

von Volker Siebert / Lutz Nowack

Das wiedervereinigte Königreich benötigte einen König. So wurde vor ungefähr 700 Jahren ein beim Volk beliebter Eldenprinz zum High King von Albareth gekrönt. Er brachte drei magische Gegenstände aus seinem Heimatland mit. Diese Artefakte wurden von Zauberern erschaffen, um bei der Regierung des Königreichs zu helfen. Es waren das Tablet of Truth, die Foretelling Stones und das goldene Medallion of Power, das Mächtigste von den drei Gegenständen. Mit dem Tablet of Truth konnte der High King Fragen von großer Wichtigkeit für das Königreich beantworten. Nur Elden von reinem Geblüt konnten die Kräfte des Tablets nutzen. Es wurde dem Warden der Southern Marches gegeben. Die Foretelling Stones dienten dazu, Visionen von entfernten Plätzen und Zeiten zu zeigen. Die Steine gab der High King in die Obhut des Priors von Marabout, dem großen Kloster bei Rhyder im Norden. Das Heiligste der drei magischen Artefakte war das Medallion of Power, das dem König selbst gehörte. Kein High King konnte ohne dieses Madallion den Thron von Albareth besteigen. Das Medallion hatte die Kraft, ganze Armeen zu befehlen. Aber die Macht mußte aus dem Herzen des Besitzers kommen, und so

letzten benutzte der High King die Kraft des Medallions, um den Krieg zu stoppen und mit Heidrac, dem Führer der Barbaren, zu sprechen. Nach tagelangen Verhandlungen kamen sie überein, daß Ganestor den Barbaren übergeben werde und diese dem High King dafür ewige Treue schwören mußten. Im Laufe der Zeit achteten sich die beiden Männer immer mehr. Am Jahrestag des Friedensschlusses übergab Valwyn Heidrac das Tablet of Truth und verlieh ihm den Titel »Warden von Ganestor«. Valwyn wurde alt. Er nahm sein Medallion und sein Kind und verließ Albareth in Richtung der Heimat der Elden, wo er sich erholen und seine Kräfte regenerieren wollte. Valwyn ernannte seinen Verwalter, einen Eldenlord namens Dariel, dem er vertraute, für diese Zeit zu seinem Stellvertreter. Der High King versprach, nach 20 Jahren zurückzukehren. Doch als diese Zeit verstrichen war, kam Valwyn nicht wieder. Inzwischen herrschten wieder chaotische Zustände; Diebe, Orcs und andere Unholde machten das Land unsicher. Dariel war nicht in der Lage, das Reich zu regieren. Eine Gruppe schwarzer Priester begann damit, ihre Macht über das Königreich auszuweiten. Die einzige Hoffnung war die Rückkehr des High Kings. In der Bevölkerung dieser Zeit wuchs sich als einziges Kind eines Forst-

# TIMES

Vor über 800 Jahren erreichten erstmals Elden in großen Schiffen die Küste des Landes Albareth. Für die dort Ansässigen waren sie Eindringlinge und man attackierte sie heftig. Es brauchte viel Zeit, bis die Elden als Führer und Lehrer von den unerfahrenen Farmern des Landes anerkannt wurden...

The Barbarians are once again pressing hard on the borders, as bands break through to roam and pillage. There is internal disunity. The steward tries to keep a semblance of order and harmony, but is unable to command the powers of the High King. The great lords keep to their lands and castles, thinking mainly of their own security, refusing to cooperate. Some lords, mainly those who guard the marches, are developing forces of their own. The use of assassins is becoming common amongst those who desire to settle their grievances.



Barbaren-Horden beherrschen nach kurzer Zeit das Land

In the kingdom of Albareth chaos stirs in the land. Twenty years past Valwyn, the High King had newly ended the Ten Year War, driving back the invading Barbarians. Longing for rest, he

departed for the homelands to renew his strength. The King left the lands in the care of his steward, a trusted lord of the kingdom. The King never returned... As the only child of a woodsman and his wife, you have seen the troubles that the High King's absence has brought upon the weary land.

Das Königreich Albareth im Frieden

konnte es nur ein Elde mit dem Blut eines Königs benutzen.

## Vorgeschichte

Nach einer Zeit des Friedens überfielen ungeheure Krieger aus dem Süden Ganestor. Es kam zu einem harten Krieg. Nach zehn Jahren führte der High King persönlich die besten Ritter in die entscheidende Schlacht. Das Medallion sang für den Sieg, und die Ritter kämpften wie nie zuvor. Dennoch konnte keine Seite die Schlacht für sich entscheiden. Zu-

arbeiters auf. Als ich volljährig wurde, brachte man mich zu meinem vermögenden, aber kinderlosen Onkel in die Stadt. Da er nicht geizig war, konnte ich meinen Lebensweg frei wählen und meine Fähigkeiten nutzen...

## Das erste Abenteuer

Ich ließ mich zu einem kühnen Ritter ausbilden. Da in Eralan gerade mutige Abenteurer gesucht wurden, begab ich mich in eine Kneipe, um meine Dienste zur Verfügung zu stellen. Hier beginnt

mein Abenteuer. Als erstes soll ich das Geheimnis der Foretelling Stones lüften. Ich befinde mich im ersten Stock der Kneipe in Eralan. Ich steige die Treppe hinab und lande im Gastrum. An der Theke werde ich von einem älteren Mann angesprochen: Die Zeiten seien im vereinigten Königreich besser gewesen. Dadurch erhalte ich das Stichwort »Kingdom«. Darauf angesprochen, beginnt der Mann zu erzählen. Das Reich sei damals unter der Regentschaft von Valwyn gewesen. Dann fragt er, ob ich jemals von dem großen Medallion gehört hätte. Ich verneine, und so erklärt er mir, was es damit auf sich habe. Das Medallion sei ein magischer Gegenstand, der aus der Heimat mitgebracht worden sei, als die Elden sich hier niedergelassen hätten. Man sage, daß nur ein mächtiger Meister das Medallion benutzen könne. Dann macht der Mann eine Pause. Die nutze ich, um ihn auf Valwyn anzusprechen. Mein Gegenüber erwähnt etwas von einem »High King«, der weise und gerecht gewesen sei, aber uns jetzt verlassen habe. Daraufhin wende ich mich an den Wirt. Ich will wissen, was an Gerüchten im Umlauf ist. Er berichtet von magischen Schuhen, die angeblich in Treela zu haben seien. Dann erwähnt er noch kurz die Plünderer im Wald nördlich von Eralan und

flüstert etwas von einem dunklen Nebel, der sich im Nordosten bilde. Mir erscheint allerdings der Wahrheitsgehalt der letzten Information etwas vage zu sein. Ich kaufe also zunächst so viele Essenspakete, wie ich mir leisten kann. Dabei fragt der Wirt erneut, ob ich etwas über die Plünderer im Wald gehört hätte. Ich entgegne wahrheitsgemäß, daß ich nichts von ihnen wisse. Er belehrt mich, daß eine Gruppe von Orcs den Wald unsicher mache. Naja, vor denen habe ich noch keine Angst. Zunächst suche ich aber noch einen Herrn, der Interesse daran hat, einen Helden wie mich in seine Dienste zu nehmen.

Im südwestlichen Zimmer der Wirtschaft finde ich den Prior. Er klagt, daß vor zwei Wochen eine Karawane mit den Foretelling Stones Rhyder verlassen habe. Diese Karawane sei jedoch von den Orcs im Dark Forest ausgeraubt, und die Steine seien verloren worden. Der Prior fragt mich, ob ich bereit sei, die Steine zurückzugewinnen. Das ist ja genau das, was ich suche! Natürlich nehme ich an. Mit dem Auftrag verlasse ich Eralan durch das nördliche Stadttor und gelange in den Dark Forest. Ich folge dem breiten Weg. Schon bald greifen mich die ersten Unholde an, aber ich Kampfmaschine mache kurzen Prozeß mit ihnen. Ein

# OF LORE



Bogenschütze bricht schon beim ersten Schlag zusammen, Orcs benötigen immerhin zwei bis drei Treffer. Nach einigen Biegungen gelange ich an die Hütte eines Waldarbeiters. Dieser freut sich, einmal Besuch zu bekommen, denn wegen der vielen Orcs traut sich kaum noch jemand in den Wald. Ich versuche, mehr über die Orcs zu erfahren. Im Laufe der Unterhaltung bekomme ich heraus, daß die Straße nicht mehr sicher ist, seitdem die Orcs ihr Camp so nahe daran aufgeschlagen haben. Das Camp liegt am Ende eines gewundenen Pfades durch den Wald. Der Pfad beginnt nördlich des Pools, der weiter im Wald an

te befindet sich das Lager der Orcs. Dort laufen auch mehrere Orcs herum. Ich schleudere zunächst den Dagger auf einen von ihnen, dann versetze ich ihm mit der Hand den Todesstoß und sammle schnell den Dagger ein, um ihn sofort auf den nächsten Banditen zu schleudern. Nach drei oder vier siegreichen Zweikämpfen hinterläßt der getötete Orc eine Urne, die ich mir sofort schnappe. Dann verlasse ich fluchtartig den Platz, um mir die Urne auf dem Pfad, wo sich nicht so viele Unholde herumtreiben, etwas näher anzusehen. Ich entdecke, daß die Urne einige glühende Steine enthält. Die Foretelling Stones! Bevor ich

begebe ich mich gleich in die Wirtschaft. Den Wirt frage ich wieder über die umlaufenden Gerüchte aus, und er berichtet von einer magischen Schriftrolle, die die Kraft haben soll, mich durch das Königreich zu transportieren. Außerdem erzählt er von einem Mann aus Lankwell, der prahlte, er wisse etwas über eine magische Axt. Nach dieser Unterhaltung bitte ich um ein Nachtlager. Während des Schlafs regeneriert sich meine Energie, und der Spielstand wird abgespeichert. Man kann also nur in Kneipen speichern. Am nächsten Morgen mache ich mich auf den Weg zurück nach Eralan. Im Wald genieße ich auch meinen verbliebenen blauen Heiltrank. In der Taverne in Eralan

den Weg nach Ganestor, wo der Warden Heidric residiert. Hinter der Brücke südlich von Eralan treffe ich auf eine Hütte, in der ein alter Mann auf und ab geht. Er erzählt mir von einigen Gerüchten.

Nördlich der Wüste soll hinter einer Brücke ein Zauberturm stehen. Außerdem soll ein großer Sandsturm über die Wüste gestrichen sein. Auf meinem Weg probiere ich den roten Scroll an einem angriffslustigen Skelett aus. Es fällt in sich zusammen. Also vernichte die rote Schriftrolle alle Gegner, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden. Kurze Zeit später erbeute ich einen neuen blauen Trank und wieder eine rote Schriftrolle. Nach einer langen Wanderung erreiche ich Hampton. Dort suche ich die Kneipe auf. Nach einem Gespräch

The wizards, the keepers of the old ways, are given to reclusive contemplation. Their appearances become more and more unusual as disorder unfolds. The Archmage, formerly the confidant of the High King, has been unseen for many years and is thought to have secluded himself within a distant tower in another dimension. A new breed of dark priests, ascetic but practical devotees to their rituals, whose cult resides in the distant mountain vales, have begun spreading their faith steadily throughout the kingdom.

Im Turm des Zauberers wird so manches Geheimnis gelüftet

dieser Straße liegt. Dann verabschiede ich mich. Bevor ich mich tiefer in den Wald hineinwage, durchsuche ich noch das Haus des Waldarbeiters und finde einen Dagger, den ich an mich nehme. Dann verlasse ich die Hütte. Auf meinem Weg hinterlassen mir die Gegner neben einigen Geldsäcken auch einen blauen Trank und eine rote Schriftrolle. Nördlich des Teichs entdecke ich tatsächlich einen schmalen Pfad. Ich folge ihm immer tiefer ins Dickicht hinein. Nach einer langen Wanderzeit und mehreren Kämpfen, die mit dem Dagger aber schon weitaus besser für mich ausgehen, gelange ich auf einen offenen Platz. In seiner Mit-

allerdings den Pfad wieder zurückverfolge, um wieder auf die Straße zu gelangen, probiere ich den blauen Trank aus.

Er gibt mir etwas von meiner Energie zurück. Eine kurze Zeit später nehme ich einem toten Orc wieder einen blauen Trank ab und schlürfe ihn sofort, so daß meine Energiereserven wieder fast voll sind. Ich beschließe, mich nach Rhyder durchzuschlagen, da ich Rhyder näher bin als Eralan. Kurz vor Rhyder nehme ich noch einen blauen Trank. Ich kann nie zwei gleiche Gegenstände aufnehmen, und so kommt es, daß ich nie einen blauen Trank finde, wenn ich schon einen mitführe. In Rhyder

Life is slowly changing in Albareth. The scattered Farms are disappearing and the populace has begun to seek the refuge of walled cities and the protection of castles. Only the hardy still abide in isolation or small hamlets. Food has become scarce, craft and commerce are less common. Trade routes now lie along the rivers and by sea. Travel into the interior is uncertain and often dangerous. There is still sea trade with lands to the south and north, but dealings with the homelands have ended.

In die Burg dringt man über einen Geheimgang ein

kaufe ich mir dann so viel Proviant, wie ich tragen kann, immerhin neun Portionen. Dann suche ich den Prior in seinem Zimmer auf und übergebe ihm die Urne. Er lobt mich und dankt mir mit einem riesen Batzen Gold. Dann rät er mir, den König aufzusuchen, der meine Fähigkeiten sicher sehr schätzen würde.

## Das zweite Abenteuer

Ich begebe mich also ins Schloß. Ich werde dem König vorgestellt und er bittet mich um einen Gefallen, für den er eine ordentliche Belohnung anbietet. Er sucht nämlich einen Helden, der ihm das Tablet of Truth wiederbeschaffen kann, das in die Hände des südlichen Wardens, Heidrac, gefallen sei. Dieser wolle damit das Reich regieren, wenn er stark genug sei. Darief fragt mich, ob ich den Auftrag annehme. Nach meinem Einverständnis fordert er mich zu Stillschweigen und Eile auf. Als ich mich nach der Unterredung noch etwas im oberen Stockwerk umsehen will, werde ich von einer Wache rausgeschmissen. Ein wenig verärgert mache ich mich also auf

mit dem Wirt weiß ich von einem Gerücht über einen Drachen, der in der Nähe der nördlichen Berge sein Unwesen treiben soll. Anschließend bitte ich um ein Nachtlager und ruhe mich aus. Am folgenden Morgen laufe ich nach Ganestor. Dort höre ich vom Duke im nordwestlichen Haus ein weiteres Gerücht. Er nimmt an, daß östlich von Rhyder ein Riese haust. In dem Haus westlich der »Hauptstraße« teilt mir ein Einwohner mit, daß er von einem Geheimgang in das Schloß wisse. Als ich ihn dann auf diesen Gang anspreche, verweist er mich an Barton. Barton wohnt in dem großen Haus im Südwesten von Ganestor. Er vertraut mir an, daß Smitty, der Barkeeper, einen Tunnel kennt, der unter das Schloß führt. Also begebe ich mich in die Taverne. Bevor ich aber nach dem Tunnel frage, penne ich eine Nacht durch und decke mich mit neuer Nahrung ein. Am nächsten Morgen erkundige ich mich dann beim Wirt nach dem Tunnel. Er flüstert mir zu, daß der Tunnel in seinem Keller beginnt. Ich bräuhete nur den Hebel umzulegen. Besagten Hebel finde ich im nordwestlichen Kämmerchen an

der Wand. Ich lege ihn um, und eine verborgene Treppe wird sichtbar. Ich steige hinab und durchlaufe einen engen Tunnel, bevor ich an seinem Ende wieder Stufen hinaufsteige. Ich bin im Keller des Schlosses gelandet. Aber auch im Keller läuft eine Wache herum. Dieser muß man ausweichen, sonst verriet man in einem Kerker. Im Osten des Unterbaus betrete ich über eine Treppe das Erdgeschoß des Schlosses. Auch dort streift eine Wache umher. Am besten lockt man sie in die Nähe der Treppe nach unten. Der Feind durchsucht dann das Kämmerchen mit der Treppe. Wenn man nun auf dem Gang gewartet hat, kann man jetzt ungeschoren an

Dann begeben sich in die Gaststätte, besorge mir neue Lunchpakete und schlafe mal wieder.

### Das dritte Abenteuer

Am nächsten Morgen mache ich mich auf meinen Kreuzzug nach Lankwell. Ich suche sogleich die Kneipe auf, um meine durch einige Kämpfe dezimierte Energie wieder aufzufrischen. Als ich erwache, begeben sich mich an die Theke, um mir neue Informationen zu besorgen. Der Wirt kann mir nicht weiterhelfen, aber ein junger Stroch rempelt mich an und sagt, ich sei hier richtig, wenn ich Streit suche. Er heißt Baebon. Der könnte doch

ches und Valwyns Stellvertreter, angeheuert worden, einen grausamen Lord zu töten. Der Black Asp führte den Mord mit einem Pfeil aus; der Tod trat schnell ein. Als er aber den Körper des Toten untersuchte, erkannte er das Gesicht von Valwyn. Der Black Asp sagt, er sei völlig verwirrt gewesen. Der König hatte ein Kind bei sich, seinen einzigen Sohn. Diesen hinterließ der Mörder auf dem Vorplatz einer Hütte eines Waldarbeiters. Das Medallion nahm er nur mit, um Dariel zu verraten. Seit langem schon habe er seine dunkle Arbeit an den Nagel gehängt. Da das Medallion für ihn keinen Nutzen hatte, verkaufte er es an einen Kleriker. Dann übergibt mir der reuige Black Asp eine Schriftrolle, sein Geständnis. Diese soll ich zu Heidrac, dem Warden von Ganestor und ehemaligen Barbarenführer, bringen. Er sei der einzige, der das Königreich noch vor Dariel schützen könne. Also mache ich mich auf nach Ganestor. In der Wüste übernachtete ich im Last Hope Inn. Ich beschleibe mir noch die magischen Boots zu besorgen, bevor ich nach Ganestor wandere. Diese sind den Gerüchten zufolge in Treela zu finden. Über Hampton und verworrene Waldpfade erreiche ich Treela. Sofort lege ich mich zur Ruhe. Am nächsten Morgen frage mich ein Mann an der Theke, ob ich ein Paar Schuhe brauche. Natürlich, deswegen bin ich ja hier. Die Boots sollen mich befähigen, schnell wie der Wind zu laufen. Sie sollen 77 Goldstücke kosten – bei meinem prall gefüllten Geldsäckel eine Kleinigkeit. Ich kaufe die Schuhe und benutze sie. Sofort bemerke ich meine ungeheure Schnelligkeit. Sie zahlt sich dadurch aus, daß ich den lästigen Skeletten oder den hartnäckigen Geistern einfach davonlaufen kann. Man muß die Schuhe unbedingt »usen«, sonst entfalten sie ihre Wirkung nicht, und man läuft genau so schnell wie vorher! Nach einem Zwischenstop in Hampton mit einem Besuch in der Herberge erreiche ich Ganestor. Durch den Geheimgang gelange ich vom Keller der Kneipe wieder ins Schloß des Warden. Diesmal betrete ich über die Treppe ganz im Nordwesten des Erdgeschosses das Obergeschoß. Dort läuft zum Glück keine Wache herum. Ich finde Heidrac im Thronsaal und übergebe ihm das Geständnis des Black Asp. Der Warden erwidert, so etwas habe er schon lange vermutet. Er müsse etwas unternehmen, aber er fürchte den Spion, der in seinem Schloß sein Unwesen treibt. Dariel scheint jeden Schritt von Heidric zu überwachen. Der Warden vermutet, daß Lord Dunbar der Spion ist, aber er hat keinen Beweis. Ich soll nun mit offenen Augen umherlaufen und den Verräter ausmachen. Heidrac werde auf das Ergebnis dieser Aktion

warten. Bis dahin werden einige Wochen ins Land ziehen - mehr darüber im zweiten Teil. (lb)

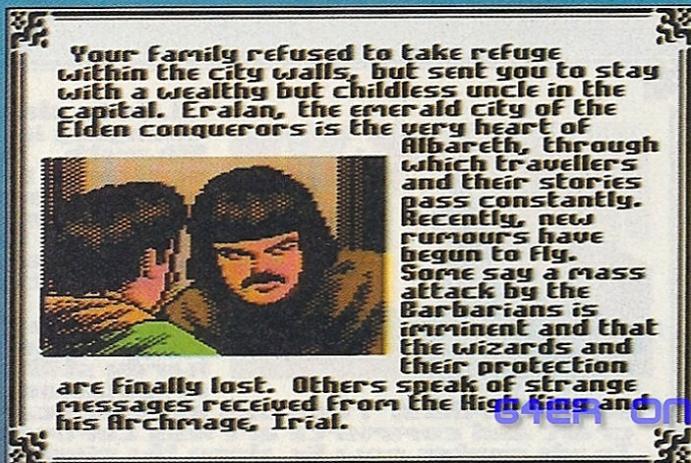
### 64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghost'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McCracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McCracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turricon
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: Bard's Tale (Teil 1)
- 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turricon II (Teil 1)
- 8/91: Turricon II (Teil 2) und Secret Silver Blades
- 9/91: Turricon II (Teil 3) und The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92: Ultima 6 (Teil 1)
- 12/92: Ultima 6 (Teil 2)
- 01/93: King's Bounty
- 02/93: Creatures 2
- 03/93: Crime Time
- 04/93: Soul Crystal
- 05/93: Catalypse (Teil 1)
- 06/93: Catalypse (Teil 2)
- 07/93: Elvira 2 (Teil 1)
- 08/93: Elvira 2 (Teil 2)
- 09/93: Times of Lore (Teil 1)

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

Unsere Anschrift:  
 Markt & Technik Verlag AG  
 Redaktion 64'er  
 Stichwort: Longplay  
 Postfach 13 04  
 85531 Haar bei München



So mancher Plausch bringt interessante News

der Wache, die ja im Zimmer ist, vorbeihuschen. In einem Raum im Erdgeschoß entdeckte ich das Tablet of Truth. Als ich es an mich nehme, beginnt es zu vibrieren. Eine tiefe Stimme ertönt: »Frage nach einer Sache von höchster Wichtigkeit, und sie soll dir beantwortet werden.« Ich verfüge nur über zwei Stichwörter, da die bereits abgehakten aus meinem Repertoire gestrichen worden sind. Es kommt mir unsinnig vor, das Tablet über Gerüchte zu fragen. Also erkundige ich mich nach dem High King. Ein greller Blitz blendet mich. Langsam erholen sich meine Augen, und ich erkenne eine glimmende Inschrift auf dem Tablet. Diese betrachte ich sofort näher. Dort steht geschrieben, daß der High King durch den Verrat eines Adligen umgebracht wurde. Ich solle seinen Mörder in Lankwell suchen. Schnell verlasse ich das Schloß Heidracs durch den Geheimgang. Im Wirtshaus angelangt, lege ich mich erst einmal wieder schlafen, um den Spielstand abzuspeichern. Der Wirt kann mir leider keine Auskunft über einen Mörder geben, aber ich sollte eigentlich ja auch erst in Lankwell Erkundigungen einziehen. Zunächst ziehe ich allerdings nach Eralan, um Dariel das Tablet of Truth zu überreichen. Er bedankt sich mit einem Haufen Gold.

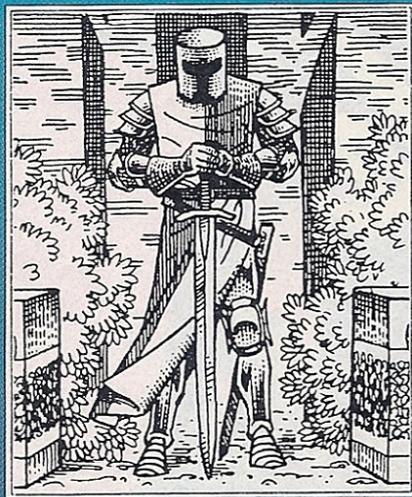
etwas über den Mörder des Königs wissen! Also frage ich ihn danach. Baebon erinnert sich an den Black Asp, den gefährlichsten Killer aller Zeiten. Man sagt, daß seine Blicke tödlich seien. Leider kann mir Baebon nicht sagen, wo sich der Black Asp zur Zeit aufhält. Also durchstreife ich das Dorf in der Hoffnung, einen Informanten zu treffen. Im westlichen Haus spricht mich ein weiterer Tagedieb an. Er behauptet, er sei zu fragen, wenn ich jemanden suche. Also frage ich ihn nach dem Black Asp. Er erwidert, daß sich jener südlich von hier hinter der Steinbrücke niedergelassen habe. Im nordwestlichen Haus wirbt ein Mann für eine magische Axt. Ich frage ihn nach dem guten Stück. Er will sie für 95 Goldstücke verkaufen. Natürlich zahle ich den Preis. Sie kommt wie ein Bumerang immer zu mir zurück, wenn ich sie auf einen Feind geschleudert habe. Bevor ich den Black Asp aufsuche, lege ich mich erneut zum Schlafen nieder. Der Weg zum Black Asp und die steinerne Brücke sind leicht zu finden. Das Haus des Mörders steht gleich hinter der Brücke. Der Killer stellt sich mir vor. Er sei der Black Asp und habe bereits von meinem Kommen erfahren. Ich erinnere ihn an den High King. Er erschauert. Vor Jahren sei er von Lord Dariel, dem jetzigen Verwalter des Rei-

von Volker Siebert  
und Lutz Nowack

### Das vierte Abenteuer

**D**rei Abenteuer habe ich bisher im wiedervereinigten Königreich Albareth, der neuen Heimat der Elden erlebt. Ich komme immer mehr auf die Spur meiner Herkunft und bin schon nahe am erhofften Spiel.

Ich höre mich im Dorf um, ob jemand etwas von Spionen gehört hätte. Barton erzählt, er habe jemanden ums Schloß schleichen sehen. Ich frage nach, und Barton berichtet, daß er eine Schloßwache spät nachts in der Nähe des Schlosses gesehen habe. Ich su-



che sie und entdecke tatsächlich eine herumstreifende Wache. Ich frage sie nach dem Spion. Sie fragt zurück, ob ich ihr gefolgt sei. Die Wache erklärt, daß sie mich jetzt töten muß. Die Rechnung hat der Spion aber ohne mich gemacht! Nach seinem schnellen Tod finde ich eine kleine Notiz, vermutlich Aufzeichnungen über die Unternehmungen von Heidrac. Ich betrete das Schloß – jetzt legal durch

mich zwar, aber seine Stimme ver-rät, daß mit ihm etwas nicht stimmt. Heidrac klagt dann auch, daß sein Sohn, der Prince von Ganestor, in Hampton entführt worden sei, als er dort einige Geschäfte erledigen wollte. Der Warden bittet mich unter Tränen, seinen Sohn zu befreien. Doch vorher betrete ich noch die Herberge und lege mich für einige Stunden zur Ruhe.

### Das fünfte Abenteuer

Am folgenden Tag erreiche ich Hampton. Auch dort schlafe ich mich richtig aus, bevor ich damit beginne, Erkundigungen einzuholen. Ganz im Norden des Dorfes wohnt der Duke. Er verkündet, daß er in der Nacht Zeuge eines üblen Verbrechens gewesen sei. Ich frage ihn sogleich darüber aus. Er erzählt, daß der Prince überwältigt und fortgeschleppt worden sei. Der Duke habe den Banditen zwar seinen Diener nachgeschickt, aber dieser verlor deren Spur in der Nähe des Shadowpeak. Er hofft, daß ich den Prince befreie. Also mache ich mich auf den Weg.

Zwar habe ich keinen Schimmer, wo sich der »Shadowpeak« befindet, aber ich vermute, daß es sich dabei um einen Berg handelt. Deshalb folge ich der Straße nach Osten und wandere weiter durch die Wildnis, bis ich auf das Gebirge stoße. Dort wende ich mich nach Norden. Nach einiger Zeit erspähe ich ein zweigeschossiges Gebäude. Im Erdgeschoß attackiert mich eine Wache. Nachdem ich sie ausgeschaltet habe, finde ich in ihren Taschen einen grünen Schlüssel. Im südwestlichen Raum nehme ich noch eine grüne Schriftrolle an mich, die auf einem Tisch herumliegt. Wie ich später ausprobieren, dient der grüne Scroll dazu, sich in irgendeine

# TIMES

*Drei Aufgaben hat der Held im Land der Elden bisher meisterhaft gelöst, nun bringt er sein Abenteuer zu Ende und löst das Rätsel um seine Identität.*



über die Treppe das obere Stockwerk. Dort schmachtet der Prince in einer Zelle. Diese öffne ich mit dem grünen Schlüssel, nachdem ich auch hier eine Wache auf die lange Reise geschickt habe. Der Prince dankt mir kurz, da die Zeit drängt. Auf seinen Exkursionen habe er gehört, daß zwielichtige Prie-

Be-  
weis zu stel-  
len. In dem Dun-  
geon unter den Ruinen  
der Wüste existiert ein böser Lyche. Ich soll ihn vernichten und dann zum Archmage zurückkehren.



### Triff deine Entscheidung!

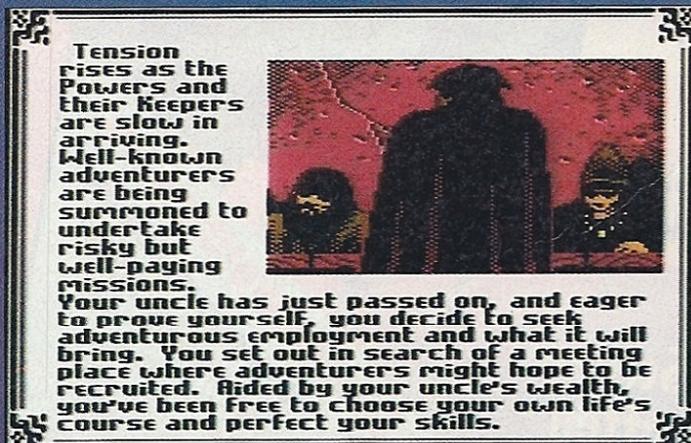
ster einen ungeheuren Sturm erzeugen, um das ganze Land zu zerstören. Ich solle zum Archmage Irial gehen und ihn dort um weitere Anweisungen bitten. Er lebt nördlich des Enchanted Forest. Doch zunächst schlafe ich in der Herberge in Hampton.

### Das sechste Abenteuer

Zu dem Zauberer kommt man über einen Schleichweg, der nördlich des Forsthauses in den Wald führt, dann immer am Ufer des Gewässers entlang und über die Steinbrücke. Es gibt aber mehrere Möglichkeiten. Im Turm befindet sich nur eine Treppe, die ich heraufsteige. Dabei habe ich ein komisches Gefühl. Oben finde ich Irial, den »Hofmagier« des ermordeten High King. Er macht die Andeutung, daß für das Königreich noch eine Hoffnung auf Rettung bestehe durch ein vergessenes Kind. Irial meint, er solle meinen Weg in eine große Zukunft bereiten. Ob ich am Ende der verlorenen Sohn von Valwyn bin...? Doch zunächst muß ich eine Aufgabe erfüllen, um meine Würdigkeit unter



Zunächst suche ich den Last Hope Inn auf, der ja nördlich der großen Wüste liegt. Dort lege ich mich wie vor jeder großen Aufgabe zum Schlafen nieder. Am nächsten Morgen verwickelt mich ein Wanderer in der Herberge in ein Gespräch. Er berichtet, daß er bei den Ruinen gewesen sei. Im Verlauf des Gesprächs erfahre ich von ihm, daß die Ruinen einst die Behausung eines mächtigen, aber verrückten Zauberers gewesen seien.



### Der Onkel kristallisiert sich immer mehr als Bösewicht heraus

den Haupteingang. Der Warden hat schon auf mich gewartet. Ich überreiche ihm den Zettel. Er lobt

Stadt in Albareth teleportieren zu lassen. Leider funktioniert dies nicht beliebig oft. Dann betrete ich

# OF LORE



zurück. Auch dort regene ich meine Energie im Schlaf. Inzwischen habe ich auch mit blauen Schriftrollen Erfahrung gemacht. Sie lassen alle im Bild befindlichen Gegner erstarren. Ich benötige mehrere Versuche, mich durch den Dungeon zu arbeiten. Es ist zu schaffen, wenn man sich vor dem Betreten des Untergrunds mit einem grünen Trank (gibt alle Energie zurück) und einem blauen Heiltrank ausstattet. Die Ruinen findet man, wenn man vom Last Hope Inn direkt nach Süden marschiert. Der Eingang liegt etwas versteckt, ist aber doch leicht zu entdecken. Der Weg durch den Dungeon ist auf der Karte skizziert. Am Ende des mit Schaltern und Teleportern gespickten Weges thront der Lyche in einem großen Gemach. Ich gehe auf ihn zu. Als ich vor ihm stehe, übergieße ich ihn mit dem heiligen Wasser. Der Lyche löst sich auf. Auf seinem Sitz bleibt ein roter Trank zurück.

Boots kann man aber an den Feinden vorbeijelen. Nachdem ich den roten Trank an mich genommen habe, kehre ich wieder an die Erd-



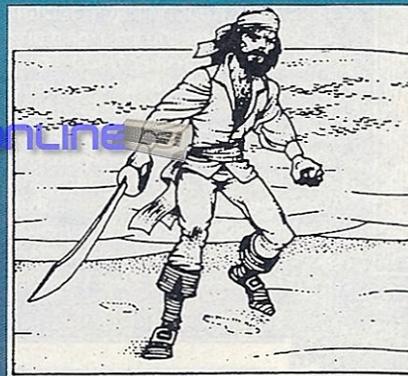
Er hoffte, noch mehr Kraft zu erhalten, indem er sich in die Form eines Lyches verwandelte. Ein Lyche könne nur mit heiligem Was-

sen treiben soll. Am nächsten Morgen suche ich ihn auf. Er lebt direkt am Gebirge. Frisch ausgeruht eröffne ich den Kampf. Er trifft

oberfläche zurück. Ich eile zum Last Hope Inn und schlafe mich richtig aus. Dann suche ich den Archmage auf. Er bescheinigt mir eine große Leistung.

## Das siebte Abenteuer

Nun sollte es an der Zeit sein, mir mein wahres Schicksal zu enthüllen. Dunkle Priester, angeführt vom Grey Abbot, hätten im Bergtempel von Angor Macht über das Medallion of Power erlangt. Dieser Grey Abbot halte ihn, Irial, in diesem Turm gefangen, und er könne ihn nicht verlassen. Die Kleriker müssen unbedingt gestoppt und das Medallion wiedererlangt werden. Um in den Tempel zu kommen, benötige ich ein Instrument, das ich im Schlund des Vulkans fin-



You summon a great council. The city glows with expectation, as one by one the great lords come. Archmage Irial appears, splendid in his cloak of stars. He bears the Bridging Ring, part wondrous gleaming metal, the rest a shimmering haze beyond which lie other times, other worlds. The Prior of Marabout tends the Foretelling Stones, and amidst the clatter of many hooves, the Warden of Ganestor comes to swear fealty and to hold the obsidian Tablet of Truth.



Der Zauberer hat eine schwere Aufgabe für mich

ser getötet werden. Nach diesem solle ich Friar Kane in Rhyder befragen. Also mache ich mich auf den Weg. In Eralan lege ich einen Zwischenstop ein, und auch in Rhyder horche ich an der Matratze, bevor ich den Friar aufsuche. Auf das heilige Wasser angesprochen, fordert er 25 Goldstücke für ein Fläschchen. Natürlich kaufe ich ihm eine Portion ab. Dann lege ich mich wieder schlafen, denn ich hatte ja von einem Riesen gehört, der östlich von Rhyder sein Unwe-

mich zwar einige Male ziemlich hart, aber im Endeffekt zieht er den kürzeren. Nach dem Duell erbeute ich seinen Ring, den ich aber vorsichtshalber noch nicht ausprobieren (solltet Ihr auch nicht machen!). Da ich leider nur neun Gegenstände auf einmal tragen kann, trenne ich mich schweren Herzens von dem Dagger und dem grünen Schlüssel, der mir ja wahrscheinlich ohnehin nichts mehr bringt. Dann kehre ich mit einer Rast in Eralan in den Last Hope Inn

Before the assembled peoples you hold aloft the great medallion. The keepers of the other powers join with you, and beams of light dance from one to another. You feel a surge of immense power, the whole kingdom seems to pass before you. You become one with the kingdom, touching it with your mind, and what was lifeless becomes fertile, and the violent becomes peaceful. "It is healed!", Irial says softly as he leads you to the throne. "You are of this people, and the rifts between elden, natives, and barbarians will diminish. The powers are ended, and now I must depart to my dreams."



Das wiedergeborene Königreich ist nah

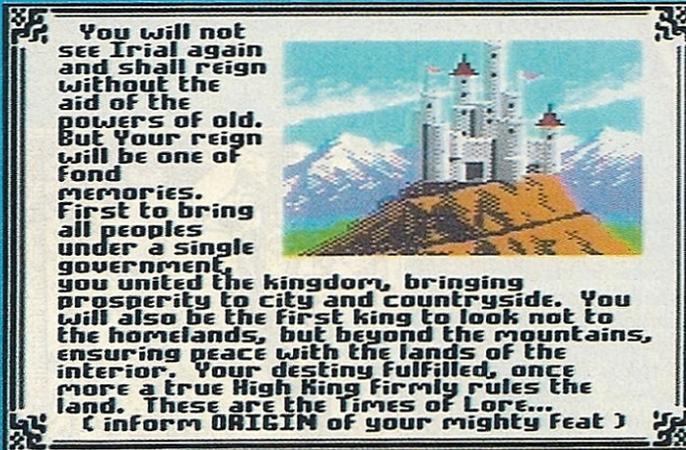
Spätere Versuche ergaben, daß man mit dieser Flüssigkeit um einige Schritte in Blickrichtung weiter teleportiert wird – allerdings nicht durch Wände oder Abgründe. Im Dungeon sind die magischen Schuhe von besonderem Wert. Hier unten gibt es keine Orks oder Diebe, also kann man hier auch keine Heilränke finden. Mit den

den könnte. Er gibt mir einen Schlüssel, mit dem ich in die Tiefen des Vulkans herabsteigen könne. Doch vorher dauert es einige Zeit, bis ich mit grünem und blauem Heiltrank ausgestattet bin. Nach einem ausgiebigen Schlaf wage ich dann den Abstieg in den Krater, der sich im Dreieck Eralan-Lankwell-Last Hope Inn befindet und

A childhood of stern, honest discipline taught you well the ways of a Knight, and to never stray far from the needs of the common folk... And thus the adventure begins...

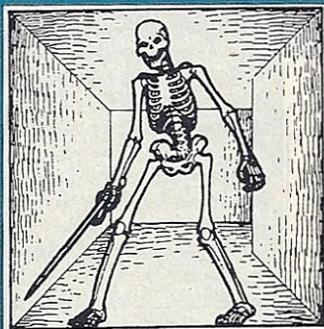


Nur mutige und standhafte Abenteurer werden den Sieg nach Hause tragen



**Der Held wird König des geinteten Reichs**

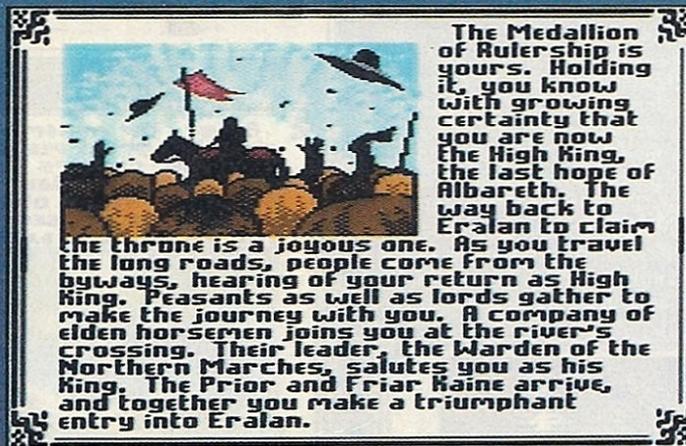
auf der Karte verzeichnet ist. Mit dem Schlüssel kann ich den Eingang öffnen. Durch diesen Dungeon leitet Euch ebenfalls eine Karte. Ich will nur noch anmerken, daß hier öfteres Probieren bei den Schaltern angebracht ist, wenn die Brücken nicht wie gewünscht die



Abgründe überspannen. Am Ende des Dungeons finde ich ein Glockenspiel, welches ich selbstverständlich in meinen Rucksack stecke. Dann verlasse ich auch diesen Dungeon. Jetzt bin ich bereit, um gegen den Grey Abbot anzutreten und ihm das Medallion of Power abzunehmen!

Nachdem ich das Glockenspiel aus dem Schlund des Vulkans geholt habe, bin ich in der Lage, den Tempel von Angor zu betreten. Zunächst begeben sich über Hampton nach Treela. Dort decke ich mich mit dem maximalem Nahrungsmittelvorrat ein. Außerdem ruhe ich mich wieder in der Herberge aus. Dann begeben sich auf Schleichpfaden durch den Wald zum Tempel. In dessen Nähe machen einige dunkle Kleriker die Gegend unsicher. Durch die magischen Schuhe kann ich aber direkten Konfrontationen aus dem Wege gehen. Endlich erreiche ich den Tempel. Ich spiele das Glockenspiel, und das Tor öffnet sich. Nun ist Eile angesagt, denn im Tempel bilden sich andauernd neue Skelette aus dem Boden. Ich eile zur Treppe im Nordwesten des Gemäuers und betrete das obere Stockwerk. Auch hier entstehen Skelette in ungeheuren Mengen. Ich töte den ersten Priester, dann

will ich mich zur Flucht wenden, da meine Energie ernsthaft zur Neige geht. Doch im letzten Augenblick erblicke ich einen weißen Schlüssel, den anscheinend der getötete Priester verloren hat. Schnell benutze ich den mitgeführten grünen Heiltrank, dann fasse ich den Schlüssel und stecke ihn ein. Dann steige ich die Treppe wieder hinunter und verlasse den Tempel Hals über Kopf. Mit dem letzten Energierest erreiche ich Treela und regeneriere mich über Nacht. Dann mache ich mich erneut zum Tempel auf. Nach mehreren vergeblichen Versuchen entdecke ich im Zimmer im Südwesten einen Hebel. Ich lege ihn um, und eine Treppe erscheint, die in einen Keller führt. Sofort eile ich herunter. Unten befinden sich neben Klerikern und Skeletten zwei Verliese.



**Der High-King kehrt zu seinem Volk zurück**

In dem einen schmort ein Gefangener. Mit dem weißen Schlüssel öffne ich den Kerker. Den Gefangenen kann ich aber leider nicht befreien, da er an die Wand gekettet ist. Aber er schaut mich an und fragt, ob ich daran interessiert sei, den Grey Abbot zu vernichten. Natürlich! Der Gefangene hilft mir, indem er mir seine Geschichte erzählt.

Er war einst ebenfalls Angehöriger dieser Sekte, sah dann aber die Fehler in deren Lehren und re-

bellierte. Dafür sperrte man ihn in den Kerker. Um den Grey Abbot zu zerstören, bräuchte ich eine Kristallkugel, die der Abt hinter seinem Bett im Obergeschoß versteckt halte. In dieser befanden sich die Geister seiner Feinde, die nur auf eine Möglichkeit zur Rache warten. Also wieder durch den ganzen Tempel laufen! Um nicht Opfer der Skelette zu werden, riskiere ich es, den Ring des Riesen auszuprobieren. Er macht mich unsichtbar – hervorragend! So können mich die Skelette und Priester nicht ausmachen, und ich kann mir ungeschoren die Kristallkugel aneignen. Dann trete ich noch immer unsichtbar vor den Grey Abbot und schleudere die Kristallkugel auf ihn. Sie zerbricht und gibt eine Unmenge Geister frei, die sich auf den kreischenden Abt stürzen. Alles schwimmt. Langsam löst sich der Nebel auf und offenbart ein Medallion auf einem Häuflein Asche – die Reste des Grey Abbot. Ich ergreife das Medallion. Eine ungeheure Kraft durchströmt mich. Das Medallion of Power – ich kann es benutzen! Das heißt, ich bin der Sohn des High King, Valwyn und jetzt König von Albareth! Ich habe es geschafft! In einem riesigen Triumphzug kehre ich in die Hauptstadt zurück. Immer mehr Menschen schließen sich dem Zug an. Mir begegnen der Prior und Friar Kaine. Auch sie begleiten mich. Als wir in Eralan ankommen, finde ich Dariel, den Verräter an meinem Vater, tot auf. Er hat sich mit einem Becher Gift selbst unge-

bracht. In seinem Abschiedsbrief entschuldigt er sich für seine Schandtaten. Am folgenden Tag berufe ich eine große Versammlung ein. Der Archmage Irial erscheint in seinem Sternenmantel und bringt den Bridging Ring mit. Der Prior of Marabout steuert die Foretelling Stones bei. Auch der Warden von Ganestor, Heidracc, reist an. Er schwört mir ewige Treue und hält das Tablet of Truth. Ich selber trage das Medallion of Power. Jeder Anwesende spürt ei-

ne Woge ungeheurer Kraft. Irial spricht zu mir, daß alle Zwistigkeiten zwischen den verschiedenen Bewohnern dieses Landes enden werden. Er müsse jetzt in seine Traumwelt zurückkehren. Dann verläßt er mich. Mein Schicksal hat sich erfüllt. Wieder regiert ein wahrer High King wie früher das Reich.

lb

**64'er-Longplay**

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turricon
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: Bard's Tale (Teil 1)
- 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turricon II (Teil 1)
- 8/91: Turricon II (Teil 2) und Secret Silver Blades
- 9/91: Turricon II (Teil 3) und The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2)
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92: Ultima 6 (Teil 1)
- 12/92: Ultima 6 (Teil 2)
- 01/93: King's Bounty
- 02/93: Creatures 2
- 03/93: Crime Time
- 04/93: Soul Crystal
- 05/93: Catalypse (Teil 1)
- 06/93: Catalypse (Teil 2)
- 07/93: Elvira 2 (Teil 1)
- 08/93: Elvira 2 (Teil 2)
- 09/93: Times of Lore (Teil 1)
- 10/93: Times of Lore (Teil 2)
- Top Spiele 2: Bard's Tale 3 und Zak McKracken
- Top Spiele 3: Turricon und Death Knights of Krynn
- Top Spiele 4: Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier

Unsere Anschrift: N  
Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion 64'er  
Stichwort: Longplay  
Hans-Pinsel-Str. 2