



Die Saran-Trilogie

Lösung



The Secret of Saran's Castle

Sarans Rückkehr

Das Erbe des Saran

Die Saran-Trilogie I: The Secret of Saran's Castle

Vorwort

Sicherlich werden sich einige von euch bei der Adventure-Trilogie aus der letzten „Mail Madness“ im Kampf gegen Saran die Zähne ausgebissen haben ...

Wir werden Euch nun in einem klasse Longplay durch das erste Abenteuer führen. Ein kleiner Tipp für die Abenteurer unter euch: Lest doch nur so weit, wie ihr gekommen seid, sonst verderbt ihr euch nur selbst den Spielspaß! Und es macht doch auch viel mehr Spaß, ein Adventure selbst zu lösen, als wenn man erst die gesamte Lösung liest und das Spiel dann erst durchspielt, oder etwa nicht?

Die Story

Es war in einer friedlichen Provinz. Der König, seine Leibgarde und das Volk lebten in Frieden. Zwar gab es einen bösen Magier namens Saran, der aber viele Meilen von der Provinz entfernt wohnte, da der König ihn aus dem Dorf verbannt hatte. Und da man schon lange nichts mehr von ihm gehört hatte, geriet er auch langsam in Vergessenheit. Ein Fehler, wie sich herausstellen sollte! Denn Saran sann auf Rache. Rache, weil er aus seinem damaligen Dorf verbannt wurde, Rache, weil er beim König um die Hand seiner Tochter angehalten hatte und er abgewiesen wurde!

Eines Nachts stürmte er mit seinen Mannen die Burg, entführte die Königstochter, und das ganze Dorf war in Aufruhr! Sofort wurde ein mutiger Held gesucht. Und da du ja schon immer einen guten Eindruck beim König schinden wolltest, weil die Königstochter ganz nach deinem Geschmack war, meldest du dich natürlich gleich als erstes ...

Der König empfängt dich sofort. Es wird geregelt, dass seine Leute dich bis vor den Eingang des Schlosses vom bösen Saran begleiten. Ab da wirst du dann ganz auf dich allein gestellt sein.

Was der König dir verschwieg: Jeder, der bis jetzt versucht hat, in die Festung Sarans zu gelangen, wurde niemals wieder gesehen! Saran (ein allmächtiger Magier) und seine Schergen haben in den letzten Jahren schon so viel Unheil angerichtet, dass die Angst vor ihnen größer ist als alles andere!

Das Spiel

Nachdem ihr die vielen Meilen hinter euch gebracht habt und ihr vor der riesigen Festung Sarans steht, wünscht dir die Leibgarde des Königs noch viel Glück und hofft auf deine baldige Wiederkehr ...

Nachdem die Leibgarde am Horizont Richtung Heimat wieder verschwunden ist, betrachtest du dir die Festung etwas genauer. Momentan scheint es noch keine Chance zu geben, einzudringen. Die Zugbrücke ist geschlossen, und du entschließt dich, erst einmal deinen Weg in Richtung Osten einzuschlagen, der in einen tiefen Wald führt. Je weiter du in den Wald eindringst, desto unheimlicher wird es dir, und du hörst ständig irgendwelche Geräusche.

Als du einmal kurz stehen bleibst, um herauszufinden, von wo diese Geräusche herrühren, scheint dein Herz stehen zu bleiben: vor dir steht ein Löwe, der dich ziemlich hungrig anstarrt. Ohne lange zu überlegen, flitzt du zum nächststehenden Baum und kletterst erst einmal in Sicherheit. Schlaun, wie der Löwe ist, setzt er sich einfach vor diesen Baum. Angstschweiß tritt dir auf die Stirn, und es vergehen bestimmt einige Stunden, ehe ein kleiner Hase den Weg des Löwen kreuzt und diese ein kleines Wettrennen starten (möge der Hase gewinnen)... Glück gehabt! Du lässt noch einige Minuten vergehen, ehe du endlich wieder vom Baum herunterkletterst.

Nichtsahnend und immer auf der Hut führt dein Weg immer weiter in den Wald hinein. Durch Zufall siehst du an einem Baum etwas hängen. Als du dir den Gegenstand näher betrachtetest, siehst du, dass es ein Schlüssel ist, den du auch sogleich an dich nimmst. Da du jetzt einsiehst, dass es eh keinen Sinn mehr hat, immer weiter im Wald umherzuirren, kehrst du wieder zurück Richtung Norden und irgendwann dann wieder Richtung Westen.

Endlich! Du stehst wieder vor der Festung Sarans, wo aber noch immer die Zugbrücke geschlossen ist. Entmutigt setzt du deinen Weg Richtung Westen fort und entdeckst vor dem Eingang der Teufelsschlucht ein Amulett. Als du es dir näher anschaust, entdeckst du, dass es ein merkwürdiges Muster hat: ein komisches Dreieck oder so ... Du weißt zwar nicht, wozu es gut sein könnte, nimmst es aber trotzdem an dich.

Mutig setzt du deinen Weg Richtung Norden fort und betrittst die Teufelsschlucht. Im Westen entdeckst du eine Höhle, die du aber nicht weiter beachtest. Stattdessen folgst du dem Weg weiter Richtung Norden, der irgendwann in einer Sackgasse endet. Als du deine Umgebung näher betrachtetest, entdeckst du eine Grube, in der du eine Spruchrolle entdeckst, die in einem durchsichtigen Kästchen eingeschlossen ist. Sofort probierst du den Schlüssel aus, den du im Wald gefunden hast, und – oh Wunder – er passt! Neugierig, wie du nun mal bist, liest du sie und entdeckst zwei Zaubersprüche. Du steckst die Rolle ein, gehst wieder zurück Richtung Süden und beschließt nun doch, die Höhle im Westen zu betreten.

In der Höhle ist es dunkel und unheimlich. Fledermäuse schwirren Richtung Ausgang, und als du schon wieder beschließt, die Höhle zu verlassen, siehst du aus einer Ecke eine riesige Spinne auf dich zukommen. Voller Ekel erinnerst du dich an die Spruchrolle und liest einen der beiden Zaubersprüche vor. Und wie durch ein Wunder verschwindet die Spinne auf einmal in einer Nische. Schweiß perlt dir von der Stirn, und als du ihn abwischst, entdeckst du auf dem Boden – genau an der Stelle, wo eben noch die Spinne saß – einige Edelsteine, die du auch sogleich an dich nimmst.

Als du die Höhle endlich wieder verlassen hast, beschließt du, die Teufelsschlucht in Richtung Süden ganz zu verlassen und wieder vor die Festung Sarans zurückzukehren. Nachdem du lange Zeit überlegt hast, wie du nun endlich in die Festung eindringen kannst, beschließt du, einfach mal den zweiten Zauberspruch von der Rolle laut vorzulesen. Quietschend und knarrend öffnet sich die Zugbrücke ...

Hm, das alles kommt dir hier so vor, als wenn du ein schlechtes Abenteuerspiel spielst, was dir aber nur recht sein kann. Hauptsache, du kannst endlich in die Festung eindringen! Mutig und ent-

schlossen betrittst du das Schloss und gelangst in einen riesigen Innenhof. du beschließt, dich nicht lange hier aufzuhalten – zu groß ist die Chance, dass dich Saran oder seine Leute hier entdecken. Daher läufst du immer geradeaus, bis du durch eine Tür ins Innere des Gemäuers gelangst. Vor dir befindet sich eine Wendeltreppe, die nach unten führt.

Du beschließt, den langen Gang Richtung Osten einzuschlagen, als du eine weitere Tür entdeckst. Du überlegst, ob du sie öffnest oder lieber weiter den Gang entlang schleichst. Da es dir doch zu gefährlich ist, die Tür zu öffnen, gehst du erst einmal weiter und landest prompt in einer Wachkammer, wo sich ein Wächter befindet, der einem eine echte Angst einjagen kann. Er wird wohl so an die 1,90 Meter groß sein, breite Statur, ungefähr so an die 95 kg ...

Momentan dreht er dir noch den Rücken zu, und du willst dich auch schon wieder davonschleichen. Doch tollpatschig, wie du nun einmal bist, trittst du gegen einen kleinen Stein, der auf dem Boden liegt. Sofort dreht sich der Wächter um, zieht sein Schwert und kommt auf dich zu!

„Schöne Scheiße! Du bist ja noch nicht einmal bewaffnet“, geht es dir durch den Kopf! Du weißt, dass du unbewaffnet keine Chance gegen ihn haben wirst. Du überlegst, wie du wieder heil aus der Sache herauskommen kannst und sagst: „Sorry, habe mich nur in der Tür geirrt!“ Er reagiert nicht und kommt immer näher... Jetzt hast du's! Du kramst aus deinem Rucksack die Edelsteine, die du in der Teufelsschlucht gefunden hast, hervor, und plötzlich siehst du ein Leuchten in seinen Augen! Er macht dir den Vorschlag, dich laufen zu lassen, wenn du ihm all deine Edelsteine gibst.

Vorsichtig näherst du dich ihm, und er ist überglücklich! Er meint, dass Saran ihn als Wächter eingestellt habe und er hier für einen Hungerlohn arbeite. Da die Edelsteine so einiges an Wert haben, will er sich nun auf den Weg machen, das Schloss zu verlassen und ein neues Leben anzufangen. Als er dich fragt, was du hier überhaupt machst, erzählst du ihm die ganze Geschichte: dass Saran die Prinzessin entführt habe und du von König Gregor den Auftrag erhalten hast, diese zu befreien.

Du siehst Mitleid in seinen Augen. Dann meint er nur noch, dass es ein sinnloses Unterfangen sei. Saran bewache die Prinzessin persönlich. Er wünscht dir aber noch viel Glück und drückt dir zu guter Letzt noch einen Goldschlüssel in die Hand! Dann siehst du ihn davon wetzen, als wäre der Teufel höchstpersönlich hinter ihm her ...

Da du mittlerweile auch schon jede Menge in deinem Rucksack hast, beschließt du, erst einmal die Spruchrolle und den Schlüssel, den du im Wald gefunden hast, abzulegen, so dass du nur noch das Amulett und den Goldschlüssel bei dir hast. Nun verlässt du aber endlich wieder die Wachstube und beschließt, nun doch die Tür zu öffnen. Ein Grinsen huscht über dein Gesicht: Du bist in einem Raum, den man auch „Toilette“ nennen kann! Du erleichterst dich erst einmal, und während du so auf dem Klo sitzt und nachdenklich auf den Boden blickst, wie es jetzt wohl weitergehen wird, siehst du einen silbernen Schlüssel auf dem Boden liegen, den du auch sogleich an dich nimmst! Als du dein Geschäft erledigt hast, verlässt du die Toilette wieder und beschließt, deinen Weg immer weiter in Richtung Westen zurückzugehen. Auch dieses Mal ignorierst du die Wendeltreppe, die nach unten führt, und setzt deinen Weg weiter in Richtung Westen fort. Du entdeckst eine Fackel in der Felswand, lässt sie aber in der Halterung stecken und gehst weiter.

Der Gang endet an einer Wendeltreppe. Im Süden befindet sich eine Tür, hinter der sich die Küche befindet. Die Küche ist nur spärlich eingerichtet. Es befinden sich ein Schrank und ein Tisch in der Mitte des Raumes. Außerdem gibt es eine weitere Tür, die aber verschlossen ist. Du probierst den silbernen Schlüssel aus der Toilette aus, der aber nicht passt. Auf dem Tisch entdeckst du einige Streichhölzer, die du auch sogleich einsteckst. „Feuer kann man ja immer gebrauchen“, denkst du dir! Hm ... Probieren wir doch mal den goldenen Schlüssel an der Tür aus... Und siehe da, der Schlüssel passt! Neugierig öffnest du die Tür, und wo bist du gelandet? In einer Waffenkammer!

Die Waffenkammer ist mit allen möglichen Waffen gefüllt: Morgensterne, Pfeil und Bogen, Schwerter und auch Wurfsterne gibt es hier. Eine Waffe fällt dir aber besonders ins Auge: Es ist ein Schwert, welches du auch gleich an dich nimmst. Es liegt erstaunlich leicht in deiner Hand, und du staunst nicht schlecht, als du merkst, dass du ein magisches Schwert in Deiner Hand hältst. Du erkennst es aus einem alten Buch wieder, worin stand, dass es vor vielen Jahren gestohlen wurde, man aber nie herausgefunden habe, wer es gewesen sei! Na, wenn das König Gregor erfährt – er wird jubeln!

Du beschließt, die Waffenkammer und die Küche wieder zu verlassen. Du würdest zwar gerne noch einige andere Waffen mitnehmen, aber das könntest du dann nicht alles tragen... Als du die Küche verlassen hast, beschließt du, die Wendeltreppe zu nehmen, die nach oben führt. Der obere Gang endet aber an einem geschlossenen Gitter, wo es garantiert kein Durchkommen gibt. Man bräuchte schon irgendein Werkzeug, um das Gitter aufzubrechen. Auf jeden Fall scheint es dahinter noch weiterzugehen... Du steigst erst einmal die Wendeltreppe wieder hinunter und bist ratlos ... Wo könntest du noch nach der Prinzessin suchen? Hm, irgendwo im Osten gab es doch die Wendeltreppe, die nach unten führte. Du flitzt den ganzen Gang entlang, und als du die Treppe erreichst und hinuntersteigst, fällt dir auf, dass es immer dunkler wird. Einen Lichtschalter oder ähnliches scheint es auch nicht zu geben. Du siehst gerade noch die Hand vor Augen.

Durch das riesige Gewölbe scheinen Dutzende von Ratten zu flitzen, die du alle aufschreckst. Du beschließt, den Kerker, falls es denn überhaupt einer ist – du siehst ja nichts – zu verlassen und eilst die Treppen blitzschnell wieder hoch. Oben angekommen erinnerst du dich an die Fackel, die einige wenige Meter entfernt hier in diesem Gang in der Halterung steckt. Du holst sie dir, eilst zur Wendeltreppe zurück und zündest sie an. Hat es sich also doch gelohnt, die Streichhölzer mitzunehmen!

Nun steigst du die Treppen wieder hinunter. Man kann jetzt einigermaßen was sehen! Du befindest dich tatsächlich in einem riesigen Gewölbe, das sogar noch labyrinthartig angelegt wurde. Ob sich die Prinzessin hier tatsächlich irgendwo befindet? Momentan siehst du nichts anderes als riesige eklige Ratten, die vor dir und dem Licht in die Dunkelheit flüchten ...

Nachdem du ein wenig in den Gewölben herumgeirrt bist, hast du vollends die Orientierung verloren. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder setzt du deinen Weg Richtung Süden fort, oder du gehst nach Osten, wo merkwürdige Geräusche herkommen. Da dir das allerdings viel zu gefährlich erscheint, gehst du nach Süden.

Zu deinem Pech endet dieser Weg aber nach wenigen Metern in einer Sackgasse. Gerade als du wieder umkehren willst, entdeckst

du ein an die Mauer gelehntes Brecheisen, welches du auch gleich an dich nimmst ...

Das Brecheisen fest in der hand haltend, kehrst du den Weg zurück und schaust nach, was das jetzt für Geräusche sind. Oje, es ist ein Troll, mit einer Keule bewaffnet. Dank deiner brennenden Fackel entdeckt er dich sogleich und greift an! Noch ehe du reagieren kannst, haut dir der Troll mit seiner ganzen Kraft die Keule auf deinen Fuß, so dass du laut aufschreist. Nun, das hätte er nicht machen sollen! Nachdem du deinen Rucksack auf den Boden geworfen hast, greifst du den Troll mit deiner Brechstange an und haust ihm das Teil mit voller Kraft auf den Kopf, woraufhin er sofort tot zusammensackt.

Wertvolle Sachen trägt er nicht bei sich, so dass du dir deinen Rucksack wieder schnappst und deinen Weg humpelnd durch die Katakomben Richtung Norden fortsetzt ... Du bist wieder an der Wendeltreppe angekommen und beschließt, erst einmal wieder nach oben zu steigen. Gar nicht mal so einfach mit einem dicken Fuß! Du beschließt, eine kurze Pause zu machen und dich auf die Treppenstufen zu setzen. Da kommt dir einmal mehr eine Idee: Vielleicht schaffst du es ja, das Gitter, das du vorhin entdeckt hast, mit der Brechstange aufzubrechen?

Schleunigst machst du dich auf den Weg, steigst wieder die ganzen Treppen hinauf und gelangst an das Gitter. Wie ein Profi brichst du das Gitter an den Seiten auf. Es dauert zwar einige Zeit, aber nun ist der Weg dahinter frei! Du gehst weiter und gelangst in einen weiteren Raum, wo sich aber gar nichts befindet. Keine Fenster, keine Möbel, rein gar nichts! Doch Halt! Was ist denn das da an der Wand? Ein Dreieck ist in der Wand – wie eingeritzt ...

Hm, irgendwo hast du das doch schon einmal gesehen. Es ist auch noch gar nicht so lange her. Nur wo? Na klar! War es nicht das Amulett? Du kramst es aus deinem Rucksack hervor, und tatsächlich! Die Dreiecke haben sogar die gleiche Größe, und nur mal so aus Spaß setzt du das Amulett in die Zeichnung an der Wand ein. Oje, was ist das? Ein riesiger Lärm erfüllt den Raum, und du mußt dir schon fast die Ohren zuhalten und bist nicht schlecht am Stauen, als sich im Süden die Felswand zur Seite schiebt. Hast du doch tatsächlich einen Geheimgang freigelegt... Mutig gehst du durch den freigelegten Gang, als du in einen Raum gelangst, wo sich an der Decke ein Käfig befindet. Gerade als du nachschauen willst, hörst du auch schon eine ängstliche Stimme aus dem Käfig: „Wer immer du auch bist, bitte hilf mir“. Es ist die Prinzessin!

Kaum machst du dir am Käfig zu schaffen, als du hinter dir ein lautes „BUMM“ hörst! Als du dich umdrehst, siehst du eine Riesenstaubwolke. Als diese sich verflüchtigt hat, siehst du jemanden daraus hervorkommen ... „Sei willkommen in meinem Schloss, Fremder. Ich bin Saran, der Magier. Genieße die letzten Sekunden deines Lebens, har har har“, hörst du ihn sagen.

Du kriegst eine Heidenangst! Saran steht leibhaftig vor dir, Shit! du nimmst die Brechstange, die du noch immer in deiner Hand hältst, und schleuderst sie auf ihn. Doch wenige Zentimeter vor ihm prallt das Teil einfach von ihm ab, und die Stange fällt zu Boden ... „Du Narr“, hörst du ihn sagen, „glaubst du wirklich, du kannst mich so einfach besiegen? Was meinst du, wie viele Leute eures Königs schon versucht haben, hier einzudringen? Und keiner von ihnen ist jemals wieder zurückgekehrt!“

Du erinnerst dich an das magische Schwert, welches du an deinen Rücken gebunden hast. Du ziehst es hervor, und für einen Augen-

blick hast du das Gefühl, Angst in den Augen von Saran zu sehen... Er tritt einen Schritt zurück und fängt an, irgend etwas Unverständliches vor sich hin zu reden, wahrscheinlich irgendeinen Zauberspruch, um dich zu verhexen. Du reagierst blitzschnell, und noch ehe Saran den Zauber aussprechen kann, haust du ihm das Schwert in seinen Körper. Zumindest versuchst du es. Denn es ist so, als ob du ins Leere schlägst!

Nein – oder etwa doch?

Vor Deinen Augen fängt Saran an, sich in Luft aufzulösen. „Ich komme wieder“, hörst du ihn noch mit einer Stimme sagen, die dir das Blut in deinen Adern gefrieren lässt! Nun – Saran scheint weg zu sein, oder ist es doch nur eine Falle? Vorsichtig wendest du dich wieder dem Käfig zu, in dem sich die Prinzessin befindet. Der Käfig ist verschlossen, du hebst die Brechstange wieder vom Boden auf und versuchst den Käfig aufzubrechen, doch – keine Chance! Dir fällt der Silberschlüssel ein, den du auf der Toilette gefunden hast. Ob er vielleicht passt? Du steckst ihn in das Schloss und versuchst ihn zu drehen ... Ja! Er passt!

Du öffnest den Käfig, und die Prinzessin fällt dir dankend in die Arme. „Mein Retter, lass uns hier verschwinden! Ich will wieder zu meinem Vater!“ Du nimmst sie an der Hand, und ihr verlasst beide das Schloss. Ihr beide blickt noch einmal darauf und macht euch dann auf den Weg Richtung Heimat ...

Was am Ende passiert, wie König Gregor euch empfängt und was eure Belohnung sein wird, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Spielt es also einfach selber einmal durch und lasst euch überraschen ...

Wie es weitergeht, könnt ihr im zweiten Teil („Sarans Rückkehr“) erfahren!

Schritt-für-Schritt-Lösung

O
H
WARTE
S
UNTERSUCHE BAUM
NIMM SCHLÜSSEL
N
W
W
N
N
UNTERSUCHE GRUBE
NIMM ROLLE
S
W
SAGE SPRUCH
NIMM EDELSTEINE
O
S
NIMM AMULETT
O
SAGE SPRUCH
N
N
O
O
ZEIGE EDELSTEINE
W
S
UNTERSUCHE BODEN
NIMM SILBERSCHLÜSSEL
N
W
W
VERLIERE SCHLÜSSEL
VERLIERE ROLLE
NIMM FACKEL
W
S
ÖFFNE TÜR
S
NIMM SCHWERT
VERLIERE GOLDSCHLÜSSEL
N
UNTERSUCHE TISCH
NIMM STREICHHÖLZER
N
O
O
ENTZÜNDE FACKEL
VERLIERE STREICHHÖLZER
R
S
NIMM BRECHSTANGE
N
O
TÖTE TROLL
N
W
W
H
ÖFFNE GITTER
O
BERÜHRE ZEICHEN
S
TÖTE SARAN
ÖFFNE KÄFIG

ENDE

(Longplay aus der Mail Madness 31; Autor: Marc Kayser)

Die Saran-Trilogie II: Sarans Rückkehr

Vorwort

Sicherlich werden sich einige von euch bei der Adventure-Trilogie aus der letzten „Mail Madness“ im Kampf gegen Saran die Zähne ausgebissen haben ... Deshalb werden wir euch nun durch das zweite Abenteuer im Kampf gegen Saran führen!

Ein kleiner Tipp für die Abenteurer unter euch: Lest doch nur so weit, wie Ihr gekommen seid, sonst verderbt ihr euch nur selbst den Spielspaß! Und es macht doch auch viel mehr Freude, ein Adventure selbst zu lösen, als wenn man erst die Lösung liest und dann das Spiel durchspielt, oder etwa nicht?

Die Story

Nachdem du im ersten Teil die Prinzessin aus der Festung Sarans gerettet hast und ins Dorf zurückgekehrt bist, wurdest du als Held gefeiert. Dir zu Ehren wurde ein großes Fest gegeben. Natürlich musstest du dem König alles bis ins kleinste Detail erzählen – auch, dass Saran sich vor deinen Augen in Luft aufgelöst und dir ewige Rache geschworen hat! Der König war so überglücklich, dass er dir die Hand seiner Tochter versprochen hat, und du und die Prinzessin seid total glücklich.

Die Jahre vergingen, und die Angst vor Saran und seiner Rache geriet immer mehr in Vergessenheit. Ein Fehler, wie sich herausstellte! Eines Abends nämlich, du hast schon geschlafen, drangen Sarans Schergen in euer Dorf ein. Du bist gar nicht dazu gekommen, dich zu wehren – es wäre auch zwecklos gewesen, denn die Kämpfer waren alle bis an die Zähne bewaffnet! Sie fesselten dich und brachten dich zurück in die Kerker und Verliese der Festung Sarans.

Während du da so gefesselt auf dem Boden liegst, öffnet sich auf einmal quietschend die Zellentür, und Saran betritt den Raum. „So sehen wir uns also wieder! Habe ich dir nicht gesagt, dass wir uns wiedersehen werden? Mache dich also schon einmal auf dein Todesurteil gefasst! In den frühen Morgenstunden wirst du hingerichtet. Und diesmal wird dir keiner helfen können!“ Nach diesen Worten kehrt dir Saran den Rücken zu und verlässt deine Zelle wieder. Du bekommst Angst und versuchst, deine Fesseln zu lösen, doch du hast keine Chance – zu fest sind sie geschnürt, und du schürfst dir die Haut auf ...

Du siehst ein, dass es keinen Sinn hat, und irgendwann schläfst du völlig übermüdet auf dem kalten feuchten Kellerboden ein. Irgendwann mitten in der Nacht wirst du unsanft geweckt. Du denkst, dass man dich jetzt holen will, um dich hinzurichten, doch du hast dich getäuscht! „Ruhig“, zischt eine Stimme, und als du in das Gesicht desjenigen schaust, der zu dir gesprochen hat, keimt Hoffnung in dir auf: Es ist der Wächter, den du während der Befreiung der Prinzessin mit Edelsteinen bestochen hattest und der dir zum Dank seinen Goldschlüssel gegeben hatte! Er befreit dich und meint noch, dass er so schnell wie möglich wieder verschwinden müsse. Saran dürfe nichts hiervon erfahren, sonst sei es sein eigenes Todesurteil. Dann verschwindet er, und du streckst dich erst einmal, denn deine ganzen Gelenke scheinen schon eingeschlafen zu sein ...

Das Spiel

Vorsichtig verlässt du deine Zelle und findest dich in einem labyrinthartigen Gewölbe wieder. Du überlegst nicht lange und schlägst den Weg Richtung Osten ein. Überall auf dem Boden und an den Wänden krabbeln Spinnen und jede Menge anderes Ungeziefer wie Kakerlaken herum, so dass du dich immer mehr beeilst. Schon allein der Gedanke daran, wie diese Kakerlaken unter deinen Füßen zerdrückt werden, lässt ein riesiges Ekelgefühl in dir hervorkommen!

Du setzt deinen Weg fort und siehst am Ende des Ganges irgend etwas sich bewegen. Vorsichtig nährst du dich und siehst einen Wächter, der dich bis jetzt zum Glück noch nicht bemerkt hat. Du versteckst dich hinter mehreren umgekippten Holztischen und siehst hinter dem Wächter eine Treppe, die nach oben führt. Da dein Gegner aber bewaffnet ist und du noch nicht einmal eine Waffe bei dir hast, beschließt du, den ganzen Weg wieder zurückzugehen. Vielleicht gibt es ja noch einen anderen Ausweg?

Und als du deinen Weg so zurückschleuderst, entdeckst du einen kleinen Schlüssel auf dem Boden, den du natürlich auch gleich an dich nimmst – aber erst, nachdem du die Spinne weggeschnippt hast, die es sich darauf gemütlich gemacht hat.

Du kommst an deiner Zellentür vorbei und beschließt, jetzt den Weg Richtung Süden einzuschlagen, wo du nach wenigen Metern eine verschlossene Truhe entdeckst, die sich aber Gott sei Dank mit dem gerade gefundenen Schlüssel öffnen lässt.

Voller Neugier öffnest du die Truhe und erschrickst: Lauter Maden und Kakerlaken befinden sich darin. Doch halt, es befindet sich noch etwas in der Truhe: ein Messer. Ein scharfes noch dazu, wie sich Sekunden später herausstellt. Du hast dir soeben nämlich versehentlich in deinen Zeigefinger geritzt. Du verschließt die Truhe wieder und schaust dich weiter um. Alle anderen Wege führen in eine Sackgasse, so dass du dich entschließt, den ganzen Weg einmal mehr zurückzugehen. Mittlerweile lassen dich auch schon die Spinnen und das ganze andere Ungeziefer kalt, und du beachtest sie gar nicht mehr.

Als du dich wieder dem Wächter nährst, versteckst du dich wieder hinter den Holztischen, ohne dass er dich bemerkt, und beobachtest, wie er ständig vor der Treppe auf und ab geht. Wahrscheinlich ist das auch der einzige Weg aus dem Verlies heraus, und du wartest auf den günstigen Moment, in dem der Wächter dir den Rücken zukehrt, du dein Messer fest in deiner Hand hältst und dich ihm nährst. Genau in dem Moment, als du hinter ihm stehst, dreht er sich um, doch schon ist es zu spät für ihn: Du stichst ihm das Messer in seinen fetten Wanst, und er kippt zu Boden ...

„Wieso hast du das getan? Du wirst eh keine Chance haben. Saran wird jeden deiner Schritte verfolgen. Du bist dem Tode geweiht“, kann der Wächter noch röheln. Nach diesen Worten stirbt er, und du beschließt, so schnell wie möglich die Treppe hinaufzusteigen. Du nimmst dir noch nicht einmal mehr die Zeit, um zu schauen, ob der Wächter irgendetwas Nützliches bei sich trägt...

Die Treppe endet an einer Tür, die sich auch öffnen lässt. Du trittst ein und siehst nichts weiter als einen Tisch, auf dem einige Spiel-

karten liegen, zwei Stühle und eine Tür im Westen. Wahrscheinlich haben hier vor kurzem noch einige von Sarans Leuten den Eingang zum Verlies bewacht und Karten gespielt.

Du schaust dir das Kartenspiel genauer an. Na ja, eigentlich sind es ja nur vier Karten, die noch auf dem Tisch liegen, die restlichen Karten sind im gesamten Raum auf dem Boden verstreut. Auf jeden Fall sind die vier Karten ein As, eine Acht, eine Sieben und ein König. Eigentlich völlig uninteressant. Du beschließt, deinen Weg in Richtung Westen fortzusetzen.

Auch dieser Raum ist spärlich eingerichtet. Außer einem Schrank siehst du hier nichts weiter. Als du den Schrank öffnest, fällt dir schon die Hälfte entgegen. Du findest allerlei unnützes Zeug. Ein Buch aber scheint es dir besonders angetan zu haben: Es ist ein Buch, in dem sich einige Zaubersprüche befinden. Du steckst es erst einmal in deinen Rucksack und setzt deinen Weg Richtung Süden fort.

Nach wenigen Metern erreichst du eine Abzweigung und beschließt, deinen Weg Richtung Süden beizubehalten. Der Gang scheint schon sehr alt zu sein, überall bröckelt der Putz ab. Auf dem Boden liegt ein riesiger Knochen, den du nicht weiter beachtest. Im Osten ist eine Tür, die sich öffnen lässt. Du trittst ein, immer mit der Angst, auf einen Gegner zu treffen. Aber in dem Raum befindet sich nichts weiter, außer einem umgekippten Tisch und einem Bild an der Wand, das du näher betrachtest.

Es ist ein Porträt von Saran. „Ziemlich gut gelungen“, denkst du dir. Du hast das Gefühl, dass dich die Augen von Saran im ganzen Raum verfolgen. Da dir das alles zu unheimlich ist, beschließt du, das Bild abzunehmen und in eine Ecke zu stellen.

Uppsala, was haben wir denn da? Hinter dem Bild befindet sich ein Tresor, der natürlich verschlossen ist. Nachdem du einige Male versucht hast, irgendwelche Kombinationen einzugeben, erinnerst du dich an die Karten, die in der Wachstube lagen und gibst die Kombination in der Reihenfolge ein, wie die Karten auf dem Tisch lagen – und siehe da: Der Tresor öffnet sich! Neugierig schaust du in den Tresor, entdeckst aber nichts weiter als einen Zettel, auf dem eine weitere Kombination notiert wurde. Du steckst den Zettel ein, beschließt, das Bild wieder an sein Platz zu hängen und verlässt den Raum.

Du setzt deinen Weg in Richtung Süden fort. In einer Ecke liegt ein Schild. Als du es nehmen willst, merkst du, dass es ein ganz schönes Gewicht hat, und beschließt, es doch erst einmal noch liegen zu lassen. Im Westen befindet sich eine Tür, die aber verschlossen ist. Du beschließt, nun doch das Schild mitzunehmen und deinen Weg zurück zu der Kreuzung von vorhin zu gehen.

Nach einigen Metern kommst du an die Abzweigung. Diesmal schlägst du den Weg Richtung Westen ein und gelangst in einen großen Hof, wo sich in der Mitte ein Brunnen erhebt, den du aber nicht weiter beachtest. Als du am Brunnen vorbeischlenderst, hörst du von Weitem schon ein wildes Knurren... Ein Hund! Und harmlos sieht er auch nicht aus – scheint ein Kampfhund zu sein, der seine Zähne fletscht und dessen Sabber ihm schon aus dem Maul läuft!

Ohne lange zu überlegen, flitzt du den ganzen Weg zurück. Du scheinst noch einmal Glück gehabt zu haben. Diese Bestie hat dich nicht verfolgt! Dir kommt die Idee, den Knochen zu holen. Dann beschließt du, den Hof vorsichtig wieder zu betreten. Als du dich

der Bestie näherst und er den riesigen Knochen in deiner Hand sieht, fängt er zu bellen an, und du wirfst ihm das Teil zu. Jauchzend stürzt er sich auf den Knochen und beachtet dich nicht mehr!

Trotz allem schleichst du dich vorsichtig an ihm vorbei, den Schild vor dich haltend. Aber auch dieser Gang endet in einer Sackgasse. Vor dir hängt an der Felswand ein bronzenener Schlüssel, den du an dich nimmst. Verzweifelt kehrst du um und machst am Brunnen erst einmal eine kleine Rast. Da du in der Zwischenzeit auch schon Durst bekommen hast, schaust du in den Brunnen hinein, siehst aber nicht viel: Er scheint ein paar Meter tief zu sein. Du wendest dich vom Brunnen ab und gehst den ganzen Weg wieder bis zu der Stelle zurück, wo du den Schild gefunden hast, und versuchst, die Tür mit dem bronzenen Schlüssel zu öffnen.

Ja! Er passt! An der Wand hängt eine Strickleiter, und im Westen befindet sich eine weitere Tür, die jedoch verschlossen ist. An der Tür hängt ein Schloss, das mit einer vierstelligen Kombination geöffnet werden kann. Du erinnerst dich an den Zettel aus dem Tresor, kramst ihn wieder aus deinem Rucksack hervor und gibst die Kombination ein... Die Tür öffnet sich! Ehe du durch die Tür steigst, steckst du dir noch die Strickleiter ein, und schon kommt dir die Idee, dich damit in den Brunnen abzuseilen – vielleicht ist auf seinem Grund ja noch ein wenig Trinkwasser?

Da du mittlerweile auch schon viel Gepäck bei dir hast, beschließt du, erst einmal alles bis auf die Strickleiter abzulegen und eilst einmal mehr zum Brunnen zurück. Der Hund ist noch mit seinem Knochen beschäftigt, so dass du keine Angst vor ihm haben musst und du dich mit der Strickleiter in den Brunnen abseilst.

Deine Idee schien aber doch nicht so gut gewesen zu sein: Der Brunnen ist nämlich ausgetrocknet, und außer einer Flasche befindet sich hier nichts weiter. Du steigst die Strickleiter wieder hinauf und untersuchst das Fläschchen. Es scheint ein Zaubertrank zu sein ...

Einmal mehr gehst du den ganzen Weg wieder zurück. Unterwegs flitzen ein paar Ratten die Gänge entlang, woran du dich aber mittlerweile schon gewöhnt hast. Du beschließt, deinen Schild und das Buch wieder an dich zu nehmen, und betrittst den Raum hinter der Tür. Es befinden sich dort zwei Leitern, die beide nach oben führen. Du entscheidest dich für die rechte und steigst hinauf. Kaum oben angelangt, erwartet dich ein riesengroßes Problem: Du hättest ja nun alles erwartet, aber nicht einen Drachen, der dich schnaubend anschaut. Du kriegst eine Heidenangst, und dir fangen die Knie an zu zittern. Da der Drache dir in der Zwischenzeit den Weg zurück zur Leiter abgeschnitten hat und sich hinter dir nur eine Wand befindet, setzt du dich kauern in die Ecke der Wand, den Schild vor dich haltend, und schickst ein Gebet in den Himmel... Der Drache schnaubt, holt tief Luft, und aus seinem Mund kommt ein riesiger Feuerschwall direkt auf dich zu. Durch den Schild reflektiert jedoch das Feuer, und die ganze Flamme schießt auf den Drachen zurück, der sofort in Flammen aufgeht! Schweißperlen tropfen dir von der Stirn, und du schmeißt den Schild in die Ecke, weil er eine unbeschreibliche Hitze von sich ausstrahlt. Mittlerweile ist von dem Drachen nur noch Asche übrig.

Es gibt hier zwei Türen: Eine führt nach Norden, die andere nach Westen. Du beschließt, die Tür nach Westen zu nehmen, wo sich aber nichts weiter als ein großer Stein auf dem Boden befindet. Da du momentan außer dem Zaubertrank und dem Buch nichts weiter bei dir hast, steckst du den Stein erst einmal ein. Man weiß ja nie, wozu man den noch gebrauchen kann ...

Anschließend steigst du über die Asche des Drachens zur nördlichen Tür. Auch sie lässt sich ohne Probleme öffnen, und du befindest dich in einem verschlossenen Raum. Außer einer Kurbel an der Wand befindet sich hier nichts weiter – es sei denn, man zählt die Ratten noch mit, die aufgeschreckt durch den Raum flitzen. Du drehst die Kurbel, doch nichts passiert. Als du sie jedoch in die andere Richtung drehst, öffnet sich vor dir plötzlich ein Geheimgang!

Voller Herzklopfen gehst du durch den nun offenen Gang... Kaum hast du den dahinter gelegenen Raum erreicht, schließt sich der Gang hinter dir auch schon wieder. Irgendwie ist dieser Raum ziemlich düster, und als du in die gegenüberliegende Ecke schaust, scheinst du einmal mehr dem Herzstillstand nahe zu sein: Vor Dir ist ein Bär – Shit, du hast weder Messer noch deinen Schild bei dir, und flüchten kannst du auch nicht, da sich der Gang in der Zwischenzeit ja schon wieder geschlossen hat!

Starr bleibst du stehen. Du wagst es noch nicht einmal mehr, tief einzuatmen. Hm ... Irgendwas scheint hier nicht zustimmen: Der Bär bewegt sich keinen Millimeter! Vorsichtig näherst du dich ihm, und dir fällt ein schwerer Stein vom Herzen: Es ist bloß ein ausgestopfter Bär! Du schnappst dir diesen Bären und schleuderst ihn in die andere Ecke des Raumes ... Und Bingo: Der Bär hat eine kleine Grube verdeckt, in der sich ein Stab befindet. Hm, dem Buch nach scheint dies ein Zauberstab zu sein, den du dann auch sogleich an dich nimmst. Da entdeckst du auch schon einen kleinen Schleichgang Richtung Osten. Vor dir siehst du einen jungen Mann: hübsch, schlank, gutaussehend, attraktiv – das bist du ja selbst! Vor dir hängt ein Spiegel! Ein Grinsen malt sich dir aufs Gesicht. Jetzt betrachtest du dich erst einmal etwas näher und merkst, wie mitgenommen du doch aussiehst!

Wenn du doch bloß endlich den Ausgang finden würdest... Außer dem Schleichweg entdeckst du noch einen weiteren Weg, dem du auch folgst. Leider endet auch dieser in einer Sackgasse, wo sich aber ein Amulett auf dem Boden befindet. Du hängst es dir um den Hals und gehst zurück. Einmal mehr schaust du in den Spiegel. Du trittst näher heran ... Hm, irgendwie scheinen da irgendwelche Geräusche aus dem Spiegel zu kommen! Du trittst einige Schritte zurück, holst den Stein aus deinem Rucksack und wirfst ihn mit voller Wucht auf den Spiegel. Er zerbricht in 1000 Stücke, und hinter ihm erscheint ein Durchgang!

Mutig trittst Du hindurch. Du hättest jetzt mit allem gerechnet, aber nicht mit Saran, den du nun vor dir auf einem Thron sitzen siehst! „Hallo Held“, hörst du ihn sagen. „Ich habe dich schon erwartet! Diesmal gibt es kein Entkommen für dich, har har har ...“ Angst erfüllt dich, deine Knie werden weich, und du weißt nicht, was du machen sollst. „Diesmal gibt es kein magisches Schwert, das dir helfen kann“, geht es dir durch den Kopf... „Na, hast du Angst bekommen?“ Saran sitzt triumphierend auf seinem Thron. „Lass dir was einfallen, ich gebe dir noch ein wenig Zeit, ehe ich dich beseitige.“

Diese Chance nutzt du, um das Zauberbuch hervorzukramen. Du entdeckst einen Spruch, der sich aber nur mit einem Stab und einem Amulett verwenden lässt. Und beides hast du bei dir! Ohne lange zu überlegen nimmst du den Zauberstab, liest den Zauberpruch laut vor und berührst mit dem Stab das Amulett ... Was der Spruch bewirkt, weißt du eigentlich gar nicht so genau, fällt dir auf. Du hast jetzt auch keine Zeit, dir den ganzen Spruch in Ruhe durchzulesen ... Saran wird neugierig, was du da machst, und for-

dert dich auf, ihm das Amulett zu geben. Du zögerst ... „Dann hole ich es mir halt selber. Es ist nicht zu fassen mit euch Widerlingen. Man hat nichts als Ärger!“ Er steht von seinem Thron auf und kommt auf dich zu. Du bist starr vor Angst und kannst nichts dagegen machen, dass er dir das Amulett aus der Hand nimmt. Ein Grinsen erscheint auf Sarans Gesicht. Als er sich das Amulett um den Hals hängt, vergeht ihm aber das Lachen ...

Plötzlich fängt das Amulett nämlich zu glühen an, und eine unerträgliche Hitze scheint von ihm auszugehen. Saran schaut dich fragend an, und du siehst, wie das Amulett immer kleiner zu werden scheint. Saran fleht dich um Hilfe an, und er versucht, mit beiden Händen die Kette vom Hals zu reißen, doch zu spät: Die Kette hat sich schon sosehr verkleinert, dass Saran anfängt, nach Luft zu schnappen!

„Hilf mir ...“, röchelt Saran und schaut dich mitleidig an. Voller Angst gehst du einen Schritt zurück und siehst, wie Saran zu Boden geht. Die Kette zieht sich immer enger um seinen Hals, und innerhalb weniger Sekunden liegt Saran tot am Boden! Triumphierend stehst du vor dem toten Saran, fest entschlossen, so schnell wie möglich die Festung zu verlassen. Doch was ist das? Auf einmal scheint Sarans Körper in Flammen aufzugehen. Schützend hältst du dir die Hände vor dein Gesicht. Wenige Sekunden später ist von Saran nur noch Asche über ...

Nachdem Saran nun endgültig besiegt ist, findest du auch kurze Zeit später den Ausgang und kehrst einmal mehr in deine Provinz zurück, wo dich die Prinzessin und König Gregor freudig erwarten.

Wie es weitergeht, könnt ihr im dritten Teil („Sarans Erbe“) erfahren ...

Schritt-für-Schritt-Lösung

O
NIMM SCHLÜSSEL
W
S
ÖFFNE TRUHE
UNTERSUCHE TRUHE
NIMM MESSER
N
O
O
TÖTE WÄCHTER
H
UNTERSUCHE KARTEN
W
ÖFFNE SCHRANK
NIMM BUCH
S
S
O
BERÜHRE BILD
ÖFFNE TRESOR
A87K
UNTERSUCHE TRESOR
NIMM ZETTEL
LIES ZETTEL
W
NIMM KNOCHEN
N
W
W
GEBE KNOCHEN
N
NIMM BRONZESCHLÜSSEL
S

O
 O
 S
 S
 ÖFFNE TÜR
 W
 VERLIERE ZETTEL
 VERLIERE MESSER
 NIMM STRICKLEITER
 O
 N
 N
 W
 R
 NIMM FLASCHE
 H
 O
 S
 S
 NIMM SCHILD
 W
 ÖFFNE TÜR
 BSLR
 W
 H
 R
 W
 NIMM STEIN
 O
 N
 DREHE KURBEL
 N
 DREHE BÄR
 UNTERSUCHE GRUBE
 VERLIERE SCHILD
 VERLIERE STRICKLEITER
 NIMM ZAUBERSTAB
 O
 S
 NIMM AMULETT
 N
 WIRF STEIN
 N
 BENUTZE BUCH
 BERÜHRE ZAUBERSTAB
 BERÜHRE AMULETT

ENDE

Jedoch eine Frage: Wozu brauche ich den Zaubertrank, den ich im Brunnen finde? Mit dem Befehl „TRINKE ZAUBERTRANK“ kann ich den Trank austrinken, er zeigt jedoch keine Wirkung! Da das Spiel in BASIC geschrieben wurde, habe ich einmal nachgeschaut, und tatsächlich scheint man den Trank irgendwo anwenden zu können. Da steht dann: „Du fühlst dich stärker“ ...

Leider lässt sich aus dem Listing nicht ersehen, wo man den Trank anwenden muss. Wer kann helfen?

Auch kann man „Sarans Rückkehr“ viel schneller durchspielen, wenn man einiges auslässt:

Der schnellste Lösungsweg

O
 NIMM SCHLÜSSEL
 W
 S
 ÖFFNE TRUHE
 UNTERSUCHE TRUHE
 NIMM MESSER
 N
 O
 O
 TÖTE WÄCHTER
 H
 W
 ÖFFNE SCHRANK
 NIMM BUCH
 S
 S
 NIMM KNOCHEN
 N
 W
 W
 GEBE KNOCHEN
 N
 NIMM BRONZESCHLÜSSEL
 S
 O
 O
 S
 S
 NIMM SCHILD
 ÖFFNE TÜR
 W
 ÖFFNE TÜR
 W
 BSLR
 W
 H
 R
 W
 VERLIERE MESSER
 VERLIERE SCHLÜSSEL
 NIMM STEIN
 O
 N
 DREHE KURBEL
 N
 DREHE BÄR
 UNTERSUCHE GRUBE
 NIMM ZAUBERSTAB
 O
 WIRF STEIN
 S
 NIMM AMULETT
 N
 N
 BENUTZE BUCH
 BERÜHRE ZAUBERSTAB
 BERÜHRE AMULETT

ENDE

(Longplay aus der Mail Madness 31; Autor: Marc Kayser)

Die Saran-Trilogie III: Das Erbe des Saran

Vorwort

Sicherlich werden sich einige von euch bei der Adventure-Trilogie aus der „Mail Madness“ 31 im Kampf gegen Saran die Zähne ausgebissen haben ... Dieses Abenteuer ist die letzte Folge der spannenden Saran-Trilogie und nicht allzu schwer zu lösen.

Da das dritte Abenteuer in zwei Teile unterteilt ist (das heißt zwei Adventures in einem), folgt hier erst einmal der erste Teil. Ein kleiner Tipp für die Abenteurer unter euch: Lest doch nur so weit, wie ihr gekommen seid, sonst verderbt ihr euch nur selbst den Spielspaß! Und es macht doch auch viel mehr Spaß, ein Adventure selbst zu lösen, als wenn man erst die gesamte Lösung liest und das Spiel dann erst durchspielt, oder etwa nicht?

Die Story

Nachdem du dich mit letzter Kraft in dein Dorf zurückgeschleppt hast, bist du froh, die Prinzessin wieder in deinen Armen zu halten. Sofort eilt ihr zu König Gregor, und du erzählst ihm alles haarklein. Freudestrahlend umarmt er dich, als du ihm erzählst, dass Saran nicht mehr ist. Von einer Sekunde zur anderen wird er aber wieder sehr ernst und meint, dass das Gerücht herumginge, dass Saran vier würfelähnliche Teile auf der Welt versteckt habe. Deine Aufgabe werde es nun sein, die vier Teile wieder zu beschaffen, diese zusammzusetzen und dann zu zerstören. Doch musst du auf dich aufpassen, da sich auch schon andere auf die Suche nach den Teilen gemacht haben, keiner aber jemals wieder lebend zurück gekehrt sei ...

Deine Suche wird dich in zwei verschiedene Länder führen. Der Sage nach befindet sich eines der vier Würfelteile in einer Pyramide in Gizeh ...

„Selbstverständlich ist es deine eigene Entscheidung, ob du den Auftrag annehmen willst“, so König Gregor, „jedoch ist mittlerweile auch schon ein anderer Zauberer hinter diesen Teilen her, und wenn er alle vier Teile in die Finger bekommt, kann er die ganze Welt beherrschen – da ist Saran nichts gegen gewesen!“

Du schaust die Prinzessin fragend an. Mit traurigen Augen nickt sie und gibt dir die Einwilligung. Diese Nacht jedoch wirst du noch zusammen mit ihr verbringen ... Als du am nächsten Morgen aufwachst, sind all deine Sachen bereits gepackt. Dein Ziel wird eine Pyramide in Gizeh sein. Der König und die Prinzessin wünschen dir noch viel Glück, und schon machst du dich auf den Weg ... Es vergehen einige Tage, bis du die Pyramide in Gizeh erreichst. Die Hitze macht dich jetzt schon fertig ...

Das Spiel

Schweiß perlt dir von der Stirn herab und die Hitze scheint dich fertig zu machen. Jetzt stehst du also vor der gewaltigen Pyramide. Du erinnerst dich noch an König Gregors Worte, dass er meinte, der Sage nach sei die Pyramide schon seit Jahren verschlossen, es auf der neunten Stufe der Pyramide aber einen Geheimgang geben solle.

„Puh, diese Hitze“, denkst du dir und steigst auf die neunte Stufe der Pyramide. Ein gar nicht mal so leichtes Unternehmen. Durch die Schräge der Pyramide verlierst du immer wieder dein Gleichgewicht und bist froh, nicht die ganzen Treppen wieder hinunterzupurzeln! Du entdeckst eine Stelle, die ein wenig nach innen führt. Einen Durchgang scheint es aber trotzdem nicht zu geben. Nachdem du mehrere Stunden in der Mittagshitze vergeblich den geheimen Eingang gesucht hast, beschließt du, erst einmal wieder die ganzen Stufen nach unten zu klettern. Nach einigen akrobatischen Leistungen hast du nun auch wieder festen Boden unter den Füßen.

„Na toll, das fängt ja gut an“, denkst du dir. Außerdem macht dir auch der heiße Sand unter deinen Füßen zu schaffen. Kein Wunder bei der Hitze hier in Gizeh! Als du nachdenklich in den Wüstensand schaut, entdeckst du einige unebene Stellen, und du fängst an, mit bloßen Händen in dem warmen Sand herumzuwühlen, bist gleich darauf aber auch wieder enttäuscht, da es nur einige kleine Steine gewesen sind, die du aber auf jeden Fall mal einsteckst. Du machst eine kleine Pause, trinkst dein restliches Wasser und überdenkst noch einmal deine Situation. Da erinnerst du dich, einmal in einem Buch über Ägypten und Pyramiden gelesen zu haben, dass man versteckte Mechanismen betätigen muss, damit sich im Inneren einer Pyramide irgendwelche Eingänge öffnen. Kaum hast du zu Ende gedacht, erklimmst du auch schon wieder die neunte Stufe der Pyramide und tastest die ganzen Wände ab – und bingo! An der einen Stelle, wo es ein wenig nach innen geht, hast du einen versteckten Schalter gefunden, der nun einen Gang ins Innere der Pyramide freigelegt hat.

Vorsichtig betrittst du die Pyramide, immer auf der Hut, keine versteckten Fallen auszulösen ... Der Gang führt immer weiter ins Innere. Der ganze Boden ist mit feinem Sand übersät, Äxte hängen an den Wänden, und überall sind Hieroglyphen zu sehen. Du fasst jedoch nichts an. Der Gang endet viele Meter weiter in einer Art großer Halle. Vor dir siehst du einen Sockel, auf dem eine Pharaonen-Figur steht. Du nährst dich ihr. Es scheint ein Abbild von Tut-Ench-Amun zu sein. Du beschließt, die Figur einzustecken. Wenn du damit in deine Heimat zurückkehrst, hast du damit sicher für den Rest deines Lebens ausgesorgt!

Jetzt hoffst du nur, dass dich nicht der Fluch der Pharaonen treffen wird, da du hier einfach alles ausplünderst ... Und nun? Es gibt zwei Wege: einer führt nach Westen, einer nach Osten. Du beschließt, den nach Westen einzuschlagen. Auf dem Boden findest du eine Luftpumpe, die zwar ziemlich versandet ist, aber egal! Du folgst dem Weg weiter. Er führt in einen Gang, der stockdunkel ist, und du nicht einmal mehr deine Hand vor Augen siehst!

Du beschließt, den Weg zurückzugehen und hoffst, dass sich dieses Würfelteilchen nicht in diesem dunklen Raum befindet – du hast ja noch nicht einmal etwas, um Licht zu machen! Überall an den Wänden hängen Spinnen, und als du einen Blick an die Decke wirfst, entfährt deinen Lippen ein Schrei, der durch die ganze Pyramide hallt: Eine noch niemals zuvor gesehene Riesenspinne hockt an der Decke in ihrem Spinnennetz und scheint dich neugierig zu betrachten. Wie ein Irrer rast du den ganzen Gang zurück bis zu dem Punkt, an dem du die Figur gefunden hast, und lehnst dich an den Sockel.

Ein Schauer läuft dir über den Rücken – was ist, wenn diese Spinnen in der ganzen Pyramide verteilt sind? Gut, dass du nicht den dunklen Gang weiter gegangen bist – wer weiß, was da auf dich gelauert hätte! Nach einer kurzen Verschnaufpause beschließt du, den Weg weiter Richtung Westen einzuschlagen. In einer Ecke des Raumes befindet sich ein Sarg, den du aber auf keinen Fall öffnen wirst. Langsam bekommst du hier immer mehr Angst, würdest am liebsten alles vergessen und wieder nach Hause zurückkehren!

Außerdem scheint die Pyramide ein riesengroßes Labyrinth zu sein, in dem du dich früher oder später hoffnungslos verlaufen wirst ... Wieder zweigt ein Gang nach Norden ab, und auch der Gang nach Westen führt immer weiter ins Innere der Pyramide.

Du gehst nach Norden und bist von den ganzen Hieroglyphen und Zeichnungen an den Wänden beeindruckt. Einige Meter weiter zweigt ein Gang nach Osten ab. Gerade als du abbiegen willst, bemerkst du die Schnur, etwa in Kniehöhe. Du trittst zwei Schritte zurück, schaust, wo die Schnüre enden und erschrickst: Hättest du das Band berührt, wären sicherlich ein gutes halbes Dutzend Pfeile auf dich herabgeschwirrt! Du testest es und kramst die Steine aus deinen Taschen hervor. Ein gezielter Wurf auf die Schnur bestätigt es ...

Nun, nachdem du diese Falle außer Betrieb gesetzt hast, folgst du dem Gang weiter und erschrickst: Lauter Särge stehen hier herum! Du scheinst in eine Art Leichenkammer geraten zu sein. Kein Wunder, dass dieser Durchgang gesichert gewesen ist. Nun bist du aber doch neugierig und öffnest einen dieser Särge. Du musst schon etwas Gewalt anwenden. Als du es endlich schaffst, steigt ein mulmiges Gefühl in dir hoch: Eine Mumie liegt in dem Sarg – fein einbalsamiert. Am Rande des Sarges scheint eine Art Knüppel zu sein. Neugierig nimmst du ihn in die Hand, und du freust dich: eine Fackel!

„Jetzt bräuchte ich nur noch was zum Feuer machen“, denkst du dir ... und gehst den ganzen Weg wieder zurück. Zuvor verschließt du den Sarg aber wieder ... Du triffst wieder auf den langen Hauptgang und schlägst den Weg weiter Richtung Westen ein, der kurze Zeit später in einem miefigen Raum endet. In einer Ecke befindet sich ein großer Strohhallen.

An den Wänden befinden sich Moos sowie ein schwefelähnlicher Belag. Du kratzt etwas davon ab und schmierst es auf die Fackel. Zusammen mit dem Stroh schaffst du es auch tatsächlich, dass die Fackel zu brennen beginnt. Unvorsichtig, wie du jedoch bist, fängt dabei auch der ganze Strohhallen Feuer! Du beschließt, dir das Spektakel noch anzuschauen, und staunst nicht schlecht, als du inmitten des abgebrannten Stroh ein kleines Metallkästchen findest, das zum Glück noch nicht einmal verschlossen ist. Darin befinden sich eine Papyrusrolle sowie ein goldener und ein silberner Schlüssel.

Leider kannst du die Papyrusrolle nicht entziffern, da du kein hieroglyphisch gelernt hast, steckst sie aber trotzdem ein, genauso wie die beiden Schlüssel. Dir kommt die Idee, da du ja jetzt eine brennende Fackel hast, dich in den dunklen Raum zu wagen. Natürlich hast du auch die Spinne nicht vergessen, die aber vor dem Feuer deiner Fackel zurückschrickt und du den Raum gefahrlos betreten kannst. Die Fackel gibt dir ausreichend Licht, um wenigstens etwas um dich herum zusehen ...

Du irrst immer weiter in den Gängen herum, und immer wieder gerätselst du in irgendwelche Sackgassen, wo es nicht mehr weitergeht. Mittlerweile hast du dich auch schon hoffnungslos verlaufen, so dass du den Weg zurück schon lange nicht mehr weißt. Egal, welchen Gang du auch einschlägst, alles sieht gleich aus! Daran, was wohl passiert, wenn die Fackel erlischt, willst du gar nicht erst denken ...

Voller Verzweiflung nimmst du die Figur in deine Hand, die du in der Vorhalle auf einem Sockel gefunden hast, und schleuderst sie gegen die Wand. „Was soll ich mit Reichtum, wenn ich hier eh nicht mehr wegkomme?“, denkst du dir und bist nicht schlecht erstaunt, als die Figur an der Wand zerschellt und die Scherben zu Boden fallen: Das Innere war ausgehöhlt, und es befand sich sogar noch etwas darin – eine Art Siegel, die Farbe passend zur Papyrusrolle! Du steckst das Siegel und die Scherben wieder ein und setzt deinen Weg durch die dunklen Gänge fort.

Gerade, als deine Fackel anfängt zu erlöschen, siehst du vor dir plötzlich einen hellen Lichtschein! Du eilst hin und betrittst einen Raum, in dessen Mitte sich ein Sockel befindet, in dem sich ein würfelähnliches Teil befindet. Würfelähnliches Teil? Dies muss eines der vier Teile sein, nach denen du suchst! Du schaust dich erst einmal in dem Raum um und kommst zu der Erkenntnis, dass du wohl in der Grabkammer von Tut-Ench-Amun angelangt bist.

Du gehst zu dem Sockel und schaust dir das Würfelteil näher an. „Schlau gemacht“, denkst du dir: Würdest du den Würfel einfach so an dich nehmen, würde sich irgendeine tödliche Falle in diesem Raum aktivieren, da das Gewicht auf dem Sockel nicht mehr stimmen würde!

Du hast Recht! An der Wand siehst du einige Zeichnungen, die besagen: Sollte man das Würfelteil an sich nehmen, werde der gesamte Raum mit Sand gefüllt, der von der Decke über dir auf dich rieseln würde, was einen qualvollen Erstickungstod garantieren würde ...

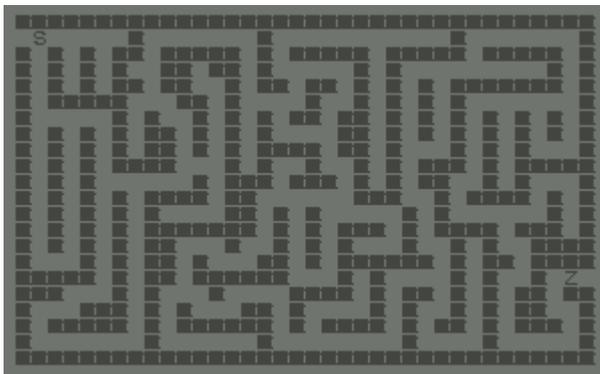
Du beschließt, die Scherben hervorzuholen und legst sie auf den Sockel, während du gleichzeitig das Würfelteil an dich nimmst – und jawoll, es hat geklappt! Triumphierend hältst du das Teil in deinen Händen ...

Nun wird es auch nicht mehr schwierig sein, die Pyramide wieder zu verlassen. Geschafft ist das Abenteuer aber noch lange nicht. Schließlich musst du noch drei weitere Würfelteile beschaffen, und dein nächster Weg wird dich in einen peruanischen Sonnentempel führen! Dies ist das Ende des ersten Abschnitts von Teil drei der Saran-Trilogie!

Schritt-für-Schritt-Lösung

GRABE
NIMM STEINE
H
DRÜCKE STEIN
N
N
O
UNTERSUCHE BODEN
NIMM LUFTPUMPE
W
NIMM FIGUR
W
N
WIRF STEINE
O
ÖFFNE SARG
UNTERSUCHE SARG
NIMM FACKEL
W
S
W
ENTZÜNDE FACKEL
ENTZÜNDE STROHBALLEN
ÖFFNE METALLKÄSTCHEN
NIMM PAPYRUSROLLE
ZERSCHLAGE FIGUR
NIMM SCHERBEN
NIMM SIEGEL
O
O
O
O

Du befindest dich nun im Labyrinth und brauchst einen Joystick in Port zwei, um hindurch zu gelangen. Achte darauf, dass du nicht zu lange in diesen Gängen herumirrst, da deine Fackel sonst früher oder später erlischt.



S = Start, Z = Ziel

Nach Erreichen des Ziels weiter mit:

LEGE SCHERBEN
NIMM WÜRFELTEIL

ENDE

Wie es weitergeht, könnt ihr im folgenden Text erfahren:

Das Erbe des Saran ... – zweiter Teil: Ein peruanischer Sonnentempel

Freudestrahlend und glücklich, dass du das erste Würfelteil in deinen Händen hältst, verlässt du die Pyramide wieder – nicht ohne noch einige Fallen auszulösen, denen du aber geschickt ausweichen kannst. Mittlerweile ist es aber schon Abend, und es ist sogar recht kühl geworden. Du beschließt, recht flott deinen Weg Richtung Peru einzuschlagen, was von hier aus sicherlich eine Reise von einer Woche Dauer werden wird, wenn dein Pferd durchhält! Viele Gefahren musst du hinter dich bringen, ehe du in Peru angelangt bist.

Von nun an den Sonnentempel zu finden, wird kein allzu großes Problem werden. Und du hast Recht: Nachdem du in einer Herberge erst einmal richtig ausschlafen und neue Kräfte tanken konntest, findest du bei den Eingeborenen sehr schnell die nötigen Informationen, wo der Tempel liegt, und machst dich auf den Weg dorthin. Einige Stunden später befindest du dich auch schon vor dem Sonnentempel ...

Die Gegend scheint verlassen zu sein. Jedenfalls ist in der gesamten Umgebung keine Menschenseele auf den Straßen von Peru zu sehen. Du beschließt, dich dem Tempel zu nähern, und bemerkst mehrere Eingänge. Ohne lange zu überlegen trittst du gleich durch das erste Tor hindurch. Hitze strömt dir entgegen. „Puh, schlimmer als im wärmsten Sommer“, kommt es dir in den Sinn ...

Ohne lange zu überlegen läufst du die vor dir liegende Treppe hinunter und bist froh: In dieser Etage ist es nicht mehr so heiß! Dafür scheinen die ganzen Wände feucht zu sein, und es tropft von den Wänden! Hm, was ist denn hier bloß los?

In einer Ecke entdeckst du einen großen Krug, der mit kaltem Wasser gefüllt ist. Dort erfrischst du dich erst einmal etwas. Du schaust dich anschließend um und entdeckst im Norden eine Tür, die du auch sogleich öffnest. Du betrittst ein Badezimmer, wo dir sogleich eine Art Wassergeist entgegenschwirrt und ein einmaliges Angebot macht: Er will mit dir eine Runde „Schere, Stein, Papier“ spielen. Wenn du gewinnst, erhältst du ein Buch, das er dir verführerisch vor die Nase hält, und wenn du verlierst, will er dein Leben. „Nun gut, alles oder nichts“, meinst du zu ihm!

Ching, chang, chong ... Ihr habt beide Schere! Ching, chang, chong ... Schon wieder unentschieden ... Ching, chang, chong ... Jahu! Du hast gewonnen! Der Wassergeist reicht dir das Buch, verlässt traurig das Bad und fliegt der Freiheit entgegen ... Als du dir das Buch anschaust, fühlst du dich doch leicht verkaspert: Die meisten Seiten sind schon recht unleserlich, da sie von dem ganzen Wasser eingeweicht wurden, und auf den restlichen Seiten entdeckst du, dass es sich um ein Witzbuch handelt!

Trotz allem steckst du das Buch ein und beschließt den Gang Richtung Osten weiter zu gehen, wo sich eine weitere Treppe befindet, die nach unten führt. Der lange Gang nach Norden endet an einer Tür, die mit einem Schloss versehen ist. Ein ungewöhnliches Schloss, das du mit ein wenig Übung aber öffnen kannst. Der dahinterliegende Raum scheint eine Art Besenkammer zu sein. Jede Menge Gerümpel liegt hier herum, und du entschließt dich, die Flöte und die Leiter, die an der Wand gelehnt ist, mitzunehmen.

Als du den Weg zurückgehst und die Leiter wieder hinaufsteigst, entdeckst du, dass die Wände an dieser Stelle doch sehr uneben-

mäßig sind. Als du die Wand abtastest, lässt sie sich an einer Stelle eindrücken, und ein kleines „Geheimfach“ offenbart sich dir: Im Inneren befindet sich ein Schwert, das du natürlich gleich an dich nimmst. Jetzt bist du wenigstens schon einmal gut bewaffnet, sollten sich dir wachen in den Weg stellen. Übung mit dem Schwert hast du ja schon genug, und Erinnerungen daran werden wieder wach, wie du Saran damals mit dem Schwert niederstechen wolltest, er sich aber einfach in Luft aufgelöst hat ...

Du folgst dem ganzen Weg zurück, und als du auch die andere Treppe wieder hinaufsteigen willst, merkst du, wie heiß es dort mittlerweile geworden ist. Du nimmst den Krug mit Wasser und schüttest dir alles über deinen Körper! Nass, wie du jetzt bist, steigst du die Treppe hinauf, und die Hitze ist jetzt wenigstens einigermaßen annehmbar – aber für wie lange? So heiß, wie es hier ist, wirst du sicherlich ziemlich schnell wieder trocken!

Durch die Hitze betäubt, lehnst du dich erst einmal an die Wand, um etwas zu verschnauften, und siehst ein kleines Zeichen in der Wand eingeritzt. Als du es berührst, erschrickst du, denn vor dir öffnet sich die Wand, und ein Gang liegt vor dir, den du natürlich auch gleich betrittst.

Du schaust dich um. Als dein Blick Richtung Decke schweift, siehst du eine Luke. Und da du ja auch schon die ganze Zeit die Leiter mit dir herumschleppst (als ob du es geahnt hättest), stellst du sie so auf, dass du problemlos durch die Luke klettern kannst. Aber nicht, ohne vorher noch den Schlüssel einzustecken, der auf dem Tisch in der hintersten Ecke liegt!

Oben angelangt, siehst du einen Jungen, der ... Ach nein, das bist du ja selbst – du siehst in einen Spiegel! Hm, vor nicht allzu langer Zeit bist du schon einmal darauf hereingefallen! Langsam wird's aber peinlich! Auf jeden Fall steht hier ein großer Spiegel an der Wand, im Westen befindet sich eine Tür und im Osten ein Durchgang. Gerade, als du weitergehen willst, bemerkst du einen Laserstrahl. Puh, noch einmal Glück gehabt! Wer weiß, was sonst passiert wäre!

Du hebst ein Stück Papier vom Boden auf, hältst es in den Laserstrahl hinein – und erschrickst: Es fängt sofort Feuer! Da fällt dir wieder der Spiegel ein, der an der Wand hängt. Du schiebst ihn zum Laserstrahl hin, und durch den Spiegel reflektiert der Strahl so, dass er sich selbst zerstört.

Als du den Gang dahinter nun endlich betreten kannst, ist die Freude groß: Das Würfelteil liegt genau vor dir, zum Greifen nahe! Doch die Freude währt nicht lange: Aus einem Schatten im hintersten Winkel des Raumes kommt ein Wächter auf dich zu, der mit einer Lanze bewaffnet ist. Es kommt zu einem unerbittlichen Kampf, in dem du zu guter Letzt aber die Oberhand gewinnst und den Wächter mit einem gezielten Schwertstreich zu Boden streckst!

Jetzt wendest du dich wieder dem Würfelteil zu. Hm, es ist in einer Glasvitrine eingesperrt, die zwar kein Schloss, dafür aber drei kleine Einbuchtungen besitzt ...

Schlau, wie du nun einmal bist, steckst du in die drei Löcher jeweils einen Gegenstand aus deinem Inventar, und – schwupps –

lässt sich die Vitrine öffnen! Voller Freude nimmst Du das Würfelteil in die Hände und erinnerst dich an König Gregors Worte, dass du alle Würfelteile zusammensetzen musst, was gar nicht mal so leicht ist. Nach einigem Hin- und Herpuzzeln schaffst du es dann aber endlich und zerstörst danach das ganze Kunstwerk, ehe es nochmals in falsche Hände geraten kann ...

Nachdem du nun endlich deinen Auftrag erfüllt hast, kehrst du einmal mehr Richtung Heimat zurück. Als du König Gregor von deiner erfolgreichen Tat erzählst, ist er ziemlich stolz auf dich, und du kannst endlich zu deiner geliebten Prinzessin.

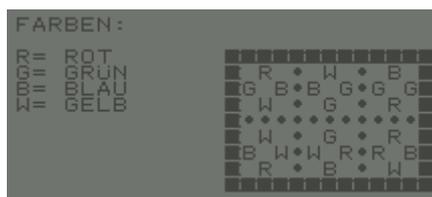
Im Laufe der nächsten Jahre erlebst du noch das eine oder andere aufregende Abenteuer. Dies sind jedoch andere Geschichten. Diese jedenfalls endet hier ...

So, nun hoffe ich mal, dass ihr den Kampf gegen Saran aufnehmen könnt und erfolgreich beendet – dies war nämlich das letzte Abenteuer der Trilogie ...

Schritt-für-Schritt-Lösung

I
R
NIMM KRUG
ZERSCHLAGE KRUG
R
O
R
N ("MASTER MIND"-SPIEL)
NIMM FLÖTE
UNTERSUCHE WAND
NIMM LEITER
S
H
DRÜCKE PLATTE
NIMM SCHWERT
W
H
DRÜCKE ZEICHEN
N
STELLE LEITER
NIMM SCHLÜSSEL
H
DREHE SPIEGEL
O
TÖTE WÄCHTER
(ALLES ABLEGEN)
W
R
S
R
N
("SCHERE - STEIN - PAPIER"-SPIEL)
NIMM BUCH
S
H
N
H
O
LEGE BUCH
NIMM FLÖTE
NIMM SCHLÜSSEL
NIMM SCHWERT
NIMM WÜRFELTEIL

Jetzt hat man alle Würfelteile zusammen und muss sie nur noch zusammensetzen – Farbe an Farbe:



ENDE

(Longplay aus der Mail Madness 31; Autor: Marc Kayser)