Ultima 7 Part II Serpent Isle

Komplettlösung Teil 1

Im letzten Heft hatten wir Tips für Origins Rollenspiel-Epos, folgerichtig kommt diesmal die Komplettlösung dran, eingesandt von Hermann Schmitt. Aus platztechnischen Gründen können wir diesmal jedoch nur den ersten Teil drucken, das Finale muß bis zur nächsten Ausgabe warten. Die Tips im letzten Besserwisser sollten Euch im übrigen bereits über anfängliche Schwierigkeiten in Monitor und dem Knights-Test-Dungeon hinweggeholfen haben, daher startet unsere Lösungshilfe in...

Moonshade (1)

Dort erhält man bald eine Nachricht von Rotoluncia. Die Scroll doppelklicken und alle Versuche der roten Hexe ablehnen. Von Flindo läßt man sich eine Einladung zum Bankett des Mage Lord Filbercio verschaffen. Irgendwann wird man dann direkt dorthin teleportiert. Nach dem schnellen Ende dieses Gelages sollte man sich mit den Rangern über die vermißte Karte von Britannia unterhalten. Mit Columna und Torrissio über die Moonsilk Stockings sprechen, aber nicht mit Melino, da der sonst schmollt und man später keine Spells von ihm kaufen kann. Mit Bucia über Pothos Beziehung zu Erstam (Mad Mage) reden, dann mit Pothos über Blood Moss und mit Fedabiblio über Spell Book und Mandrake Root. Im südöstlichen Sumpf pflückt man Blood Moss und bringt davon aber nur eines (den Rest brauchen wir selbst) zu Pothos. Jetzt können wir ihn auf sein Geheimnis ansprechen, und er verrät uns, wie wir zum Mad Mage kommen. Kaum sind wir von Pothos weg, wird plötzlich einer aus der Gruppe entführt. Wir reden mit Filbercio, und wir vermuten, daß Rotoluncia dahintersteckt. Wir sollten deshalb ihr Haus untersuchen. Aber außer der Tatsache, daß wir dort von einem Automaton angegriffen werden, gibt's nichts Bemerkenswertes. Dies melden wir Filbercio, und er erlaubt uns, sein Boot zu benutzen, um zu seiner Liebeslaube zu kommen. Vorher nehmen wir aus seinem Schlafzimmer den kleinen lila Schlüssel mit, der neben dem Kamin auf dem Boden liegt. Durch das Liebesnest kommen wir zur Hexe und schicken sie zum großen Manitou. Mit dem Teleporter geht's zum Palast von Filbercio. Da Moonshade die Stadt der versteckten Schlüssel ist, sollte man fleißig suchen, denn in fast jedem Haus ist einer zu finden — bei Rotoluncia, Frigidazzi, Fedabiblio, Mage Lord, Columna, Torrissio, den Rangern und bei dem Magier, der immer mit den Toten spricht.

Um die nördlichen Berge herum nach Osten kommt man im Norden zu einer Anlegestelle. Das Rufen der Riesenschildkröte geht automatisch vonstatten, wenn man die Glocke geläutet hat. Auf ihrem Rücken erreicht man die Insel des Mad Mage Erstam. Mit ihm und vor allem seinem Assistenten über Teleport unterhalten. Danach wieder mit Erstam reden und ihm einen Gefallen tun. Man wird zur Nachbarinsel teleportiert, um dort ein Phönix-Ei abzuholen. Ist man wieder zurück, muß man den früheren Assistenten Boydon zusammensetzen, dessen Körperteile überall herumliegen. Hat man alles in die Maschine geworfen, kommt unten der wieder lebendige Boydon heraus. Nachdem Erstam seine Erlaubnis gegeben hat, schließt sich Boydon der Party an. Er ist sehr stark und entwickelt sich schnell. Vor allem den Combat Skill sollte man als erstes verbessern. Den Frankenstein selbst muß man unbedingt von Feuer und Explosionen fernhalten, da er sonst ebenfalls explodiert. Zum Dank erhält man von Erstam einen „Serpent Jawbone" sowie einige „Serpent Teeth" dazu. Nun kann man endlich die „Serpent Gates" benutzen und entdeckt das Geheimnis der „Black-Path"-Map. Jeder Zahn öffnet ein anderes Tor. Bis man alle Zähne hat, dauert's allerdings ein Weilchen...

Monk Isle

Auf, auf zur Monk Isle! Dort vor allem mit Draxta über die Mandrake Roots und die Salt Tides reden. Bei jedem Glockenschlag ändern die Mönche ihre Tätigkeit. Man sollte sich auch die Vision auf der riesigen Leinwand zeigen lassen, die irgendwie an ein Autokino erinnert. Zum angegebenen Zeitpunkt begibt man sich zum nördlichen Sumpf und sammelt die frischen Mandrake Roots ein. Dabei sollte man auch gleich den unterirdischen Gewölben einen Besuch abstatten. Der erste Schlüssel steckt in einem hohlen Baum im Sumpf, direkt neben der Ruine. Die restlichen Schlüssel findet man in herumliegenden Skeletten und verkohlten Leichen. Die Gegner sind harmlose Ratten und klapprige Gebeine. In der Library unbedingt mit Hilfe der Magic Lens die Bücher und Scrolls lesen, da man hier praktische Tips zur Lösung des Spiels findet. In den Hütten im Wald entdeckt man nützliche Gegenstände, und im mönchseigenen Garten kann man rote Beeren pflücken, die wesentlich länger den Hunger stillen als herkömmliche Nahrung.

Moonshade (2)

Zurück in Moonshade, fordern wir von Fedabiblio das langersehnte Spellbook, aber bevor der Knabe seinen Schmöker rausrückt, findet nochmals eine Kopierschutzabfrage statt. Da diese so richtig bescheuert ist, sollte man vorher unbedingt speichern. Hat man den Test bestanden, ist man ein anerkannter Magier und kann jetzt endlich mit allen Einwohnern sprechen. Vorher aber auf jeden Fall die bisher gesammelten Scrolls mit dem „Transscribe"-Spruch ins Zauberbuch übertragen, denn sonst sind die Spells nach einmaliger Benutzung perdu. Beim Apotheker gibt es im Untergeschoß massig Items zu klauen. Hinter dem Thron des Mage Lord ist der Hebel für die Schatzkammer. Vor den Bergen im Norden im hohen Gras verbirgt sich ein Loch, dort unten finden sich allerlei nützliche Gegenstände. Den Schlüssel entdeckt man am Ausgang auf dem Boden. Die Holztreppe zum Apotheker hat eine Geheimtür. Im Keller findet man eine Lightning Whip. Die Wand im Norden ist durchlässig. Durch einen Geheimgang kommt man zu einem Teleporter, dieser führt zu einem verkleinerten Football-Stadion. Sind alle Gegner beseitigt, findet sich oben eine Kiste mit Magic Items. Der Teleporter ist allerdings tot, und dies zeigt gleichzeitig den einzig möglichen Ausgang — man muß sterben, um herauszukommen! Nun redet man mehrmals mit Mosh. Von ihr erfährt man die Wahrheit über Columna. Bringt man Mosh einen Fisch, erhält man von ihr die Magic Harp. Im Haus von Columna enthält die nördliche Wand (zwischen den Betten) eine Geheim-

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

Aces over Europe	DA	77.-
Clash of Steel	E	72.-
Comanche Data Disk 1	DV	51.-
Dogfight	DA	87.-
Eishockey Manager	DV	79.-
Eye of the Beholder 3	DV	89.-
Fields of Glory	DV	87.-
Flashback	DV	69.-
Football Manager 3	DV	82.-
Freddy Pharkas	DV	69.-
FS Scenery Hessen	DV	46.-
Harrier Jump Jet	DA	87.-
Incredible Machine	DV	69.-
Ishar 2	DV	58.-
James Pond 2	DA	62.-
Kings Quest 6	DV	77.-
Links 386 Belfry	E	44.-
Links 386 PRO	DA	87.-
Maniac Mansion 2	DV	89.-
Oxyd (incl. Buch)	DV	59.-
Pinball Dreams	DA	66.-
Pirates Gold	DV	87.-
Reach for the Skies	DV	59.-
Sensible Soccer 92/93	DA	58.-
Space Quest 5	DV	69.-
Space Quest Saga (1-4)	E	82.-
Strike Commander	DA	87.-
Strike Speech Pack	DA	37.-
Syndicate	DV	79.-
The Legacy	DV	87.-
Tornado	DA	69.-
Tristan Pinball	E	69.-
Ultima 7	DV	82.-
Ultima 7 Teil 2	DA	77.-
Ultima Underworld 2	DA	77.-
Unlimited Adventure	E	69.-
Veil of Darkness	DV	82.-
Wayne Gretzky 3	E	82.-
Whales Voyage	DV	69.-
X Wing Mission	DA	44.-

+ CD ROM + CD ROM +

7th Guest	DA	137.-
Chess Maniac	DA	82.-
Der Patrizier	DV	87.-
Eric the Unready	E	62.-
Eye of the Beholder 3	E	72.-
Gunship 2000 & Mission	E	94.-
Kings Quest 6	DA	82.-
Legend of Kyrandia	DV	77.-
Maniac Mansion 2	DA	89.-
Sherlock Holmes 3	E	107.-
Ultima Underworld 1&2	E	87.-
Monster Disk CD ROM	E	89.-
NIGHT OWL 9.0	E	72.-
Shareware 93	E	58.-
Shareware Heaven	E	58.-
Shareware Overload	E	35.-
Super CD II Share	E	35.-
Windows 93 Shareware	E	58.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

+ + + ZUBEHÖR + + +

Gravis Ultrasound	E	359.-
Soundblaster DeLuxe	DT	165.-
Soundblaster PRO DeLuxe	DT	275.-
Soundblaster 16 ASP	DT	459.-
Soundblaster 16	DT	369.-
SB CD-ROM intern		479.-
SB CD-ROM extern		699.-
Screenbeat Aktivboxen		45.-
Sound Galaxy NX		249.-
Joystick Gravis schwarz		72.-
Origin Screen Saver	E	57.-
DataMaker 1.5	DV	215.-
TextMaker 4.0	DV	249.-
TypeMaker 2.5	DV	249.-

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 10.00 ; UPS DM 15.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

tür, durch die man in den Garten kommt. Dort steht eine Kiste mit dem Magic Comb of Beauty als Inhalt, den Schlüssel dazu hat man bereits unterwegs gefunden. Notfalls wird die Kiste gesprengt. Die Haarbürste nehmen wir mit. Wenn man jetzt wieder mit Columna spricht, ist sie „leicht verschrumpelt". Alle verfügbaren Spells kaufen.

Mit Captn. Hawk über das Verlassen der Insel sprechen. Dieser schickt uns zu Julia, die einen Schlüssel hat. Den bekommen wir allerdings erst dann von ihr, wenn wir den passenden Spell besitzen. Bevor wir jetzt bei Frigidazzi vorbeischauen, sollten wir bei Mortegro an einigen Seancen teilnehmen. Hier erfahren wir vom Tod Gwennos, was Iolo entsprechend betrübt, wenn man ihn darauf anspricht. Jetzt steht der Besuch bei Frigidazzi an. Bevor wir das tun, sei aber ein Trick verraten: Der Besuch bei der Eis-Zauberin endet auf jeden Fall mit der Verbannung in die Mountains of Freedom. Der Aufenthalt dort ist für den Avatar alleine vorgesehen. Da dies ziemlich schwer wird und die anderen Partymitglieder eine Menge XPs versäumen, sei erzählt, daß es auch eine Möglichkeit gibt, mit der ganzen Gruppe dieses Abenteuer zu bestehen. Dazu geht man folgendermaßen vor: Im Palast des Mage Lord betritt man den Raum rechts unten, in dem die beiden verschlossenen Tore sind. Von da öffnet man mittels Telekinese die Wand in dem schmalen Raum mit den Gittern. Mit dem Fetch-Spell krallt man sich den Schlüssel, der auf dem Tisch liegt. Jetzt kann man das Gebäude durch die geöffnete Wand von Norden betreten. Mit dem Schlüssel schließt man das Gitter auf und kann in den Teleporter gehen. Der folgende Ablauf entspricht genau dem regulär vorgesehenen, nur daß eben alle dabei sind. Ist man dann aus den Mountains raus, besucht man Frigidazzi. Die kalte Schönheit ist eine Nachtarbeiterin und schläft am Tage, von ihrer Kältekammer aus kann man sie im Bett liegen sehen. Mit Telekinese betätigt man die Spieluhr auf dem Schrank, sie wacht auf. Sobald sie unten aus der Tür kommt, kann man mit ihr reden, und sie bestellt uns zu einer bestimmten Uhrzeit zu sich. Ist man dann bei ihr, schickt sie die anderen Partymitglieder nach Hause. Es folgt ein kleiner Liebesakt, bei dem vor allem der Spezialtanz sehenswert ist. Am nächsten Morgen taucht plötzlich der Mage Lord auf und erwischt uns in flagranti. Was folgt, ist eine erneute Farce von Verhandlung. Der Avatar wird, mit einer Lederweste und einer Mace bewaffnet, in die Mountains of Freedom geschickt.

Mountains of Freedom

Hier muß man aufpassen. Wenn der Begrüßungs-Automat seine Zelle verläßt, sofort hinein und ihn anschließend „deaktivieren". Alles mitnehmen, was gut und teuer ist, außer Gold und Geschmeide, das Zeug ist bloß schwer und unnütz. Wichtig sind vor allem alle Lockpicks und Schlüssel. Den Empfangsraum verlassen wir durch einen Geheimgang im Norden. Ganz unten im Südwesten gibt's einen Teleporter zum nächsten Abschnitt. Bis wir auf Stefano treffen, ist die Sache ziemlich einfach. Der vom Mage Lord beauftragte Dieb schließt sich uns an, denn ohne ihn kommen wir nicht mehr heraus. Den Ritter, den wir dach treffen, müssen wir töten, um das Black Sword zurückzubekommen. Allen Bitten des Dämons widerstehen, er wird später befreit. Bei den zwei Hebeln hilft Stefano, sie gleichzeitig zu ziehen. Die dann folgende Zugbrücke mit Telekinese öffnen. Im Gefängnistrakt geht man zur Mitte des Raumes, wo die ganzen Hebel auf dem Boden angebracht sind. In der obersten Reihe ziehen wir zuerst den Hebel ganz rechts. Dadurch geht die Tür zu der schlafenden Frau auf. Danach ziehen wir den zweiten Hebel von rechts in der untersten Reihe. Jetzt geht die Tür zum schwarzen Pferd Nightmare auf. Wir führen die Frau zum Pferd und lassen sie es töten. Dann nehmen wir von ihr die Karotten und ziehen den Hebel ganz links in der obersten Reihe, so daß sich die Tür zum Karnickel öffnet. Auf dessen Futterschale legen wir die Karotten und bekommen dafür einen Blumenstrauß. In der untersten Reihe ziehen wir jetzt den Hebel ganz links. Der trauernde Mann bekommt die Blumen, dafür repariert er den defekten Hebel und stirbt anschließend. Wir benutzen ebendiesen Hebel und betreten den Teleporter im geöffneten Raum. Im Norden gibt's einen blauen Hebel — ziehen. Wir gehen noch ein Stück weiter nach Norden und werden wieder in den Raum zurückteleportiert. Jetzt ziehen wir den linken Hebel in der unteren Reihe und öffnen damit die Doppeltür im Süden, durch die wir diese ungastliche Stätte wieder verlassen können. Hinter der nächsten Tür lodert ein Flammenmeer, das man betreten muß, um weiterzukommen. Danach kommt man zu einem endlosen Gang, der niemals aufhört, doch rechts befindet sich ein Geheimgang zu einem Teleporter. In dem Raum mit der Glocke an der Wand muß man die Kisten zu einer Treppe stapeln und die Glocke läuten. Danach wird man erneut teleportiert. Mit dem Automaton reden, ihn töten und seinen Schlüssel nehmen. Jetzt kommt man zu einem Zauberer, der für die Party allein zu stark ist. Der Dämon in unserem Schwert bekniet uns fast, ihn freizulassen, denn er ist der einzige, der ihn töten kann. Schweren Herzens entschließen wir uns dazu, und wir können unseren Weg fortsetzen. Mit dem Schlüssel des Automaten können wir die letzte Tür öffnen und kommen zurück nach Moonshade.

Hier müssen wir zuerst unsere Freunde aufsammeln. Shamino steht im westlichen Wald auf dem Weg und hat einige Überraschungen für uns: eine Nachricht von Frigidazzi, die „Serpent Earrings" und den Spell „Chill", der für die Catacombs gebraucht wird. Dupré sitzt in der Kneipe. Boydon ist bei Bucia, und Iolo hat sich inzwischen mit Gustacio angefreundet. Gustacio bittet uns, einige Experimente für ihn durchzuführen. Mit dessen Globe gehen wir zu der seltsamen Maschine nordwestlich von Moshs Haus. Wir legen das Teil auf den Altar und benutzen jeden Hebel. Zurück bei Gustacio, erstatten wir Bericht. Er gibt uns einen Käfig, um den Papagei einzufangen, und einen anderen Globe. Der Globe kommt wieder auf den Altar und der Käfig an eine beliebige Stelle. Erneut werden die Hebel gezogen, und der Papagei verwandelt sich in Edrin, den verlorenen Bruder. Nach der Rückkehr bei Gustacio müssen wir zuerst Fedabiblio besuchen und in dessen Kristallkugel blicken. Danach reden wir nochmals mit ihm und gehen zu Gustacio zurück. Zum Dank erhalten wir nun alle Spells, die er im Angebot hat, zum Nulltarif und den „Mirror of Truth". Von Freli, einem Schüler von Fedabiblio, erhalten wir eine Nachricht für seinen Vater in Fawn. Mit Edrin unbedingt über seine Träume sprechen, am besten mehrmals. Jetzt holen wir bei Julia den Schlüssel zu den Katakomben. Bevor wir diese besuchen, sollten noch alle anderen Häuser außerhalb der Stadt Moonshade besucht werden. Im Westen steht ein Haus mit einem nach Süden abgeschrägten Dach. Links daneben steht ein kleines, fensterloses Gebäude, der Schlüssel dazu liegt im hohlen Baum rechts verborgen. Das Haus sollte man aber nicht durch die normale Tür betreten, da dahinter eine Kreissäge wartet. Unterhalb der Tür befindet sich ein Zaun, zwischen diesem und der Hauswand steht ein Stuhl — entfernt man ihn, kann man durch die Lücke den Stall betreten, in dem zwei harmlose Wölfe hausen. Die linke Wand hat eine Geheimtür, und Richtung Süden kann man den Hauptraum betreten, in dem es mehrere Kisten gibt. Diese zu öffnen, lohnt sich auf jeden Fall. Jetzt kann man auch sehen, was in dem kleinen Gebäude links verborgen ist, die „Blackrock Order Serpent". Allerdings bekommen wir den Schlüssel dazu erst viel später.

Katakomben

Der Eingang zu den Katakomben befindet sich in einer Ruine südlich des Sees von Moonshade. Meistens hält dort ein Ranger Wache, die Ratmen halten wir uns durch die Magic Harp vom Leibe. Man sollte gleich Richtung Norden gehen, am See nach Westen. Über die Treppe kommen wir zum Dungeon Furnace. Jetzt wissen wir auch, wozu der Spell Chill gut ist. An der Brücke treffen wir den Gargoyle Zhelkas, der uns für den angekündigten Retter der Menschheit hält. Um ihm dies zu beweisen, müssen wir einen Test bestehen. Zunächst aber sammeln wir alles Phosphor, das herumliegt, mit diesem Zeug lassen sich übrigens die „Serpent Lamp Posts" aktivieren. Man kann Phosphor auch selbst herstellen, indem man in der Magic Chamber die Zutaten Agnium, Serpentinum und Zerine mischt. Beim Umherstreifen kommen wir unter anderem in die Arena, die wir nur durch Besiegen aller Automatons wieder verlassen können. Der gefundene Schlüssel ist lebensnotwendig. Da man nicht weiter nach Norden kommt, schließen wir rechts neben der Arena die Tür auf. Hier liegen viele Leichen, bei denen man sowohl den Fire- wie den Ice-Key und außerdem einen Serpent Tooth findet, der nach Monitor führt. Die beiden Schlüssel legt man auf einen bestimmten Altar in einem großen Gebäude und wartet, bis der Blitz einschlägt; aus den zweien wird der „Blackrock Key". Nur mit diesem kann man die Tür zum Teleporter öffnen und das Dungeon verlassen. Um den Test zu bestehen, geht man zur richtigen Säule, etwa in der Mitte des Dungeons. Man wird wegteleportiert, und der Test beginnt. Unbedingt vorher speichern! Wir treffen auf Doubles der drei Freunde und widerstehen all ihren Verlockungen. Bei Dupré müssen wir die Würmer mit dem Hammer plattmachen und bei Shamino den richtigen Knopf drücken. Haben wir bestanden, erhalten wir von Zhelkas den „Serpent Ring". Danach öffnet uns Zhelkas die letzte Brücke, und wir wandern durch Furnace Richtung Monitor. Bevor wir zum Ausgang kommen, treffen wir auf viele Trolle. Einer von ihnen hat einen Schlüssel bei sich, der zur Tür bei der kleinen Kammer paßt. Dahinter befindet sich der große Schlafraum der Trolle. Hier holen wir den „Serpent Staff". Man sollte dieses Ding nicht als Waffe benutzen, da

es nicht nur Feinde vergiftet, sondern auch Partymitglieder — behalten muß man es aber auf jeden Fall.

Swamp of Gorlab

In Monitor angekommen, ist jetzt der „Swamp of Gorlab" dran, der im Norden liegt. Östlich davon stehen zwei Gebäude, die einen Besuch wert sind. In einem davon spukt der Geist eines Hierophanten, der uns eine wichtige Scroll mitgibt. Vor dem Sumpf muß der Avatar unbedingt die Rose of Love, den Mirror of Truth und den Helm of Courage bei sich haben. Betritt man den Sumpf, so schläft man nach ein paar Metern ein und landet in der Traumwelt, der Landepunkt ist immer verschieden. Wichtig ist der Temple of Emotion, hier sollte man die Worte der Great Earth Serpent hören. Ganz im Nordwesten steht das Haus von Siranush, die uns um einen Gefallen bittet. Man findet hier u.a. die Ruine des Schlosses von Britannia mit Lord British darin, die Herberge Sleeping Bull und noch einige bekannte Gemäuer. Man sollte unbedingt mit folgenden Personen sprechen: Lord British, Stefano, Cantra, Batlin und Thoxa. Unser Ziel liegt ganz im Südwesten und ist der Sitz des geisteskranken Zauberers Rabindrinath. Im Südwesten seines Gemäuers (immer auf der Mauer entlanglaufen) treffen wir sogar auf Smith, der uns ein paar alte Geschichten erzählt. Das Gebäude selbst betreten wir von Osten, indem wir nach unten in den Stall gehen. Die drei Mordversuche des Verrückten lassen sich mit Hilfe der drei Gegenstände abwehren, die wir bei uns haben. Haben wir den Killer geplättet, holen wir uns hinter der Tür und dem „Gang auf den Sternen" den „Dream Crystal" aus einer Kiste. Diesen bringen wir zu Siranush und bekommen dafür das „Serpent Neclace", das wir unbedingt brauchen. Durch einen Doppelklick auf das Teil spricht jedesmal die Great Earth Serpent zu uns und sagt, was zu tun ist.

Aus der Traumwelt zurück, einfach sterben, z.B. durchs Feuer laufen, dann können wir endlich den Sumpf durchqueren. Das Schloß gleich danach im Osten beachten wir noch nicht, sondern gehen weiter Richtung Nordwesten. Dort stehen zwei Häuser mit einem Holzzaun davor. Dahinter hausen Draygan und Beryl. Mit Beryl sprechen wegen der Pflanze „Kings Savior", die man suchen muß. Weiter geht's nach Westen, bis wir zum Haus von Morghrim kommen, der weiß, wo die Pflanze wächst. Er erzählt uns auch vom „Hound of Doskar" und bittet uns, seinen Kristall von Draygan zurückzubringen. Die Pflanze wächst im Nordwesten, und wir benutzen sie zusammen mit ein oder zwei normalen Pfeilen. Zurück bei Draygan, geben wir dem Avatar einen Bogen und die Schlafpfeile. Damit schießt er auf Draygan, der damit auch gleichzeitig sein Leben aushaucht. Den Kristall bringen wir zu Morghrim, der uns dafür die Hundepfeife überläßt, mit der man das Wundertier herbeirufen kann. Man läßt den Hund am Holzschwert von Cantra schnuppern, daraufhin führt er uns nach Osten zu Shamino's Castle. Shamino malt eine Karte des Schlosses. Hinein kommt man entweder durch den Haupteingang, indem man mit Telekinese die Zugbrücke herunterläßt, oder durch den von Shamino genannten Geheimgang bei der illusionären Bergwand. Ganz im Nordosten befindet sich ein Raum mit vielen Hebeln für alle Türen. Die kleine Kammer im Raum des Zauberers bleibt allerdings verschlossen, der Schlüssel dazu findet sich in einer unsichtbaren Kiste im Raum links daneben. Batlin und Konsorten halten sich im mittleren Gebäude des Schlosses auf. Batlin flieht mit einem Kumpel und hinterläßt eine tote Cantra sowie sein Medaillon. Cantra wird von einem Mönch abgeholt, der sie zur Monk Isle bringt und wiederbelebt, allerdings hat sie von da an einen Knacks weg. Inzwischen hat man sicher schon oft Bekanntschaft mit dem Geist von Beatrix, der Ex-Geliebten von Shamino, gemacht, die ziemlich sauer ist, daß er sie hat sitzenlassen. Kommt Shamino später in eine Situation, in der er kurz vor dem Tode ist, erscheint sie wieder, dieses Mal allerdings versöhnt, und heilt ihn. Sie hinterläßt ihm auch ein Buch mit Gedichten und Liedern, die sie während ihrer Wartezeit geschrieben hat.

Etwa in der Mitte des nördlichen Waldes steht das Haus eines Trappers, das man plündern sollte. Bevor man jetzt weitergeht, muß man sich unbedingt entsprechend ausrüsten, denn es wird sehr, sehr kalt. Deshalb geht's zurück nach Fawn, wo man Delin den Brief seines Sohnes Freli übergibt. Zum Dank bekommt man alle Waren zum halben Preis. Jeder Charakter braucht ein paar warme Stoffschuhe, eine Fellmütze sowie einen Umhang. Aber keinen Gwani Cloak, sondern am besten einen vom Schneeleoparden. Der Avatar kann seinen Helm of Courage aufbehalten, ohne zu frieren. Solchermaßen ausgerüstet, machen wir uns abermals auf nach Norden, um durch eine Höhle des Berges in die nördliche Eiswelt zu kommen.

Ein Stück nach Norden und dann nach Osten. Hier hausen die Gwani, die dank Gwennos Hilfe unsere Sprache beherrschen. Zuerst müssen wir einem kranken Kind helfen. Dafür brauchen wir einen Eimer „Ice Dragon Blood". Um dieses zu bekommen, nehmen wir zuerst einen Eimer mit und suchen dann das Eisfloß, das im Westen an der Küste liegt. Die Drachen-Insel ist die nördlichste auf der Karte. Sobald der Lindwurm gekillt ist, benutzt man den Eimer mit ihm. Das Blut bringen wir zwecks Heilung zurück und erfahren zum Dank das Paßwort durch die Skullcrusher Mountains. Bevor wir jedoch dorthin gehen, suchen wir noch Dupré's Magebane auf der Pinguininsel, die sich etwas südwestlich der Dracheninsel findet. Östlich davon wartet ein gestrandetes Piratenschiff, wo massig nützliche Items herumliegen. Der Eingang zu Skullcrusher befindet sich südlich des Gwani Dorfes, vor der Tür liegt ein Skelett mit einer Scroll. Hier kann man auch eine Menge Wormhearts einsammeln, die später noch gebraucht werden. Mit dem Translation-Spell legen wir die Runen auf die entsprechenden Podeste. Das Paßwort wird danach automatisch gesprochen, und die Tür geht auf. Alles abklappern und vor allem mit den vier Geistern sprechen, die eine Chaos-Ode aufführen. Weiter im Osten haust Vasculio. Den Tausch der Magebane ablehnen, denn sie ist die einzige Waffe, mit der man den Vampir töten kann. Sein Schlüssel öffnet weiter im Osten den Ausgang aus den Bergen. Das Gwani Horn können wir noch nicht mitnehmen, da uns noch der Spell Dispel Field fehlt. Unbedingt die grüne Wand in Vasculios Labor (Philanderers Friend) und den Flux Analyser aufklauben. Rudyom's Wand liegt zwar auch hier, aber das einzige, was sie noch bewirkt, ist, daß man niesen muß.

Soweit also Teil eins der Ultima-Lösung, in der nächsten Ausgabe geht's dann heiter weiter...

X-Wing 69,-
dt. Anl., PC

Indy4 65,-
deutsch, PC, Am

Comanche 65,-
deutsch, PC

Monkey Island 2 59,-
deutsch, PC, Am

Legend of Kyrandia 49,-
deutsch, PC, Am

Kings Quest 6 79,-
deutsch, PC

Might & Magic 4 59,-
deutsch, PC

Ultima7 Part 2 79,-
PC

Atac 79,-
deutsch,PC

Amberstar 69,-
deutsch,PC

Burning Steel 65,-
deutsch,PC

Zool 59,-
dt. Anl.,PC

Transarctica 65,-
deutsch,PC, Am

Humans 49,-
Am

Maniac Mansion 29.-
deutsch,Am

Alle aktuellen Spiele für PC, Amiga, ST, SNES und MegaDrive auf Anfrage
Säckeweise **SSI**-Klassiker ab 19,90
Spiele-Raritäten für alle Systeme

Computerstudio

Neue und gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen.
Volle Garantie, Virengeprüft, ungeschlagener Service.
Besuchen Sie unser Ladengeschäft, Spiele auf 100m².

Computerstudio
Pauls & Picard
Blumenstraße 6
42853 Remscheid
Tel. 02191 - 41022

Versand per Nachnahme 10 DM.
Bei Vorkasse oder ab 150.-DM Bestellwert Portofrei!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten