

Die Prüfung

von Volker Siebert
und Lutz Nowack

*Meine Meister stellen mir
fünf Aufgaben, in denen ich meine
Fähigkeiten unter Beweis stellen muß, erst
dann erhalte ich den Titel eines Zauberers –
der große Traum jedes Lehrlings.*

In der Halle der Zauberer empfangen mich die drei Lehrmeister. Unter ihnen befinden sich mein Lehrer Ternados und der höchste der Zauberer, Arnagard. Dieser stellt mir die erste Aufgabe: Einige Kobolde hätten ein magisches Schwert aus einem Tempel gestohlen und in einer Höhle versteckt. Ich soll es wiederbeschaffen. Mit guten Wünschen werde ich auf den Weg geschickt. Meine Ausrüstung ist denkbar knapp, ich verfüge lediglich über eine Robe, einen Stock, ein Messer, eine Fackel und einen Edelstein. Nachdem ich mir die Robe umgeworfen und das Messer griffbereit verstaut habe, mache ich mich auf den Weg zum Erlensteinberg, wo die Höhle der Kobolde sein soll.

Ich wandere die Küste entlang nach Westen, bis ich auf einen braunen Hügel treffe. Durch ein kleines Loch gelange ich in die Höhle. Dort erzeuge ich ein kleines magisches Licht und beginne mit der Erforschung des Labyrinths. In einer Nische im Südwesten des Levels trinke

ich aus einem dreieckigen Rinnsal, das aber enorm erfrischt und sowohl meine Tref- als auch meine Magiepunkte regeneriert. Bald kommen mir die ersten Kobolde in die Quere. Da ich Zauberer werden will, bekämpfe ich sie mit dem Schockgriff-Spruch und habe

den durchschlagenden Erfolg. Überhaupt sind die meisten Gegner schneller durch einen guten Zauber zu besiegen als durch körperlichen Einsatz. Nach dem Fight raste ich, um den Spielstand abzuspeichern

und plante Unterwerfung von Erdlingen reden. Der Anführer der Kobolde habe sich mit einem Schattenwesen verbündet, welches bei den Kobolden nicht allzu beliebt ist. Plötzlich erscheint dieses Wesen und tötet die beiden Kobolde. Nachdem es verschwunden ist, durchsuche ich die Taschen der Kobolde und finde einen silbernen Schlüssel. Über eine Treppe im Nordwesten gelange ich eine Etage tiefer ins Reich der Erdlinge. Dort lasse ich in zwei Gebäuden einen Feuerstock und zwei Edelsteine mitgehen, bevor ich in eine Versammlung der Erdlinge hineinplatze. Der König fragt mich, wem ich diene.



wo sich das Schwert befindet. Notgedrungen gehe ich darauf ein. Ich verlasse die Stadt der Erdlinge und dringe durch ein anderes Loch im ersten

Level in die von Kobolden bevölkerten Ebenen vor. Auf meinem Weg finde ich einen Kompaß. Dann stehe ich vor einem Tor mit silbernen Beschlägen, das ich aber mit dem gefundenen Schlüssel problemlos öffnen kann. Der Schlüssel ist im Kampf übrigens eine gute Waffe!

Über eine Treppe betrete ich den dritten Level. In der Mitte eines langen Gangs stoße ich auf eine Geheimtür, hinter der sich ein magischer Mund befindet. Ich sage ihm

Gruppen von Koboldwachen entgegen. Da ich inzwischen aber bereits zweimal befördert worden bin, kann ich sie besiegen. Im Vorratslager entdecke ich neben anderen Gegenständen einen Umhang (RK3). Als ich den nächsten Gang betrete, steht Tesnak vor mir. Angsterfüllt hetzt er mehrere Wachtrupps auf mich, bevor ich ihn in seinen Gemächern aufspüre. Nach einem kurzen, aber harten Schlagabtausch liegt mir sein Haupt zu Füßen. Außerdem erbeute ich eine Eisenkeule. Am Ende des Gangs erscheint Morangok, das böse Schattenwesen, vor mir. Es lobt meinen Mut, kündigt mir aber ein Wiedersehen an, das ich zweifelsohne nicht überleben soll. Dann verschwindet es.

Ich bringe nun den Kopf des Koboldhaupteingangs zu Terasus. Dieser führt mich daraufhin zu einer Treppe, die mich in den vierten Level bringt. Dieser Level besteht aus Unmengen von Teleportern. Nach einiger Zeit entdecke ich zufällig eine Geheimtür. Am Ende des folgenden Weges, der mich durch weitere versteckte Türen führt, gelange ich in einen größeren Raum. Auf einem kleinen Podest liegt das Schwert Xerador, das ich an mich nehme. Dafür erhalte ich 500 zusätzliche Erfahrungspunkte! Dann werde ich aus der Höhle teleportiert.

Im Turm der Zauberer liefere ich das Schwert ab. Wie später nach jeder bestandenen Prüfung erhalte ich die Zaubersprüche der nächsten Magiestufe, bevor ich in die zweite Prüfung eingewiesen werde. Ich soll nun in den Hallen der Rätselmeister das große Rätsel der Zauberei lösen.

**Ich bringe
nun den Kopf
des Kobold-
haupteingangs
zu Terasus.**

**Ich wandere
die Küste
entlang, bis ich
auf einen
braunen Hügel
treffe.**



**Wasser
bessert
die Kon-
stitution
des Dun-
geon-For-
schers
auf**

Ich erwidere, daß nicht der Koboldführer Tesnak, sondern Terasus mein Herr sei. Der Erdling wundert sich, daß ich ihn kenne, da er sel-

das Wort "LOGRON", welches mir Terasus mitgeteilt hat, aber nichts Großartiges passiert. Durch das Tor am anderen Ende des Gangs betrete



**Die
Höhle
ist
gefun-
den**

und meine Körperwerte aufzupapeln. In einer Felsspalte im Osten entdecke ich einen Dolch, der nun das Messer ersetzt. Kurz darauf kann ich ein Gespräch zweier Kobolde belauschen, die über die ge-

ber Terasus sei. Doch der Seher klärt den König auf, daß ich das magische Schwert suche. Daraufhin schlägt mir der König einen Handel vor: Sobald ich ihm den Kopf des bösen Tesnak bringe, zeigt er mir,



**Kobolde
machen
das
Leben
beim
Spielstart
schwer**

ich die Koboldstadt. Neben einigen ziemlich schwer zu besiegenden Gruppen von Kobolden finde ich hier eine Truhe mit 50 Goldstücken. Dann dringe ich in die Hallen von Tesnak ein. Hier stellen sich mir

Dazu werde ich direkt in die Hallen teleportiert. Am Ausgang der ersten Kammer spricht mich ein alter Mann an: "Löse das einfachste Rätsel: TE!" Nach einer falschen Antwort finde ich mich in einem abge-

schlossenen Raum wieder, in dem ich den Hinweis erhalte: "es so auszusprechen, wie es ist". TE-T an E-Tanne! Nachdem ich dem Alten meine Lösung mitgeteilt habe, läßt er mich passieren. Das Rätsel vor der nächsten Tür ist eine elegante Umschreibung des Begriffs "Schatten" und bereitet mir keine Probleme. So gelange ich in einen neuen Komplex, in dem ich verschiedene Hinweise entdecken und vergleichen soll, die sich alle mit dem Wesen der Magie befassen. Insgesamt mache ich sieben Hinweise aus, zwei davon hinter Geheimtüren an der Westwand des Gebiets. Dann betrete ich den Saal. Hier erwartet

Plötzlich werde ich nach meinem Namen gefragt.

mich eine weiße Frau, der ich den Grundstein der Magie nennen soll – einen Begriff mit maximal neun Buchstaben. Ich probiere alles aus, finde die richtige Antwort aber nicht. Verzweifelt probiere ich den Anfang des Wortes, das sich zwar aus den Hinweisen logischerweise ergibt, jedoch eigentlich zu lang ist: *Beherrschung*. Nachdem ich die ersten neun Buchstaben eingegeben habe, wird meine Lösung tatsächlich anerkannt! Ich erhalte wieder 500 Erfahrungspunkte gutgeschrieben, bevor ich zum Turm der Zauberer zurückteleportiert werde.

Dort erhalte ich die Schriftrollen mit den Sprüchen der dritten Magiestufe. Meine nächste Aufgabe ist es, mich im Kampf zu verbessern. Dazu soll ich im "Finsteren Loch" einen Dämon besiegen. Diese Höhle finde ich im Süden des Kontinents am Rande des großen Gebirges. Hier stoße ich gleich zu Beginn im Norden auf eine Geheimtür, hinter der sich Cendoras, der Hüter der Toten, befindet. Nachdem ich ihn aus dem Schlaf gerissen habe, erfahre ich, daß sich der Dämon irgendwo in den Gängen eingenistet habe. Dann verschwindet Cendoras. Ich verlasse seine Wohnstätte. Bald entdecke ich eine weitere Geheimtür im unteren Bereich der Starthalle.

anderen führen. Hier erwarten mich einige Kämpfe gegen Zombies, Varndagals, einen Vampirgrafen und einen Unterdämonen, die ich mit Bravour bestehe, da ich ja nach jedem Kampf erst einmal in Ruhe rasten kann. Durch eine verborgene Tür im Südwesten dieser Kammer gelange ich in einen weiteren Tunnel. Am westlichen Ende des

Raumes trinke ich aus zwei Quellen: Die rechte raubt mir 50 Trefferpunkte, dafür füllt die linke meine Energien wieder komplett auf. Dann erkunde ich den Gang in der anderen Richtung. Plötzlich werde ich nach meinem Namen gefragt. Da ich bei der ersten ehrlichen Antwort zurückgeworfen werde, gebe ich mich beim zweiten Mal als Cendoras aus und darf passieren. In den folgenden Nischen kann ich einige Gebrauchsgegenstände wie z.B. einen Schutzmantel (RK4), einen Holzschild (RK1) und ein Kurzschwert mitgehen lassen. Dann stehe ich vor einer Treppe, die mich in den zweiten Level führt. Ich finde mich in einem hellen Saal wieder. In ihm wohnt Arndogas der Weise, der Begründer meines Magieordens. Von ihm er-

den Durchgang. Also gebe ich mich erneut als Hüter der Toten aus, woraufhin mich eine Gruppe Karneister angreift, die ich nur mit größten Anstrengungen in Schach halten kann. Bald nach diesem Kampf finde ich dann weitere Stufen, die ich hinabklettere. In diesem Gebiet des zweiten Levels ist nichts Besonderes auszumachen, deshalb begeben sich mich über eine Leiter direkt in den dritten Level hinunter. Durch eine Tür komme ich in einen Saal, aus dem es zwei Ausgänge gibt. Ich wähle zunächst den rechten und marschiere durch einen langen Gang. In einer Nische finde ich ein Kurzschwert. Kurz vor dem Ende dieses Tunnels stoße ich auf einen Geheimgang, der mich in eine Kammer führt, in dem sich Zombies, Karneister, ein Vampir und zwei Dämonen befinden, die ich nacheinander ausschalte. Zum Lohn finde ich in den Ecken des Raums u.a. Lebenselixiere, Zauberstäbe (Auffrischung von Magiepunkten) und eine Feuerklinge, die eine größere Reichweite hat als das Kurzschwert. Ein weiterer Geheimgang in der Nordwand bringt mich zu einer Inschrift, die einem roten Dämon namens Garnadas gewidmet ist. Mit diesem Wissen kehre ich in die erste Kammer zurück und wähle nun den

ren die beiden Gestalten des Dämons. Die eine Gestalt besiege ich ohne Probleme. Zu der zweiten muß ich mich jedoch erst durch einige gefährliche feindliche Truppen kämpfen, was mich zwei weiße Stöcke kostet. Dann zerstöre ich auch die zweite Gestalt des Dämons, der damit vernichtet ist. Durch eine in der Nordwand des langen Gangs verborgene Tür erreiche ich einen kleinen Gang, an dessen Ende Arndogas vor mir erscheint. Er gratuliert mir und entlohnt mich mit 1500 Erfahrungspunkten, bevor er mich aus dem Loch teleportiert. Durch die vielen Kämpfe bin ich inzwischen ein Charakter der sechsten Stufe.

In den Turm zurückgekehrt, bemerke ich eine gewisse Unruhe der Anwesenden. Arngard überreicht mir die Zaubersprüche des vierten Grades. Dann klärt er mich über den Grund der Unruhe auf: Aus einer Höhle ströme der Gestank des Bösen. Drei Magier, unter ihnen mein Lehrer Ternados, seien in das Loch hinabgestiegen, um die Quelle der Unannehmlichkeiten auszumachen und zu beseitigen. Sie seien jedoch nicht wieder aufgetaucht und befänden sich anscheinend in Gefangenschaft. Meine vierte und fünfte Aufgabe ist es, die Magier zu befreien und die böse Macht aus der Höhle zu bezwingen. Also mache ich mich auf den Weg zur Dorstenhöhle, die ich im Südosten des Landes vor dem Gebirge finde. In meiner Ausbildung bin ich bereits einmal hier gewesen und habe die Höhle als einen Ort der Ruhe kennengelernt. Doch nun muß ich mich bereits im ersten Level des Dungeons meiner Haut gegen Spinnärmer und Greifwürmer erwehren. Immerhin finde ich in einem Raum etwa in der Mitte ein Lederwams (RK6) und einen Rundschild (RK3). In einem anderen Zimmer nehme ich ein Blasrohr an mich. Ansonsten stoße ich auf einige Inschriften, die von einem mächtigen und bösen Wesen handeln, das zwar von einigen Zaubern verbannt worden sein soll, aber fürchterliche Rache geschworen hat. Über eine Leiter klettere ich in die zweite Ebene hinab. Vor mir erstreckt sich ein Gang mit mehreren Nischen zu beiden Seiten. Nachdem ich einigen Monstern gezeigt habe, wer hier Herr im Hause ist, kann ich eine weitere Schrifttafel entziffern. Ihr zufolge könne das Schattenwesen nur mit *der einen* Waffe getötet wer-

Er klärt mich über den Grund der Unruhe auf: Aus einer Höhle entströmt der Gestank des Bösen.

Mit dem Auto-mapping ist die Orientierung leichter



halte ich vier weiße Stöcke, mit denen ich je einmal einen mächtigen Energieblitz auf meine Gegner schleudern kann. Dann teleportiert

westlichen Ausgang. Am Ende des sich anschließenden Tunnels steht ein Zombie, den ich auf seinen Namen anspreche. Er faselt etwas von einer Geheimkammer in einer Geheimkammer, die ich aber schon gefunden habe. Die Tür nach Süden führt mich in einen Gang, von dem aus ich durch eine verborgene Tür zu einer Inschrift gelange. Diese setzt mich davon in Kenntnis, daß der gesuchte Dämon zwei Gestalten habe, die unabhängig voneinander überleben können. Die nördliche Tür bringt mich zu einem Teleporter. Nachdem ich ihm den Namen des Dämons, Garnadas, genannt habe, teleportiert er mich in ein neues Gebiet. An den Enden der beiden folgenden Weggabelungen residie-



Ratten greifen gleich in Rudeln an!

An der ersten Weggabelung wende ich mich nach Süden. Ich komme zu zwei Türen, zwischen denen ich wählen soll. Die Wahl spielt jedoch keine Rolle, da die Gänge hinter den Pforten im Bogen von einer Tür zur

mich Arndogas zurück in den ersten Level. Ich suche den letzten noch nicht erforschten Abschnitt dieser Ebene auf, wo mich einige Schatten fragen, ob ich Cendoras sei. Als ich dies verneine, verweigern sie mir

den. Da ich keinen Weg entdecken kann, der mich tiefer in die Höhle führt, suche ich die Wände nach Geheimtüren ab. Und tatsächlich – hinter einer solchen verbirgt sich das Gemach eines verrückten Hexers, der mich unverzüglich angreift. Nachdem ich ihn besiegt habe, finde ich in seiner Hinterlassenschaft u.a. einen Torstab und eine magische Feder, die ähnlich wie der Gegnerweg-Zauber funktioniert. Da es auch hier keinen Ausgang gibt, kehre ich in den ersten Tunnel zurück. Bald entdecke ich eine zweite Geheimtür. Hinter ihr stoße ich auf ein Tor, das sich nur mit dem gerade gefundenen Torstab öffnen läßt. Dahinter wiederum erwartet mich ein Teleporter, der mich in einen großen Saal befördert. Aus ihm führen drei verborgene Pforten heraus. Eine bringt mich zu einem Auge, das mich lediglich anblinzelt. Hinter der zweiten wartet ein magischer Mund darauf, mit mir zu reden. Er berichtet, daß Morangok, das Schattenwesen, sich von seinem Bann befreit hat und zurückgekehrt ist. Der dritte Geheimgang leitet mich zu einem weiteren Auge. Nachdem ich es nach Morangok gefragt habe, teleportiert es mich in ein Labyrinth aus mehreren Kammern. Neben einem Kampf gegen mehrere Flammenaugen finde ich hier eine Anleitung, wie ich Morangok bezwingen kann: Ich soll das magische Schwert und den Sonnenstein finden und beide zusammenfügen. Dann soll sich das Tor zu der Herkunft des Schattenwesens öffnen. In einem anderen Raum entdecke ich ein Lagerfeuer, die erste Spur der vermissten Magier. Dann beuge ich mich in den dritten Level. Durch ein riesiges Tor gerate ich mitten in einen Haufen Monster – die Tandargeister. Skelette und Flammenaugen bekämpfe ich erfolgreich, den Dämonen gehe ich zunächst aus dem Weg. In der folgenden großen Halle entdecke ich an der Nordwand eine Geheimtür. Hinter ihr befindet sich ein langer, von Spinnweben durchzogener Gang.

Nachdem ich die dazugehörige Riesenspinne erlegt habe, finde ich in ihrem Nest ein Langschwert, einen Eisenschild (RK6) und einen Harnisch (RK8). Zurück in der großen Halle beschließe ich, den Zellentrakt im Süden etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Zu meinem Schrecken finde ich hier die Leiche von Anderson, einem der Begleiter von Ternados! Anstelle in blinde Wut zu geraten, beherrsche ich mich und durchsuche Andersons Sachen. Dabei finde ich Xerador, das magische Schwert! Mit ihm erkunde ich das Gebiet westlich der leeren Halle. Hinter einer Tür erwarten mich drei Dämonen, die je-

doch bald klein beigeben müssen. Nach einem weiteren Kampf gegen Spektralgeister stoße ich auf eine weitere versteckte Öffnung. Hier erfahre ich, daß der Sonnenstein von den Ratten versteckt gehalten wird. Ich schalte noch einen Trupp Gandars aus, bevor ich in die vierte Ebene hinabsteige.

Von meinem Standort aus führen zwei Wege ins Dunkel. Ich marschiere nach Osten und lande direkt in einem Rattenest. Nach und nach reibe ich die Ratten auf. Inschriften entnehme ich, daß niemand die Waffe ergreifen kann, mit der das Schattenwesen getötet werden kann, ohne sie zu zerstören. Endlich stoße ich im Nordwesten des Nests auf eine Geheimtür. Hinter ihr habe ich erneut die Wahl zwischen drei Wegen. Einer führt zu einer Heilquelle, und auf einem anderen werde ich in eine entfernte Ecke des Rattenreichs teleportiert. Der mittlere Tunnel bringt mich zu einer Wand, in der der Sonnenstein steckt. Mit Mühe entreiße ich ihn der Wand. Als ich ihn in der Hand halte, werde ich von einer mächtigen Kraft vor den Herrn der Ratten gebracht. Er höhnt, daß er es war, der Morangok aus dem Bann der Magier befreit habe, bevor er mich attackiert. Er ist zwar stark, hat mir jedoch nicht viel ent-

weiteren Geheimtür entdecke. Dann komme ich an eine gewaltige Feuersbrunst, die mein Vordringen verhindert. Auch diesmal bergen einige verborgene Türen die Lösung: Gut versteckt befindet sich hier ein Hebel. Als ich ihn umlege, höre ich eine ungeheure Wassermasse. Wieder an der Stelle, wo sich eben noch das Feuer befunden hat, zeugen lediglich einige Pfützen von den von dem Hebel ausgelösten Folgen – das Feuer ist gelöscht! Am Ende des Gangs liegt in einer Nische ein geheimnisvoller Gegenstand. Als ich ihn ergreifen will, schießt eine Flamme hervor und zerstört ihn. Das war wohl die magische Waffe ... Schon taucht auch Morangok neben mir auf und verspottet mich. Ich solle aber trotzdem zu ihm kommen und meine Freunde retten, lacht er. Dann werde ich zur Leiter zurückteleportiert. Freu' dich bloß nicht zu früh, ich werde kommen! Hinter dem linken Tor und einigen Wachen befindet sich die Leiter zur sechsten Ebene.

Hier gibt es nur einen Weg, auf dem sich einige Wachen tummeln. Probleme bereiten nur die neun Dämonen, die erst nach vier Feuerzaubern besiegt sind. An dieser Stelle befindet sich in der Wand gegenüber der Tür eine versteckte Öffnung, hinter der ich noch einmal ei-

Streich jedoch nicht verhindern. Die Klinge teilt den Sonnenstein just in dem Moment, als sich Morangok über ihm befindet. Aus dem Stein strömt ein unglaublich heller Lichtschein, der Morangok in den Stein hineinzieht. Daraufhin schließt sich der Stein wieder. Schnell befreie ich Ternados und Valria. Sie erklären mir, daß ich ein Tor zwischen den Welten geöffnet und Morangok in eine andere Welt verbannt habe. Zusammen kehren wir zum Turm der Magier zurück. Dort erwartet mich die Erfüllung meiner Träume. Arnagard gibt vor allen Zauberern bekannt, daß ich die fünf mir auferlegten Prüfungen bestanden habe und von nun an ebenfalls den Titel eines Zauberers führen darf. (lb)

Schon taucht auch Morangok neben mir auf und verspottet mich.



Wer sind sie denn?

gegenzusetzen. Dennoch habe ich nicht viel Freude an dem Sonnenstein, denn urplötzlich taucht Morangok auf und entreißt ihn mir mit einem fieseln Kichern. Ein wenig ärgerlich über den Verlust klettere ich die Leiter im Süden hinab. Unten werde ich wieder vor die Wahl zwischen zwei Türen gestellt. Zunächst nehme ich die rechte. Hinter einer weiteren Tür befindet sich ein Saal. Wie ich schmerzhaft feststellen muß, handelt es sich bei den anderen drei Ausgängen um Fallen Morangoks, da ich jedesmal von einem Blitz angesengt werde. Zurück in dem Gang, entdecke ich jedoch eine Geheimtür nach Norden. Da ich hinter ihr an eine unpassierbare Stelle komme, suche ich erneut nach einer verborgenen Pforte und werde an der Ostwand fündig. Gandars und Dämonen können nicht verhindern, daß ich eine Heilquelle hinter einer

nige Gegenstände aufnehmen kann. Hinter einer flammenden Tür stehe ich endlich in dem Saal, in dem Morangok residiert.

Auf einem Podest in der Mitte liegt der Sonnenstein. Doch auch Morangok befindet sich in diesem Raum. Hinter ihm sehe ich meinen Lehrer Ternados und Valria, seine Begleiterin, die an die Wand gekettet sind. Das Schattenwesen flüstert, daß er mir Xerador bereits zukommen ließ und der Sonnenstein auf dem Podest liege. Nur beide zusammen könnten das Tor zur Welt öffnen, durch das er unsere Welt betreten habe. Als ich mit dem Gedanken spiele, den Stein an mich zu nehmen, sehe ich, wie Valria mit dem Kopf schüttelt. Da ruft Ternados plötzlich, ich solle den Stein spalten. Sofort hebe ich mein Schwert. Morangok schießt mit einem Fluch auf mich zu, kann den

64'er-Longplay

Die Rubrik Longplay läuft bereits seit 1989. Für alle Freaks, die eine Liste aller veröffentlichten Longplays suchen, hier eine Übersicht:

- 4/89: Uridium II
- 5/89 und 7/89: Last Ninja II
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89 und 1/90: Zak McKracken
- 12/89: Spherical
- 2/90: Oil Imperium
- 3 bis 5/90: Ultima 1-5
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turricon
- 1/91: R-Type
- 2/91 und 3/91: Dragon Wars
- 4/91: Pirates
- 5/91 und 6/91: Bard's Tale
- 7 bis 9/91: Turricon II
- 8/91: Secret Silver Blades
- 9/91: The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92 und 7/92: Pool of Radiance
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92 und 12/92: Ultima
- 1/93: King's Bounty
- 2/93: Creatures 2
- 3/93: Crime Time
- 4/93: Soul Crystal
- 5/93 und 6/93: Catalypse
- 7/93 und 8/93: Elvira 2
- 9/93 und 10/93: Times of Lore
- 11/93 und 12/93: First Samurai
- 1/94: Elvira – Mistress of the Dark
- 2/94 und 3/94: Centauri Alliance
- 4/94 und 5/94: Rick Dangerous
- 7/94: Die Prüfung

Top Spiele 2: Bard's Tale 3 und Zak McKracken
Top Spiele 3: Turricon und Death Knights of Krynn
Top Spiele 4: Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier