf der rechten Seite)

Kaum habt ihr das vierte Gewölbe betreten, lauft ihr nach links und sucht **Raum B** auf. Dort schießt ihr auf der rechten Seite den Schrank auf und entnehmt das Pentagramm. Verlasst den Raum und sucht **Raum C** auf. Die violette Truhe auf dem Tisch wartet nur darauf, von euch geöffnet zu werden. Habt ihr Energie verloren, wird euch das »Healing Charm« vollständig heilen.

Verbraucht die wertvolle Energie aber nicht bei den beiden Fledermäusen, die sich im Raum frei umher bewegen. Danach lauft ihr zu **Raum H**, wo ihr ebenfalls die Truhe öffnet. In der Truhe befindet sich ein »Unlocking Spell«. Nun sucht ihr **Raum G** auf und bedient euch der Flasche mit »Some Ointment«, die ihr von rechts vom Tisch schießt. Diese heilt euch erneut vollständig.

Es geht nun weiter zu **Raum F**, wo ihr die Spinnen, die an der Wand entlang krabbeln, mit der Feuermagie kurz betäubt, um an den Schlüssel zu gelangen. Nachdem ihr **Raum A** aufgesucht habt, könnt ihr nahe an das große Pentagramm herangehen. Wie durch Zauberhand öffnet sich das Tor, und ihr könnt den zweiten »Talisman of Asradael« entgegennehmen. Laft nun zurück zum Ausgang und betretet das dritte Gewölbe.

Gewölbe 3 (erstes Tor auf der rechten Seite)

Berührt in **Raum C** den Bogen, der mit dem »Crossbow Belt« kombiniert den »Magic Ring« vom Regal schießt. In **Raum B** öffnet ihr die Truhe, um den »Jawbone« zu erhalten. Beachtet in diesem Raum wieder drei Bienen.

Danach betretet ihr **Raum A**, geht zum Kessel und schießt auf die Hexe, damit die Fledermaus den dritten »Talisman of Drobas« hinunterstößt. Mittels der Magie schiebt ihr in **Raum E** die Vase nach links, um dann mit dem Ring den »Lodestone« anzuziehen.

In **Raum G** könnt ihr mit Hilfe des »Lodestones« das »Protective Amulet« vom Regal ziehen, welches für **Raum H** benötigt wird. Betretet ihr **Raum H**, geht rechts zum »Elixir of Life«. Weicht dann dem wieder den aus der Starre erwachenden Geistermönch aus. Im Anschluss betretet ihr **Raum F**, wo ihr mittels des Rings die »Grapes« auf dem Tisch nach rechts zieht. Ihr erhaltet dafür volle Energie.

Danach geht es weiter mit **Raum I**. Dort lauft ihr schnell an der magischen Kugel vorbei, die euch den Weg versperrt. Nutzt das »Heavy Weight« am Haken an der Wand, damit das Gitter sich öffnet und die magische Kugel erstarrt. Nun könnt ihr den vierten »Talisman of Belial« an euch nehmen.

Nachdem ihr den Raum verlassen habt, lauft zu **Raum J**. In diesem Raum schiebt ihr mit dem Ring den Dolch nach links, um die Flasche mit den Kräutern auf den Boden zu werfen, damit euer eventuell in Raum I verloren gegangener Energievorrat wieder aufgefrischt wird. Nun geht es wieder zu Gewölbe 4 zurück.

Gewölbe 4 (zweites Tor auf der rechten Seite)

Betretet dort **Raum E**, wo ihr mit Hilfe des Rings den Kerzenständer auf dem Tisch zu euch zieht. Benutzt erneut den Ring auf das leuchtende Objekt (stellt euch vor den Tisch und benutzt den Ring). Es öffnet sich das Schild, und der fünfte »Talisman of Morax« gehört euch. Anschließend lauft ihr zurück zum dritten Gewölbe....

Gewölbe 3 (erstes Tor auf der rechten Seite)

...und nutzt den Teleporter in **Raum D**, der euch zu **Raum A** im ersten Gewölbe befördert.

Gewölbe 1

Im **Raum A** des ersten Gewölbes angekommen, weicht ihr den beiden Geistermönchen aus. Schießt mit dem Ring auf den auf dem Tisch befindlichen Totenkopf, so lange, bis er sich auflöst, und ihr erhaltet zur Belohnung den sechsten »Talisman of Beleth«. Verlasst den Raum und das Gewölbe. Betretet nun das zweite Gewölbe.

Gewölbe 2 (zweites Tor auf der linken Seite)

Lauft bis zum **Raum B** durch und berührt dort den Falken, der auf dem Hebel sitzt. Dieser wird den Hebel freigeben und das Gitter öffnet sich. Der siebte und letzte »Talisman of Vapula« ist nun in eurem Besitz.

Nachdem ihr den Raum verlassen habt, bleibt in diesem Gewölbe und lauft zu **Raum C**. Dort benutzt ihr den Teleporter, um zu Gewölbe 3 zu gelangen.

Gewölbe 3

Seid ihr in **Raum I** angekommen, ist der finale Raum nicht mehr weit. Setzt euren Weg sofort zu **Raum K** fort, wo sich das magische Buch befindet. Die magische Kugel ist dort verschwunden und man kann sich nun in Ruhe dem Buch zuwenden. Schießt mit

der Feuermagie so lange auf das Buch, bis es sich auflöst. Der Bildschirm fängt an zu blinken und ihr habt das Spiel gelöst ...

WELL DONE! YOU HAVE DESTROYED THE DARK CLAVICLE. YOUR QUEST HAS BEEN FULFILLED.

POKES

- * POKE 12933,0 : POKE 12934,2 : SYS 4096 (unendlich viel Energie)
- * POKE 12933,0 : POKE 12934,2 : POKE 28465,76 : POKE 28446,70 : POKE 28467,10 : SYS 4096 (unendlich viele Spielfiguren)
- * POKE 28465,76 : POKE 28476,70 : POKE 28467,10 : SYS 4096 (unendlich viel Zeit)

(Helpline 3/2007; Autor: Holger Gebhardt)

Ansicht im Gewölbe

Die Ansicht ist bei Benutzung von Abzweigungen äußerst gewöhnungsbedürftig und verwirrend, da das Bild 90 Grad nach rechts (beim zurücklaufen 90 Grad nach links) gedreht wird und somit die Laufrichtung immer horizontal ist

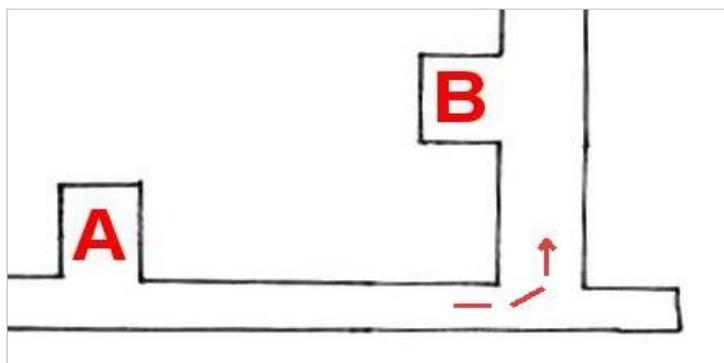
Zum Verständnis:



1.) Richtung Osten, dann Norden, die Ansicht dreht um 90 Grad ..



2.) nach rechts und man läuft wieder rechts aber nach Norden



3.) der gleiche Weg auf der Karte

Karten

