

ROBERTA WILLIAMS

BEST OF
SIERRA präsentiert

KING'S QUEST[®] 8 MASKE DER EWIGKEIT[™]



01

INHALT

Editorial	02
King's Quest 8:	
Die Maske der Ewigkeit	
Story	03
Installation · Hauptmenü	05
Optionenmenü · Grafikmodus	06
Kamerasteuerung · Mauszeiger	08
Unterhaltungen · Schieben	10
Springen · Seil · Haken	11
Steine · Felsen · Waffen	12
Rüstung · Magische Karte	13
Gold · Inventar · Gesundheit	14
Die sieben Welten	17
Monster	20
Tipps	29
Erste Hilfe	30
Impressum	31

Liebe Leser, wenn Roberta Williams, Ehefrau von Sierra-Gründer Ken Williams, mit einem neuen Spiel herauskommt, kann sie sich einer weltweiten Aufmerksamkeit sicher sein. So war es auch, als 1998 „Die Maske der Ewigkeit“ erschien, die Fortsetzung der berühmten und erfolgreichen King's Quest-Reihe, die seit mehr als 10 Jahren die Adventure-Freunde in aller Welt in ihren Bann zieht – für diese sprunghafte Branche eine kleine Ewigkeit. Voraussetzung für einen solchen Erfolg ist aber, dass man sich nicht auf alten Lorbeeren ausruht und den x-ten Aufguss einer uralten Spielidee abliefern, sondern statt dessen immer nach neuen Wegen und Technologien sucht und immer wieder eine völlig neue, unwiderstehliche Story entwickelt.

„Maske der Ewigkeit“ erfüllte all diese Voraussetzungen wie kaum ein anderes Spiel seines Genres – das Spiel wirbelte das etwas angestaubte Adventure-Genre gehörig durcheinander, denn Roberta Williams bereicherte das Konzept um zahlreiche Rollenspiel- und Actionelemente. Bemerkenswert auch die für diese Zeit noch revolutionäre Umsetzung der 3D-Technologie – so war das kleine Königreich Daventry seinen Konkurrenten bei der Eroberung der dritten Dimension wieder einmal einen Schritt voraus. Lassen Sie sich von einer faszinierenden Geschichte und ihren Charakteren verzaubern und machen Sie sich auf die Suche nach der „Maske der Ewigkeit“. Die Redaktion wünscht Ihnen schon jetzt viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen.

Ihre Stefanie Pranz

Das versteinerte Königreich

02

Ein magisches Attentat und seine Folgen

Wie heißt das Land, wo friedliche Einhörner auf saftigen Weiden grasen und kristallklare Bäche durch liebliche Landschaften murmeln? Wo kluge Magier immer neue Zaubersprüche zum Wohle der Bewohner ersinnen und ein weiser Herrscher umsichtig die Geschicke des Reiches lenkt? Die Fans der King's Quest-Reihe wissen natürlich sofort, von welchem Land hier die Rede ist - von Daventry, dem kleinen Königreich der Phantasie, an dessen wechselvollem Schicksal schon Millionen begeisterter Computerspieler aktiv teilgenommen haben. Schließlich ist die King's Quest-Reihe eines der ältesten und erfolgreichsten Spieleserials der Computerspiel-Geschichte.

Doch diesmal steht das kleine Königreich vor seiner härtesten Herausforderung: Ein perfider Magier hat sich in das Allerheiligste eingeschlichen und den Garanten für Wahrheit, Licht und Ordnung in seine Gewalt gebracht - die „Maske der

Ewigkeit“. Er stößt einen düsteren, unheilvollen Zauberspruch aus und kurze Zeit später zucken Blitze durch den Tempel, gefolgt von einer gewaltigen Explosion, die die friedensstiftende Maske zerbersten und auf das unschuldige Land niederregnen lässt. Die Folgen sind fatal: In dem einst blühenden Königreich erstarrt alles Leben mit einem Mal zu Stein! In Daventry gibt es kein Entkommen, für niemanden - selbst der Herrscher sitzt wie sein eigenes Denkmal auf dem Thron.

Wirklich für niemanden? Natürlich nicht, denn sonst hätten Sie, liebe Leser, ja gar keine Gelegenheit, das Land vor der Steinepest zu retten. Ausgerechnet ein junger Mann aus dem gemeinen Volk, Connor mit Namen, ist durch eine gnädige Laune des Schicksals von der Versteinering verschont ge-



02

Das versteinerte Königreich

blieben. Just in dem Moment, als er sich mit der schönen Nachbarstochter auf ein Schwätzchen einlassen will, fällt ihm wie aus heiterem Himmel ein Gegenstand vor die Füße. Instinktiv bückt er sich danach und hebt ihn auf. Was er in Händen hält ist nichts Geringeres als ein Bruchstück der legendären Maske. Als er wieder aufblickt, ist es um seine Angebetete geschehen. Wie Connor entsetzt feststellen muss, ist sie wie das ganze übrige Land zu Stein erstarrt. Noch weiß er nichts von der schuftigen magischen Attacke und glaubt wohl eher an eine Strafe der Götter für unautorisiertes Anbaggern. Doch das ändert sich bald.



Ihre Aufgabe ist es nun, die einzelnen Bruchstücke der Maske aufzuspüren und wieder zusammenzusetzen. Auf Ihrem Weg durch fremde und geheimnisvolle Welten werden

Sie bald feststellen, dass dieses magische Attentat weit mehr angerichtet hat als ein friedliches Königreich in einen Granitblock zu verwandeln: Furchterregende Monster machen

Ihnen das Leben schwer und denken gar nicht daran, freiwillig das Feld zu räumen. Spannende Kämpfe in Echtzeit sind da nicht mehr zu vermeiden...

Kämpfe? Echtzeit? In einem Adventure? Sie haben ganz richtig gelesen, liebe Leser: King's Quest 8 wirbelte bei seinem Erscheinen das etwas angestaubte Genre kräftig durcheinander. Mit Rätselraten und ausführlichen Gesprächen allein kommen Sie in „Maske der Ewigkeit“ nicht mehr weiter – Monster lassen sich nicht so ohne weiteres im Inventar verstauen. Damit Ihr Held es überhaupt mit denen aufnehmen kann, braucht er ein gerütteltes Maß an Mut und Stärke und die bekommt er nur durch Erfahrung, wie in einem Rollenspiel. Doch deswegen ist King's Quest 8 noch lange kein Actionshooter à la Half-Life oder Action-RPG wie Diablo – wie in jedem Adventure muss auch Connor eifrig Gegenstände sammeln, Fragen stellen und knackige Rätsel lösen. Doch anders als bisher kann er durchaus in Situationen geraten, wo er mit diesen Tugenden nicht mehr weiterkommt. Hartleibige Monster wie etwa der Sumpfgolem reagieren auf Geistesblitze eher gelangweilt.

Stein auf Stein

03

So installieren Sie ein Königreich auf Ihrer Festplatte

Unter Windows 95/98 müssen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, nach dem automatischen Start auf King's Quest 8 klicken und schon geht's los. Sollte die CD nicht automatisch starten, können Sie die Installation manuell vornehmen. Öffnen Sie den Windows-Explorer (Start → Programme → Windows-Explorer) und klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (normalerweise Laufwerk D:). Suchen Sie im Inhalt der CD die Datei AUTORUN.EXE und klicken Sie diese doppelt an. Sie können nun im Menü King's Quest 8 zur Installation und zum Starten auswählen.



Für ein reibungsloses Spiel benötigen Sie eine aktuelle DirectX-Version. Sollten Sie unschlüssig sein, ob Sie DirectX haben, installieren Sie die Version 7.0a am Besten gleich mit. Öffnen Sie dazu den Windows-Explorer, klicken Sie doppelt auf das Verzeichnis „DirectX70a“ und dann doppelt auf die Datei „Dx7ager.exe“.

DER START INS HELDENLEBEN

Nach erfolgreicher Installation starten Sie Windows neu. Danach können Sie das Spiel durch einen Klick auf das King's Quest 8-Symbol aus der Sierra-Programmgruppe starten (Start → Programme Sierra → King's Quest 8). Für einen Schnellstart legen Sie unter Windows 95/98 die BoS-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, warten bis das Autorun-Menü erscheint und klicken dann auf King's Quest 8. Installation bzw. Spiel starten automatisch.

FORMALITÄTEN ERLEDIGEN

Im Hauptmenü startet die Option **NEU** ein neues Spiel. Wer seine ersten Gehversuche über die Option **SICHERN** abgespeichert hat, kann den Spielstand mit einem Klick auf **LADEN** erneut aufrufen. Wenn Sie sich das Intro noch einmal ansehen möchten, klicken Sie auf **INTRO WIEDERHOLEN**, die <ESC>-Taste, um das Intro abzubrechen. Die Option **SCHLIESSEN** beendet das Spiel.

04

Einstellungsfragen - das Optionenmenü

Hinter der Schaltfläche Einstellungen verbirgt sich eine Reihe von Optionen, mit deren Hilfe Sie das Spiel an Ihre Bedürfnisse anpassen können. Doch das Programm versucht, Ihnen die Arbeit abzunehmen: Anhand der erkannten Hardware nimmt das Spiel spezielle Einstellungen für Ihren Computer vor. Wenn Ihnen das nicht passt, können Sie es ja immer noch ändern. Wir verraten Ihnen, wie.

**BEWEGTE BILDER - DAS GRAFIKMENÜ**

Wenn Sie den Menüpunkt Grafik anklicken (oder mit Hilfe des Maskensymbols markieren und dann die <Enter>-Taste drücken), erscheint der Bildschirm Grafikeinstellungen. Hier können Sie zunächst zwischen den Optionen Direct Draw, Direct 3D und 3DFX auswählen. Grämen Sie sich nicht, wenn die Option Direct 3D inaktiv ist: Das bedeutet nur, dass Sie eine 3DFX-Karte besitzen, mit der Sie dann bitteschön auch spie-

len sollten. Wer gänzlich ohne Hardwarebeschleuniger antritt, muss sich nicht wundern, wenn sowohl 3DFX als auch Direct 3D nicht eingestellt werden können. Auch die Bildschirmauflösung ist nicht immer frei wählbar: 800x600 Pixel stehen Ihnen nur zur Verfügung, wenn Direct 3D oder 3DFX für Ihren Rechner keine Unbekannten sind.

Auf die **dynamische Beleuchtung**, eine Technik mit deren Hilfe die Objekte noch realistischer dargestellt werden kön-

nen, sollten Sie besser verzichten, wenn Sie nicht mindestens mit einem Pentium II im 266er-Takt ausgerüstet sind - minderbemittelte Rechner gehen bei der dynamischen Steuerung der Lichtquellen gerne mal in die Knie.

Manche Grafikeffekte werfen ihre Schatten voraus - **Connors Schatten** etwa können Sie je nach Bedarf ebenso ein- oder ausschalten wie die **Schatten der Wesen**. Selbst die **Monster** lassen sich einen Schatten verpassen, allerdings nur dann, wenn Sie im Direct 3D- oder 3DFX-Modus auf Maskensuche gehen. Das Gleiche gilt nebenbei bemerkt auch für die **Objektschatten**.

Natürlich lässt sich auch die **Helligkeit** der Spielumgebung einstellen. Sollte diese Option inaktiv sein, hat Ihr Rechner ein Problem mit der Gamma-Steuerung. Ist alles zur Zufriedenheit geregelt, können Sie wieder ins Einstellungs Menü zurückkehren. Dort wartet noch ein bisschen Arbeit auf Sie.

HANDARBEIT ODER WAS SICH NOCH EINSTELLEN LÄSST

Mit einem Klick auf die Option **Tastatur** öffnen Sie einen Bildschirm, wo Sie Hand an die Tastaturbelegung der Spiel-

steuerung legen können. Mit welcher Taste Sie Connor springen oder etwa die Waffe wechseln lassen, liegt ganz bei Ihnen. (Wir verwenden jedoch die programmierte Tastenbelegung). Lassen Sie das Maskensymbol mit Hilfe der Pfeiltasten nach oben oder unten wandern, bis die gewünschte Position erreicht ist. Drücken Sie danach die <Enter>-Taste und geben Sie eine neue Tastenbelegung ein. Mit den Reglern für **Musik**, **Sprache** und **Soundeffekte** können Sie übergangslos zwischen nachbarschaftsschonender Zimmerlautstärke und Stadionbeschallung wählen. Sollten Sie zusätzlich zu den Dialogen eine Textausgabe wünschen, können Sie sich die entsprechenden **Untertitel** auf den Bildschirm holen.

Hinter der **Starthilfe** verbergen sich zahlreiche Hilfedialoge, die allen King's Quest-Neulingen wertvolle Tipps geben können. Hilfreich ist das vor allem auf Ihren ersten Erkundungsgängen durch das kleine Königreich Daventry - außer Ihrem Rechner dürften Sie da kaum jemand finden, der mit Ihnen redet. Versteinerte Figuren sind in der Regel nicht sehr redselig.

05

Schwenks, Totale und Profil

das kleine ABC des Kameramanns



Die Kamera folgt Connors Bewegungen aus dem Blickwinkel der dritten Person und hält ihn dabei automatisch in der Mitte des Bildschirms.

Wenn Ihnen diese Einstellung nicht passt, dann müssen Sie schon selbst den Kameramann spielen, ein kleiner Klick mit der rechten Maustaste genügt. Halten Sie sie weiter gedrückt und bewegen Sie die Maus nach unten oder oben, wenn Sie Connor heran- oder wegzoomen wollen. Bewegen Sie die Maus nach rechts und links (immer noch bei gedrückter rechter Maustaste), dann beschreibt die Kamera eine Kreisbewegung um Connor herum, ohne ihre Entfernung zu unserem Helden zu verändern. Für einen Kameraschwenk nach oben oder unten drücken Sie einfach die Tasten <Bild auf> oder <Bild ab>. Einen Schwenk nach oben bzw. unten erreichen Sie auch, wenn Sie die Maus nach oben oder unten bewegen, während Sie die Umschalttaste und die rechte Maustaste drücken. Die Funktionstaste F 11 schaltet die Bewegung der Kamera in der indi-

rekten Perspektive ein oder aus. Sie können sie allerdings auch dazu benutzen, eine bestimmte Entfernung zu Connor abzuspeichern. Wenn Sie die gewünschte Distanz erreicht haben drücken Sie F 11. Danach behält die Kamera immer diese Entfernung bei. Wenn Sie sich ihren Helden nun trotzdem näher heranholen oder weiter wegrücken wollen, genügt ein Rechtsklick bei gleichzeitig gedrückter Umschalttaste. Mit der Funktionstaste F 2 können Sie zwischen der direkten und der indirekten Perspektive hin und her schalten. Wechseln Sie in den direkten Modus, wenn Sie einen Gegenstand näher unter die Lupe nehmen wollen, und bleiben Sie ansonsten in der indirekten Perspektive - der besseren Übersicht wegen. Alle Filmszenen werden ohnehin in der dritten Person abgespielt, ob Ihnen das nun passt oder nicht.

Ein Mauszeiger mit vielen Gesichtern

06

Der Spielcursor zeigt sich als Pfeil in zeitlos güldenem Gewand.



Mit dem **Spielcursor** lässt sich etwas tun, nehmen oder reden. Für's Kämpfen gibt's den **Angriffscursor** - und das gleich in zweifacher Ausfertigung. Erscheint er als Schwert, haben Sie es mit einer **Handwaffe** zu tun, nimmt er die Gestalt eines Pfeils an, spricht man von einem **Schusswaffencursor**. Sie können bei einem aktiven Angriffscursor sogar ein Gespräch beginnen, mit vorgehaltener Waffe, sozusagen. Bei den zahlreichen zwielichtigen Figuren ist das durchaus angebracht. Der feine Unterschied zum Spielcursor liegt darin, dass Sie mit gezücktem Schwert oder Bogen keine Gegenstände aufnehmen oder Aktionen durchführen können. Wer vor oder während eines Kampfes einen Gegenstand entdeckt und glaubt, diesen untersuchen zu müssen, kann durch Drücken der <Strg>-Taste zum Spielcursor zurückkehren - wenn er sich den Luxus erlauben kann. Der **Wartecursor** hat verdächtige Ähnlichkeit mit besagter Maske der Ewigkeit. Er taucht auf, wenn eine Filmsequenz

läuft und Sie ohnehin nichts tun können. Sie müssen allerdings keine Angst haben, dass die Monster derlei Kampfunterbrechungen ausnutzen - auch Sumpfhexen mögen Kino.

EIN MANN GEHT SEINEN WEG

Connor kennt nur einen Gang, den Vorwärtsgang - schließlich muss er einen Weg finden, um das Nachbarmädchen zu entpetrifizieren. Die Fortbewegungsart hängt freilich von Ihnen ab. Mit der <Ende>-Taste z.B. können Sie zwischen **Ren**nen und **Laufen** umschalten. Weil wir es mit einer dreidimensionalen Grafik zu tun haben, reagiert unser Held natürlich auch auf seine Umgebung: Besonders bei Steigungen oder Gefälle sowie bei Objekten, auf die Connor stößt. Läuft er direkt auf einen Gegenstand, dann bleibt er stehen. Trifft er darauf in einem Winkel, dann prallt er davon ab und versucht, die angegebene Richtung halbwegs beizubehalten.

07

Reden ist Silber...



Auch wenn ganz Daventry zu Stein erstarrt ist, bleiben Connor noch genügend Charaktere, mit denen er sich unterhalten kann. Kommunikation ist wichtig.

Sprechen Sie mit jeder Figur, auch wenn sie merkwürdig aussieht (ein festlich gewandeter Greifvogel ist durchaus nichts Ungewöhnliches). Bei Connors Gesprächen sollten Sie genau zuhören, hier erhalten Sie wichtige Informationen, die Ihnen bei vielen Problemen weiterhelfen können. Wenn eine Figur aufhört zu sprechen, ist das noch nicht das Ende des Gesprächs. Manchmal müssen Sie die Infos aus diesen Leuten herauskitzeln und sie mehrfach anklicken, bis es partout nichts Neues mehr gibt. Danach erscheint eine kurze Zusammenfassung - eine Art Gedächtnisstütze für Vergessliche. Wenn Sie eine Unterhaltung beenden möchten, bewegen Sie Connor einfach von seinem Gesprächspartner weg. Sollten Sie es sich später noch einmal anders überlegen, nimmt das die brüskierte Figur keineswegs übel, sondern schwadroniert wieder munter drauflos.

WER SEINE KISTE LIEBT, DER SCHIEBT - WIE CONNOR HINDERNISSE BEISEITE RÄUMT

Wenn irgendwelcher Sperrmüll den Weg verbaut weiß Connor sich zu helfen. Platzieren Sie ihn neben dem fraglichen Gegenstand und bewegen Sie ihn aus dem Stand nach vorn. Sollte sich der Gegenstand bewegen lassen, wird Connor nicht eher ruhen, bis er ihn aus dem Weg geschafft hat. Hört er dennoch auf, liegt ein Felsbrocken oder ein Baumstamm im Weg. Unnötig zu betonen, dass Connor nichts beiseite räumen kann, wenn er die Hände voll hat. Also: Erst die gezückte Waffe verstauen und dann zusehen, wie man die Kuh vom Eis bekommt.



Wenn Connor über die Klinge springt - Springen und Abseilen

08

Ob Felsvorsprünge, Schluchten oder hohe Berge - Connor hat auf jede Herausforderung die richtige Antwort.



Den Sprung aus dem Stand bzw. aus dem Gehen heraus, den Sprung aus vollem Lauf und den Überschlag nach hinten. Seine Höhen und Weiten sind respektabel - aus dem Stand bringt er es auf etwa 1,80 m weit und 1,20 m hoch, im gestreckten Galopp steigert er sich auf eine olympiareife Weite von 9 Metern und eine Höhe von 1,80 m. Im Salto rückwärts schafft er 2,50 m nach hinten und 2 Meter in die Höhe. Diese Entfernungen sollten Sie kennen, um die Umgebung und Connors Können realistisch einzuschätzen. Vergessen Sie nicht etwa die Erdanziehungskraft - wir befinden uns zwar im Märchenreich, aber die Gesetze der Physik sollten auch hier bei Sprüngen in die Tiefe beachtet werden.

Um aus Ihrem Helden einen Leichtathleten zu machen, genügt ein Druck auf die <Einf>-Taste. Den Salto rückwärts bekommt

er ebenfalls in beiden Laufmodi hin, wenn Sie ihn mit der Abwärts-Pfeiltaste rückwärts laufen und mit der <Einf>-Taste springen lassen.

Auch für ausgedehnte Kletterpartien ist Connor bestens gerüstet, wenn er auf seinen Wegen einmal **Seil** und **Haken** gefunden hat. Ob Sie diese Utensilien verwenden können, sagt Ihnen das Haken/Pfeil-Icon am rechten unteren Bildschirmrand. Klicken Sie in der Fußleiste auf das Icon. Daraufhin erscheint der entsprechende Cursor. Klicken Sie nun auf das Objekt, das Connor überwinden soll. Er wirft das Seil in die Höhe und beginnt sofort zu klettern, sobald Sie ihn mit den Pfeiltasten nach oben oder unten dirigieren. Lassen Sie ihn über das Seilende weiterkraxeln, wird er aufhören und das Seil wieder im Rucksack versteuen.

09

So bringen Sie den Stein ins Rollen



Wenn Connor auf Steine trifft, sollte er sie einsammeln - auch wenn er sie langsam nicht mehr sehen kann. Mit denen kann er Druckplatten zum Nachgeben überreden oder beschweren.

In der Steuerleiste gibt es eigens ein Icon mit einem Steinhaufen. Klicken Sie den an und nun auf die Stelle, auf die Connor einen Stein werfen soll. Connors beidarmige Wurftechnik lässt allerdings keine rekordverdächtigen Weiten zu.

EINE KLEINE WAFFENKUNDE

Wenn Sie die Augen offen halten, werden Sie immer wieder Hand- oder Schusswaffen finden. Klicken Sie eine Waffe an, um sie aufzuheben. Dabei wird die neue sofort gegen die alte ausgetauscht. Die mit dem besten statistischen Wert sollten Sie behalten. Um eine Waffe zu benutzen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Icon (Schwert bzw. Pfeil) in der Steuerleiste.

Wenn Sie Ihren Gegner mit einer **Handwaffe** bearbeiten möchten, genügt ein Linksklick in die gewünschte Richtung. Der

Gegner sollte sich in erreichbarer Nähe befinden. Mit einem Druck auf die <Entf>-Taste können Sie die Waffe wechseln. Der Linksklick ist die schnellste Art, ein Gefecht zu führen, der fünfmal heftigere „Große Schwung“ die wirkungsvollste. Dazu halten Sie während des Linksklicks einfach die Umschalttaste gedrückt.

Mit **Schusswaffen** können Sie jederzeit in eine beliebige Richtung feuern und müssen dabei nicht unbedingt einen Gegner anklicken. Das macht durchaus Sinn, schließlich stellen sich die Monster nicht bereitwillig als Zielscheibe zur Verfügung. Noch ein Tipp am Rande: Wundern Sie sich nicht, wenn Connor eine neue Waffe aufhebt und dann die alte verliert. In diesem Fall ist die neue Waffe immer besser oder sie ist exakt die Waffe, die er jetzt braucht.

Aufrüstung

10

Handschuhe, Harnische, Stiefel sind ebenso wichtig wie Waffen, denn sie erhöhen Connors

Verteidigungswerte - also immer sammeln!



Wenn Connor bereits einen entsprechenden Gegenstand besitzt, genügt ein Blick in die Statistik, ob es sich lohnt, ihn auszutauschen. Trägt Connor eine Kompletrüstung sind Einzelgegenstände nahezu wertlos, denn dann müsste für ein schönes Paar Handschuhe die gesamte Rüstung abgelegt werden. Ein solcher Striptease lohnt sich nur, wenn Sie eine neue Kompletrüstung finden.

BIG BROTHER IS WATCHING YOU - DIE MAGISCHE KARTE

Während des Spiels erscheint eine magische Karte, die Sie per Klick auf das Karten-Icon in der Steuerleiste oder durch drücken der <TAB>-Taste öffnen. Diese Karte verrät Ihnen, wo sich Connor gerade herumdrückt. Mit den Pfeiltasten am unteren Rand wechseln Sie zwischen den Welten. Ihnen entgeht

also nichts, zumal die Karte jede Änderung anzeigt, die sich durch Connors Aktionen ergeben hat.

Ein weiteres interessantes Detail der magischen Karte ist die Teleportfunktion am unteren rechten Kartenrand. Das Teleportieren ist eine äußerst beliebte Form des Reisens, erspart sie Ihnen doch das langweilige Ablatschen längst erforschter Gebiete. Nur im Reich der Sonne werden Sie vergeblich nach dieser Funktion suchen. Stellen Sie Connor auf eine solche Position und klicken Sie auf das Teleport-Symbol. Sobald die neue Welt geladen ist, erscheint Connor an der gewünschten Stelle - immer vorausgesetzt, Sie haben die Teleport-Position dieser Welt bereits entdeckt. Wenn nicht, bleibt Ihnen nur der mühsame Fußmarsch.

Es ist doch alles Gold, was glänzt



Wenn er nur richtig danach sucht, wird Connor bei seinen Streifzügen auf Gold stoßen. Auch Monster sind so freundlich und lassen beim (nicht ganz freiwilligen) Ableben ein paar Münzen fallen.

Lassen Sie sich nicht bitten, nehmen Sie alles mit - Linksklick genügt. Wie jedermann weiß, kann ein kleiner Goldvorrat überaus praktisch sein - beim Einkaufen oder beim Einholen wichtiger Informationen. Wenn Sie Ihren Reichtum einsetzen wollen, klicken Sie auf das Gold-Icon in der Steuerleiste. Mit dem Goldmünzenstapelcursor klicken Sie nun auf das Objekt, das Sie kaufen möchten. Wenn Sie genügend Barschaft haben, wird der korrekte Betrag von Ihrem Guthaben abgebogen.

TASCHEN VOLL STOPFEN - GEGENSTÄNDE IM INVENTAR

Es gibt zwei Steuerleisten. Die Kopfzeile erscheint, sobald Sie mit dem Cursor den oberen Bildschirmrand berühren, die Fußleiste erscheint, wenn Sie die Leertaste drücken. In der Kopfleiste befindet sich das Inventar, also all das, was Connor im Laufe der

Zeit findet und sich in die Tasche steckt. Bei mehr als sieben Gegenständen müssen Sie auf die Pfeile neben der Maske bzw. dem Goldstapel klicken, um sich ein genaues Bild zu verschaffen. Wenn Sie ein Objekt benutzen wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den betreffenden Gegenstand im Inventar. Klicken Sie danach auf die Stelle, wo Sie ihn verwendet wissen wollen und warten Sie ab, was passiert (wenn etwas passiert). Wenn Sie ein bestimmter Gegenstand näher interessiert, genügt ein Rechtsklick auf das entsprechende Symbol in der Inventarleiste. Die Fußleiste enthält auf der linken Seite Informationen über die Rüstung und die Waffe, die Connor trägt. In der Mitte befinden sich acht kleine Felder. Die ersten vier enthalten (nach Stärke sortiert) verschiedene Gegenstände, die Connor zur eigenen Heilung einsetzen kann. Die anderen vier Felder beherbergen magische Tränke.

Ein magischer Schluck aus der Pulle

12

In der Fußleiste hat Connor Platz für vier verschiedene magische Getränke, ohne die er gegen so manche Sumpfhexe keine Schnitte bekäme.

Trank des Schutzes Erhöht den persönlichen Schutz auf oder um 50 Prozent. Nicht unpraktisch bei ungestümen Monsterattacken.

Trank der Stärke Ein kleiner Schluck genügt und die Statistik dieser Handwaffe erhöht sich auf 150 Prozent des derzeitigen Werts (zum Mitrechnen: wenn Connor eine Handwaffe mit dem Wert 100 in der Hand hat und sich dann einen Stärketrank reinzieht, klettert der Wert dieser Waffe auf 150).

Trank der Erkenntnis Connor macht sich nach dem Genuss dieses Tranks keinerlei Illusionen: Wer davon trinkt, der kriecht keiner Magie mehr auf den Leim und erkennt selbst jene, die lieber unsichtbar bleiben möchten.

Trank der Unsichtbarkeit Die Diener der Finsternis und so manche untergeordnete Lebensform lassen sich durch die



sen Trunk täuschen. Einige höhere Kreaturen oder weiterentwickelte Lebensformen aber lassen sich selbst durch dieses abgefeimte Stück Magie nicht beirren.

Sobald Connor von einem dieser Tränke nascht, erscheint auf dem Spielbildschirm unten rechts ein kleines Symbol, das sich wie eine Sanduhr langsam, aber unerbittlich leert. Ist es vollständig leer, ist es auch mit der wohltuenden Wirkung des Getränks vorbei.

Wenn Sie Durst haben, genügt ein Linksklick auf die gewünschte Flasche. Die edlen Tropfen sind auch von links nach rechts durchnummeriert - drücken Sie einfach die 5 auf dem Ziffernblock Ihrer Tastatur.



13

Der Stein des Anstoßes - die Maske



Connor muss die einzelnen Bruchstücke der Maske finden und sie zusammenfügen. Immer wenn er fündig wird, erscheint ein weiteres Teil im Inventar.

Deshalb kann er Ihnen auch sofort erzählen, welche Stücke er schon hat, wenn Sie das Masken-Icon mit der rechten Maustaste anklicken. Mit einem Linksklick hingegen landen Sie sofort im Hauptmenü mit all seinen wunderbaren Möglichkeiten.

DER GLÄSERNE MENSCH - DIE GESUNDHEITS- UND ERFAHRUNGSLEISTEN

Connors Zustand liegt wie ein offenes Buch vor Ihnen - Sie sind über den Gesundheitszustand und den aktuellen Erfahrungsschatz Ihres Helden jederzeit im Bilde. In der Mitte der Fußleiste, unterhalb der Flaschensammlung, befindet sich eine Zeile mit zwei Leisten. Die blutrote Anzeige auf der linken Seite informiert Sie über seine Gesundheit (je weniger rotes Kontrastmittel, desto schlechter geht es ihm), die grüne Anzeige dane-

ben gibt Auskunft über seinen Spielfortschritt, der in Erfahrungspunkten ausgedrückt wird. Diese Punktzahl steigt, je mehr Siege Connor errungen oder je mehr Rätsel er gelöst hat. Hat diese Anzeige den Höchstwert erreicht, steigt Connor automatisch eine Erfahrungsstufe höher und seine Gesundheit ist vollständig wiederhergestellt. Er wird also mit jedem neuen Level immer stärker. Die Hürden zum Erreichen eines neuen Levels werden immer höher - mit jedem neuen Level verdoppelt sich die Punktzahl, die zum Erreichen des Nächsten notwendig ist. Dieser Automatismus wird erst ab Level 15 außer Kraft gesetzt. Noch etwas: Mit jeder neuen Erfahrungsstufe gewinnt Connor auch 10 Gesundheitspunkte hinzu. Befindet er sich auf Level 4, hat er demnach erst 40 Gesundheitspunkte, von denen er zehren kann. Auf Stufe 22 besitzt er immerhin schon 220 Punkte.

Daventry und die Dimension des Todes

14

Touristen wissen immer gern, worauf sie sich bei einer Reise einlassen.



Auch wenn Ihr Auftrag absolut nichts mit einem Wochenendausflug nach Großheubach gemein hat, wollen wir Sie dennoch nicht gänzlich unvorbereitet ziehen lassen.

DAVENTRY - LIEBLICHES KÖNIGREICH UND HEIMAT SCHÖNER BAUERNTÖCHTER

Bis zum magischen Desaster lebt Connor in einer ländlichen Gegend ganz in der Nähe von Daventry. Die Dorfmitte wird von einer Mühle beherrscht – nichts Aufregendes also. Connor selbst ist Gerber und hat sich hier niedergelassen, um mit den Jägern in der Nähe leichter ins Geschäft zu kommen. Doch nachdem dieser üble Strolch die Maske zerdeppert hat, ist es mit dem beschaulichen Leben vorbei. Eine Heldenkarriere beginnt...

DIE DIMENSION DES TODES

Von Daventry oder dem Sumpf aus gibt es keine Straße in diese schaurig-finstere Gegend. Der wagemutige Reisende betritt die Dimension des Todes über magische Portale, die seit Jahrhunderten in Daventry und dem Sumpf Spinnenweben ansetzen, ohne dass jemand sie entdeckt hätte. Von ihrer Existenz berichten allenfalls einige düstere Legenden, doch auch die geraten allmählich in Vergessenheit. Bis... ja, bis sich diese Portale kurz vor der Katastrophe plötzlich wieder öffnen.

Der Legende nach warten die Seelen der Verstorbenen in der Dimension des Todes auf ihr Urteil. Der Herr über diesen riesigen Wartesaal ist Fürst Azriel, der mit knochiger Hand und seinen Skelettwächtern ein hartes Regiment führt.



15

Sumpf und Gnome

DER SUMPF - NAHERHOLUNGSGEBIET MIT KLEINEN FEHLERN

Der Sumpf liegt nicht weit von Daventry entfernt und war bisher durch Straßen und Trampelpfade mit dem kleinen Königreich verbunden. Nach dem magischen Desaster indes sind diese Wege versperrt - Connor bleibt nichts anderes übrig, als den Sumpf über die Dimension des Todes zu betreten. Ein gehöriger Umweg und gefährlich noch dazu. Aber was hilft's - wenn er alle Teile der Maske wiederfinden will, muss er da eben durch. In dem ehemals beschaulichen Sumpfbereich sieht es aus wie nach einem Chemieunfall - überall haben sich giftige Wasserlachen und Sumpfschleim gebildet. Und woher plötzlich diese üblen Kreaturen kommen, weiß ebenfalls kein Mensch.

DAS UNTERGRUNDREICH DER GNOME

Im Norden des Sumpfes beginnt das Reich der Gnome, die sich aus praktischen Erwägungen heraus - Gnome sind in der Regel Bergarbeiter und Händler - im Untergrund häuslich eingerichtet und das ganze Gebiet bis tief in die Berge hinein mit

Tunneln durchzogen haben. Doch nun sind die Ausgänge zur Oberwelt zerstört, die Gnome eingeschlossen. Auch wenn sie gerne zurückgezogen leben - das geht vielen Untergründern dann doch zu weit. Auf seinen Reisen trifft Connor etliche Zwer-



ge, die fieberhaft damit beschäftigt sind, diese verschütteten Ausgänge wieder freizulegen. Dabei kommen ihm Gerüchte zu Ohren, wonach es in dieser Untergrundwelt einstmals eine große Zivilisation gegeben haben soll. Aber Beweise dafür gibt es natürlich nicht - wahrscheinlich ist es nichts weiter als dummes Zwergengewäsch. In den dunklen Stollen verbreiten sich solche Gerüchte halt schneller als bei Tageslicht.

Unfruchtbares Gebiet und Eiswüste

16

EINE HEIßE GEGEND - DAS UNFRUCHTBARE GEBIET

Über der Welt der Gnome, auf einem Plateau am Fuße eines alten Vulkans, erstreckt sich das sogenannte unfruchtbare Gebiet - eine unwirtliche Gegend voller heißer Lavaströme, in das Menschen sich nur selten verirren. Doch so lebensfeindlich diese Landschaft auch wirken mag, unbewohnt ist sie deshalb noch lange nicht. Die Geschöpfe, die hier leben, muten allerdings etwas seltsam an - ein merkwürdiges Hügelvolk, das mit Metallbearbeitung und Handel sein karges Leben fristet. Doch nun scheint selbst für diese genügsamen Kreaturen das letzte Stündlein geschlagen zu haben, denn der rege Handel mit dem Eisvolk, das oben auf dem Vulkan lebt, ist völlig zum Erliegen gekommen.

DER FROSTIGE TANZ AUF DEM VULKAN - DIE EISWÜSTE

Eine Eiswüste auf dem Kegel eines Vulkans - diese Vorstellung ist schon bizarr genug. Doch die Bewohner dieses Eissee, der sich in der Mitte des Vulkans gebildet hat, sind noch merkwürdiger - das ausschließlich weibliche Volk der Schneenymphen und Greife, die den Luftraum beherrschen und furcht-

erregende Eisorks teilen sich mehr schlecht als recht ein Gebiet, das der Legende zufolge der Ort sein soll, an dem die Erde auf die Sonne trifft. Für Menschen ist hier eigentlich kein Platz und das nicht nur wegen der Temperaturen - das Gekeife der Nymphen, die Schnabelattacken der Greife und das Gegrunze der Orks kann schon an den Nerven zeren.

DEM HIMMEL SO NAH... - DAS REICH DER SONNE

Eine wahrhaft himmlische Welt und das eigentliche Ziel unseres Helden, befindet sich doch hier der Ort mit der „Maske der Ewigkeit“. Zwischen diesem Reich und den anderen Welten gibt es keine physikalische Verbindung. Und dennoch gibt es einen Weg - und Connor muss ihn finden, denn hier entscheidet sich sein Schicksal.



17

Die illustre Monsterschar

Auf seinem Marsch durch die verschiedenen Welten begegnen Connor zahlreiche Monster der unterschiedlichsten Gefahrenklassen, die ihm allesamt ans Leder wollen. Um diese miesen Spießgesellen zu überleben, braucht man ein dickes Fell. Best of Sierra sagt Ihnen schon jetzt, mit wem Sie es zu tun bekommen.

DICK, DUMM UND GEFRÄßIG - DER GOBLIN

Goblins sind die einzigen Lebewesen, die in Daventry nicht versteinert worden sind - glücklicherweise sind sie nicht nur dumm, sondern auch ziemlich langsam und - trotz ihrer imposanten Körpergröße - recht schwach auf der Brust.

DER DICKE MIT DER POMPFE - DER GOLEM

Golems sind weltläufiger als Goblins - man findet sie in den verschiedensten Breitengraden und Welten. Bei Lichte besehen sind



sie ausgesprochen dämlich, aber ziemlich schnell und zuhauen können sie auch ganz ordentlich. Sie treten gerne in Rudeln auf - gemeinsam sind sie unausstehlich.

DER AUS DEM GRABE STEIGT - DER ZOMBIE

Auch Zombies können Ihnen in mehreren Ländern über den Weg laufen. Sobald sie Connors Gegenwart spüren, graben sie sich aus ihrer Gruft. Sie lieben den Angriff aus dem Hinterhalt. Zombies sprühen nicht gerade vor

Skelette, Phantome, wandernder Geist

18

Intelligenz, aber dieses Manko gleichen sie durch eine hohe Durchschlagskraft aus. Außerdem sind sie zäh wie ein alter Lappen.

KLAPPERN GEHÖRT ZUM HANDWERK - SKELETTE UND IHRE KOMMANDANTEN



Wenn wir Ihnen jetzt erzählen, dass Skelette vornehmlich in der Todesdimension anzutreffen sind, wird Sie das wohl kaum überraschen. Dort haben sie auf ihre alten Tage noch mal einen guten Job gefunden - sie sind die Wächter der Todeszone. Egal ob sie als Schwertkämpfer oder Bogenschützen auftreten - sie sind häufig in Rudeln unterwegs, ziemlich intelligent und schlagkräftig. Noch eine Klasse höher anzusiedeln ist der Kommandant dieser Spezies. Die kräftigen Hiebe dieses gut gepanzerten Skeletthünen sind nicht von schlechten Eltern - Heiltränke griffbereit halten!

ZIEMLICH KOPFLOS - DAS PHANTOM

Phantome sind die Seelen von Verstorbenen, die noch auf ihre finale Gerichtsverhandlung warten. In der Zwischenzeit



geistern sie kopflos durch die Dimension des Todes, stets auf der Suche nach Lebensenergie. Wenn Sie Connor das Los eines Energiespenders ersparen wollen, sollten Sie die Phantome tunlichst auf Distanz halten. Sobald Sie in Connors Nähe kommen, beginnen Sie sich an seiner Energie zu laben. Das kann einen ganz schön krank machen.

RUHELOS - DER WANDERnde GEIST



Auch den wandernden Geist finden Sie nur in der Dimension des Todes, vornehmlich in Fluren und Korridoren. An Menschen hat der ruhelose Geist kein Interesse. Dennoch sollten Sie diese Geister meiden wie die Pest - allein ihre Aura geht Connor ziemlich an die Nieren. Und glauben Sie bloß nicht, Sie könnten einen wandernden Geist mit Ihrem Schwert oder Bogen beeindruckten: auf den können Sie einhacken wie Sie wollen - ein substanzloses Wesen wie ihn lassen physische Angriffe völlig kalt.

19

Schleimmonster, fleischfressende Pflanze, Baummonster

GIFT UND GALLE SPUCKEN - DAS SCHLEIMMONSTER

Schleimmonster sind in den Sümpfen zu Hause. Sie sind nicht besonders kräftig, aber sprunggewaltig und schnell. Bei ihren überfallartigen Angriffen stoßen sie einen Giftschleim aus, der zwar nicht sofort tödlich wirkt, aber trotzdem gefährlich werden kann, denn die Angriffslust der Schleimmonster ist legendär. Doch ebenso schnell wie sie angreifen, ziehen sie sich auch wieder zurück. Monster der obersten Plagegeisterklasse.

NICHT NUR INSEKTEN AUF DEM SPEISEPLAN - DIE FLEISCHFRESSENDE PFLANZE

Noch so eine Sumpfbliüte - die fleischfressende Pflanze hat es nicht nur auf Kleingetier abgesehen. Unvorsichtige Bauernlümmelel kommen ihr manchmal gerade recht. Ihre Anpassung an die Umwelt ist perfekt - sie versteckt sich



in den seichten Gewässern und taucht urplötzlich vor ihren Opfern auf. Mit Schusswaffen können Sie nur wenig ausrichten, denn die fleischfressende Pflanze zieht sich bei Gefahr gerne wieder unter die Wasseroberfläche zurück. Allerdings müssen Sie nicht befürchten, von einer dieser Pflanzen verfolgt zu werden - aufgrund ihrer Wurzeln ist sie ziemlich ortsgewunden.

FEINE MASERUNG - DAS MANDRAGOR-BAUMMONSTER

Der Mandragor-Baum lebt mit seinem Monster in perfekter Symbiose und schützt es mit seinen Wurzeln. Auf denen können Sie herumhacken, wie Sie wollen, sie wachsen immer wieder nach. Wenn wider Erwarten dennoch mal eine Wurzel abstirbt, müssen Sie die Gelegenheit nutzen und den Stamm angreifen, um bis zum Herz des Monsters vorzudringen. Auf Pfeil und Bogen sollten Sie besser gleich ganz verzichten - Schusswaffen entlocken dem Baummonster allenfalls ein ungnädiges Lächeln.

Blasentaucher, Sumpfgolem, Sumpfhexe

20

TÖDLICHE UMARMUNG - DER BLASENTAUCHER



Auch der Blasentaucher fühlt sich im Sumpf so richtig heimisch. Nur dort findet er die Umgebung, die er braucht, um so richtig vor sich

hin zu blubbern. Doch unterschätzen Sie diese Luftbläschen nicht - im Gegenteil, sie sollten ein Alarmsignal sein. Mit seinen Tentakeln schnappt er urplötzlich nach seinen Opfern und zerrt sie unter Wasser. Was er danach mit ihnen macht, entzieht sich unserer Kenntnis. Lebend wieder aufgetaucht ist bisher jedenfalls niemand.

PATENONKEL DES GOLEMS - DER SUMPFGOLEM



Der Sumpfgolem scheint eng mit dem Land-Golem verwandt zu sein - Brüder im Geiste, wenn man so will, denn sie sind genauso dämlich wie Ihre Freunde vom Festland. Und auch sie laufen immer mit diesem Holzprügel durch die Gegend, der bei seinen Opfern so hässliche

Spuren hinterlässt. Offenbar werden sie mit diesen Dingen geboren. Weiteres Indiz - die unstillbare Neigung, immer rudelweise aufzutreten. Na ja, wenigstens haben die Tierchen Familiensinn.

MISS UNIVERSUM - DIE SUMPFHEXE



Die Sumpfhexe ist die Schönheitskönigin der Sümpfe. Mit ihren behäbigen Bewegungen, dem breiten Kussmund und der zeitlosen Frisur ist sie imstande, jeden Reisenden zu betören, bevor sie ihn neckisch mit heißen Feuerbällchen bewirft. Dass die Menschen ihre Annäherungsversuche auch immer so brüsk zurückweisen müssen! Dauernd greifen Sie zu diesen hässlichen Schwertern und prügeln auf einen ein! Da müssen sie sich nicht wundern, wenn selbst die geduldigste Sumpfhexe irgendwann mal pampig wird! Besonders die Feuerbällchen können verteufelt weh tun. Legen Sie also rechtzeitig einen entsprechenden Vorrat an Heiltränken an, bevor Sie Ihr Glück in den Sümpfen versuchen.

21

Flugkreischer, Felsdämon, Drachenzurm

LUFTANGRIFFE - DER FLUGKREISCHER

Der Flugkreischer siedelt bevorzugt im Gnomereich - dort hängt er friedlich an der Decke, bis ein argloser Gnom vorbeischleicht, den er nach allen Regeln der Kunst zur Schnecke machen kann. Er schießt auf seine Opfer zu und stößt im Sturzflug tödliche Stromstöße aus. Bei den Gnomen hat er sich damit keine Freunde gemacht und auch Connor wird ihn gar nicht mögen. Eine kräftige Handwaffe hält aber auch den lautesten Flugkreischer zuverlässig auf Distanz.

DIE STEINSCHEUDER - DER FELSDÄMON

Steine sind offenbar Connors Schicksal. Schon wieder so eine versteinerte Kreatur, doch die hier hat nichts mit einer Statue gemein. Im Gegenteil, sie ist ziemlich beweglich, taucht urplötzlich vor ihrem Opfer auf und bewirft es mit...

Sie haben's erraten! Versuchen Sie, dem Felsdämon mit einer harten Handwaffe zu Leibe zu rücken - mit Pfeilen auf einen Felsblock zu schießen, würde Ihnen im normalen Leben ja auch nicht einfallen.

**WENN WÜRMER ERWACHSEN WERDEN
- DER DRACHENZURM**

Auch der Drachenzurm fühlt sich im Reich der Gnome zu Hause. Seine dickwandigen Schuppen machen ihn immun gegen Geschosse aller Art. Wenn Sie einen Drachenzurm ausschalten wollen, müssen Sie sich schon auf einen klassischen „Infight“ gefasst machen, um es mal in der Sprache der Boxer auszudrücken. Doch genau darin liegt die Gefahr: Seine Kopfstöße und Beißattacken lassen auch erfahrene Kämpfer alt aussehen. Beim Drachenzurm könnte selbst Mike Tyson noch etwas lernen.

Feuerameisen, Feuerdämon, Feuerzweig

22

FRIEDLICHE FEUERAMEISEN



Die Feuerameisen fühlen sich erst in der Hitze des unfruchtbaren Gebiets so richtig wohl. Auf Menschen oder sonstige Eindringlinge

entwickeln sie keinen Appetit. Eine einzelne Ameise wäre auch viel zu schwach für einen durchtrainierten Kerl wie Connor. Aber reizen sollte man die Tierchen dennoch nicht – wenn Sie einer Ameise dumm kommen, ruft die Ihre Kumpels zu Hilfe. Kurze Zeit später stehen Sie bis zur Hüfte im Ameisenhaufen! Und das so etwas ziemlich weh tun kann, müssen wir Ihnen ja wohl nicht erzählen!

LEBEN IN DER LAVA - DER FEUERDÄMON



Dieser Dämon ist wohl das einzige Lebewesen, das in kochend heißer Lava überleben kann. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie Connor an einem Lavastrom vorbei dirigieren. Sobald jemand Ihrer heißgeliebten Ursuppe zu nahe kommt, heben die Feuer-

dämonen ihr Haupt und beschmeißen die frechen Eindringlinge mit kleinen Lavaklumpchen. Wahrscheinlich haben sie Angst, es könne Ihnen jemand die Heizung abdrehen.

KLEIN, ABER OHO - DER FEUERZWEIG



Lassen Sie sich nicht von der Größe dieser Kreaturen täuschen – Feuerzweige sind ein böses und grausames Volk. Besonders wenn sie anfangen, ihren riesigen Hammer zu schwingen, sollten Sie besser in Deckung gehen. Andere Vertreter dieser Gattung bevorzugen hingegen einen mächtigen Feuerbogen, der ebenfalls große Schäden anrichten kann. Es kommt strafverschärfend hinzu, dass diese Feuerzweige auch noch bestens gepanzert sind und Connors Angriffen recht gut widerstehen können. Nehmen Sie sich also in Acht!

23

Basilisk, Eisork, Greif

WENN BLICKE TÖTEN KÖNNEN - DER BASILISK

Schon wieder eines dieser Tierchen, die vor der Katastrophe kein Mensch kannte - doch jetzt schießen sie wie Pilze aus dem Boden. Der Basilisk sucht mit wachsender Begeisterung das unfruchtbare Gebiet heim und sorgt mit seiner Angriffslust dafür, dass es noch ein Stück unfruchtbarer wird. Basilisken schrauben sich zu beachtlicher Größe empor. Die mächtige Kau- muskulatur allein ist schon respekt einflößend - wer jedoch die Beißattacke eines solchen Ungetüms wider Erwarten übersteht, der bekommt es schlussendlich mit den Energieblitzen zu tun, die der Basilisk aus seinen Augen abfeuert. Und dann bricht für die meisten relativ schnell die Nacht herein.

DER ORK, DER AUS DER KÄLTE KAM - EISORKS

Eisorks sind wie ihre Vettern aus den gemäßigten Breiten- graden ziemlich langsam und noch dazu dämlich - Muskel- pakete eben. Das hindert sie allerdings nicht daran, kräftig auszuteilen und das kann verteuft weh tun. Irgendwer muss



ihnen beigebracht haben, wie man eine Streitaxt schärft - diese Technik beherrschen Sie mittlerweile aus dem Effeff. Und das bekommt ein unvorsichtiger Gegner schnell zu spüren. Wenn sie gerade keine Axt haben, operieren Eisorks bevorzugt mit der Armbrust. Das macht sie auch nicht viel sympathischer. Frontalangriffe sind tunlichst zu vermeiden.

LUFT-HOHEIT - DER GREIF

In der Eiswüste sind Greife die Herrscher der Lüfte. Im Gegensatz zu den Orks sind sie ausgesprochen intelligent, wendig und körperlich recht gut ausgestattet. Allein der Schnabel hackt ganz schön was weg. Am Besten gehen Sie diesen Kreaturen aus dem Weg.

Frostdämon, Schneemähne, Drache, Scherge

24

HAARE AUF DEN ZÄHNEN - DER FROSTDÄMON



Frostdämonen sind große, kräftige und zottelige Wesen und ungefähr so possierlich wie ein ausgewachsener Yeti. Sie sind langsam und nicht besonders helle (der ewige Frost scheint sich lähmend auf die Gehirnzellen auszuwirken), doch im Rudel stets ausgesprochen gefährlich.

DIE SCHNEEMÄHNE, DAS UNBEKANNTE WESEN

Schneemähnen sind unsichtbar, deshalb ist es unserer Forschungsexpedition trotz heftigster Bemühungen nicht gelungen, ein Foto von ihnen zu schießen. Wie Überlebende glaubwürdig berichten, kann eine Schneemähne trotz ihrer unmateriellen Lebensweise kraftvoll zubeißen - welche Magie da mit dem Entsetzen Scherz treibt, ist nicht bekannt.

DOPPELKOPF - DER ZWEIKÖPFIGE DRACHE

Doppeladler sind in der europäischen Tierwelt durchaus nichts Ungewöhnliches - jedenfalls tauchen Sie regelmäßig in jedem zweiten Wappen auf. Doppelköpfige Drachen sind



hingegen eher die Ausnahme. Dem Vernehmen nach bewacht diese Drachenspezies den Durchgang zu einem sagenumwobenen Land, über das man sonst leider rein gar nichts weiß, schließlich hat es noch niemand geschafft, an diesem schlecht gelaunten Wächter lebend vorbei zu kommen.

DIE LAKAIEN DES LUCRETO - SCHWARZE SCHERGEN



Aus der schwarzen Flüssigkeit, die den Sonnentempel durchfließt, hat sich Lucreto, Endgegner und Verursacher allen Unglücks, ein paar gehorsame Diener gebacken. Schwarze Schergen sind dazu auserkoren, die Einzelteile der Maske zu finden und abzuliefern. Machen Sie sich auf ein hartes Gefecht gefasst, wenn Sie einem dieser Abgesandten begegnen, sie sind rüstungstechnisch auf dem neuesten Stand und können selbst harte Schläge gut wegstecken. Sie haben nur ein Ziel - Connor am Weiterkommen zu hindern und ihm die gefundenen Teile der Maske abzuknöpfen.

25

Schattendämon, Wasserschlange, Lucreto

**DIE DUNKLE SEITE DES SONNENTEMPELS
- SCHATTENDÄMONE**

dringlinge haben sie ein ausgezeichnetes Gespür.

Mit Schattendämonen bekommen Sie ausschließlich im Sonnentempel zu tun, der letzten Station Ihrer Reise. Sie nisten bevorzugt in Mauer- und Bodenritzen, um sich dem unvorsichtigen Sonnenanbeter gleich rudelweise in den Weg zu stellen. Für Ein-

MIT SPITZER ZUNGE - DIE WASSERSCHLANGE

Ebenfalls ein Geschöpf des Sonnentempels - allerdings nur der unteren Level. Dieses Los hat sie ziemlich spitzzünftig gemacht - sie verwendet ihre Zunge wie ein Peitsche, deren Schlag weit über die unteren Level hinaus geführt ist.

FINALE FURIOSO - LUCRETO

Wundern Sie sich nicht, wenn Ihnen dieser Typ bekannt vorkommt - Lucreto ist der finstere Strolch des Einführungs-videos, der in seiner Gier nach Macht die Maske in die Luft gejagt hat und nun alle Hebel in Bewegung setzt, um die Einzelteile wiederzufinden. Wenn Sie alle Teile gefunden, alle Monster niedergemacht und allen Schergen getrotzt haben, dann bekommen Sie es mit ihm zu tun. Als ehemaliger Archone des Tempels ist er ein lausiger Kämpfer, aber auf Schwertkämpfe wird er sich auch nicht einlassen. Lucreto ist mit allen Wassern der Magie gewaschen - ein in der Wolle gewirkter Magier, für den Sie sich schon etwas einfallen lassen müssen, wenn Sie ihn besiegen wollen. Ein stinknormaler Zweikampf wird da nicht reichen! Und halten Sie vorsichtshalber ein paar von den leckeren Heilrängen bereit!

Des Rätsels Lösung...

26

... werden wir Ihnen hier nicht auf die Nase binden.

Dennoch wollen wir Sie nicht vollends im Regen stehen lassen. Die Rätsel können Sie allesamt in dem betreffenden Land lösen. Sie müssen nicht in fremde Länder aufbrechen, nur weil Sie mit dem Puzzle in diesem Land nicht fertig werden. Dann haben Sie irgendwo etwas vergessen. Manche Rätsel erstrecken sich durchaus über mehrere Welten - wo es aber gilt, aus dem jeweiligen Land herauszukommen, lösen Sie an Ort und Stelle. Wenn Sie eine Welt ohne ein Stück der Maske verlassen, müssen Sie zurückkehren. Zu den gängigsten Versäumnissen zählt vor allem der mangelnde Forschungsgeist. Wenn auf der magischen Karte noch schwarze Flecken zu sehen sind, dann sollten Sie sich schleunigst aufmachen, um sie zu tilgen. Sprechen Sie die Figuren ruhig noch einmal an. Die nehmen das nicht übel und sprechen womöglich über neue Themen. Zur Not latschen Sie halt die ganze Welt noch mal ab und klicken alles an, was Ihnen vor den Mauszeiger kommt.

ÜBERSICHT DER TASTATURBELEGUNG

Wenn Sie die Standardbelegung nicht geändert haben, stehen Ihnen auf der Tastatur folgende Befehle zur Verfügung:

F1	Hilfe
F11	Kamera umschalten
TAB	Karte aufrufen
Entf	Waffe wechseln
Ende	Gehen/Laufen
Bild auf/ab	Nach oben/unten schwenken
Leertaste	Umschalten · Interface ein/aus
Alt	Waffe wegstecken
Umschalttaste	Wechseln, Schlagen, Ziehen und Kamera
Strg	Zum Spielcursor wechseln
Pfeiltaste	Connor bewegen
Eingf (Ziffernblock)	Springen
1-8 (Ziffernblock)	Gesundheitsstränke · magische Gegenstände

27

Wenn der Pfeil im Köcher bleibt

Doc Sierras kleine Fehlerkunde

Normalerweise laufen unsere Spiele ja wie geschmiert. Das heißt aber nicht, dass sich nicht hin und wieder ein kleiner Fehlerteufel einschleichen könnte. Doc Sierra sagt Ihnen, wie Sie diese kleinen Tierchen wieder loswerden.

Sollte während des Spiels kein oder nur ein sehr verzerrter Ton zu hören sein, sollten Sie die Treiber Ihrer Soundkarte aktualisieren. Welche Treiber Sie sich besorgen müssen, erfahren Sie im Handbuch Ihrer Soundkarte.

Erscheint die Fehlermeldung „Die erforderliche .DLL-Datei DPLAYX.DLL kann nicht gefunden werden“ oder „...ungültige Seite in Modul „mask.exe“an Adresse...“, so liegt der Fehler auf der Hand: Auf Ihrem PC ist noch kein DirectX oder lediglich eine ältere Version installiert. Öffnen Sie den Windows-Explorer, wechseln auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (die BoS 21-CD muss eingelegt sein) und dort in das Verzeichnis „DirectX70a“. Starten Sie die Datei „Dx7Ager.exe“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach der Installation werden Sie aufgefordert, Windows neu zu starten. Dann können Sie getrost wieder auf Monsterjagd gehen. Wenn das Spiel hingegen zu langsam oder sehr träge abläuft, sollten Sie überprü-

fen, ob speicherfressende Anwendungsprogramme unerkannt im Hintergrund laufen – Virens Scanner, beispielsweise. Beenden Sie diese Anwendungen (beim nächsten Neustart von Windows sind alle wieder vollständig versammelt). Starten Sie hierfür Ihren Computer neu und warten Sie, bis die Festplatte keine Daten mehr lädt. Drücken Sie nun die Tastenkombination STRG+ALT+ENTF. Sie sehen nun das Fenster „Anwendungen schließen“. Beenden Sie dort alle Anwendungen (Task beenden) bis nur noch der Explorer in diesem Fenster erscheint. Starten Sie nun direkt das Spiel „King´s Quest 8“ (ohne Windows vorher neu zu starten) und Connor joggt in aller Frische über den Bildschirm.

Die Nummer mit dem Laufwerksbuchstaben dürfte Ihnen mittlerweile ebenfalls bekannt sein: Die CD wird nach dem Starten von „King´s Quest 8“ nicht gefunden, obwohl diese im Laufwerk liegt. Schauen Sie doch mal nach, ob Ihr CD-ROM-Laufwerk auch einen Laufwerksbuchstaben hat, der unmittelbar auf den der letzten Festplatten-Partition folgt. Mit anderen Worten: Wenn Sie eine Festplatte mit nur einer Partition besitzen, dann hat diese den Buchstaben C:. Das CD-ROM-Lauf-

Impressum

werk müsste folglich auf den Buchstaben D: getauft sein. Wird es aber mit E: oder F: bezeichnet, dann kann das Spiel das Laufwerk nicht finden. Von Festplatten einmal abgesehen, können Sie jedem Laufwerk einen eigenen Laufwerks-Buchstaben zuweisen. Dies geschieht über den Pfad Systemsteuerung → System → Geräte Manager. Dort liegt u.a. der Ordner „CD-ROM“. Klicken Sie ihn doppelt an und werfen Sie einen Blick hinein. Rufen Sie die Eigenschaften auf und wählen Sie den Menüpunkt „Einstellungen“. Stellen nun im Bereich „Reservierte Laufwerksbuchstaben“ als „ersten“ und „letzten“ den richtigen Buchstaben ein. Sie werden nun aufgefordert, Windows neu zu starten. Danach weiß Ihr Rechner, was ein CD-ROM-Laufwerk ist. Auch Tatabmeldungen wie „Videokomprimierung nicht gefunden...“ brauchen Sie nicht zu schrecken: Auf der BoS 21-CD befindet sich ein Ordner namens „Patch“. Öffnen Sie den Windows-Explorer, wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie nun doppelt auf den Ordner „Patch“ und danach auf die Datei „iv5play.exe“. Folgen Sie nun den berühmten Bildschirmweisungen. Das wirkt sich wohltuend auf die Abspiel Freude der Videos aus.

Herausgeber HAVAS Interactive Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich, Geschäftsführer: Stefan Nußbaum **Chefredaktion** Stefanie Pranz **Stellvertretende Chefredaktion:** Ines Gawenda **Redaktion**Textfarm Nörvenich-Irresheim **Technik** Redaktion Michael Junkel, Test Markus Rafflenbeul **Grafik** Planet Pixel, Köln, www.planetpixel.de **Vertrieb** MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH&Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel. 089/319060, Fax 089/31906113 **Lithos** ultima me digital, PrePress Services, Köln **Druck** SCS Soft-Copy-Service GmbH, Ötzer Straße 10, D-86672 Thierhaupten, Tel. 08271/80580, Fax 08271/8613 **Auflage:** 50.000 **Verkaufspreis:** 9,95 DM **Erscheinungsweise:** zweimonatlich **Urheberrecht:** Das Urheberrecht aller in dieser Zeitschrift erscheinenden Beiträge liegt bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- sowie Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. **Manuskripte:** Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster-, Bild-, oder Datenmaterial wird keine Haftung übernommen.

Sie haben eine Lizenzversion des Programms King's Quest 8 erworben. Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und HAVAS Interactive Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-ROM. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an HAVAS Interactive Deutschland GmbH zurück.
- **Umfang der Benutzung:** Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- **Haftung und Gewährleistung:** Sollte die CD-ROM einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: HAVAS Interactive Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.

THE FINAL CURSE

Das neue 3D-Adventure der Macher
von Dracula Resurrection:

Entdecken Sie das düstere Geheimnis
des größten Museums der Welt.

AB OKTOBER IM
HANDEL ERHÄLTlich!

PC CD-ROM
WINDOWS® 95/98

© 2000 Index / Publisher: Les Éditions Millepattes / France / Millepattes Multimediale Edition
Alle Rechte vorbehalten. The Final Curse ist eine Produktion von MAVAS Interactive Division

index



Réunion
des Musées
Nationaux



france tele

MICROIDS