

te holen. Stonegate erreicht man per Boot von Minoc aus. Dort spricht man den Zyklopen auf "key" an und bekommt den Auftrag mit der Angel des Zyklopen einen Fisch zu fangen. Mit dem Schlüssel kann man schließlich den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen. Achtet mal in Stonegate auf Geheimtüren. Hierauf holt man aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Blackthorns die Ballonpläne. (Versucht es bei Pullme-Pushme besser mit Osten statt mit Westen.)

— Einen Korb bekommt man in Minoc von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt.

— Einen Kessel kann man aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous" holen.

— Ein Seil kann man in Paws bei Seilmacher Mortude kaufen.

— Spider Silk kann sein Nachbar Arbeth spinnen.

— Die Seide weben kann Charlotte in New Magincia.

— Die Seidenkleider näht die Näherin Miss Trihuan um in Paws. Zusammengesetzt wird der Ballon durch das Benutzen der Pläne.

Nachdem man alle Moonstones eingesammelt hat, kehrt man zurück zur Siedlung der Gargoylen. Der Tempel befindet sich nördlich des Platzes, auf dem man landet, falls man sich mittels des eigenen Orb of the Moons hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man zwischen den Bergen hindurchfliegen. Am Tempel erfährt man, daß man zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen muß, um einen Auftrag zu erhalten. Die Schreine kann man mit dem Orb of the Moons erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von Diligence geht man vom Anfangsraum bis in den Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird, nach Süden. Wenn man ein X-ray spricht, wird klar, was zu tun ist. (Geheimtüren!)

Nachdem man die Schreine besucht hat, kehrt man zum Tempel zurück. Das Mantra des Tempel entspricht der Zusammensetzung der einzelnen Mantras von Control, Passion und Diligence, d.h. "UsOrUn". Jetzt erhält man die Quest und kann den Codex betreten. Man zaubert sich mittels Orb of the Moon zum Codex, betritt ihn und liest die Anweisungen. vw



Die Legende für Castle Master

## Castle Master

Jetzt ein Leckerbissen für alle Freunde von Castle Master. Christian Wirth aus Neu-Isenburg kann Euch mit seiner Komplettlösung helfen. Benjamin Büsch aus Greven steuert ein paar Super-Karten bei. Auf zur fröhlichen Geisterjagd! Je nachdem, ob Ihr die Prinzessin oder den Prinzen wählt, ändert sich der Spielablauf. Christian hat sich natürlich für die Prinzessin entschieden.

— Wildnis

Zauberhütte: Eingang in die Katakomben, wenn man den Teppich wegnimmt. Benutzt

man diesen Eingang, dann gelangt man in eine Höhle, in der ein Pentacle zu finden ist. Stein: Der Stein läßt sich erst bewegen, wenn man das Maximum an Kraft gesammelt hat (Hercules). Es wird eine Öffnung freigelegt. Darunter ist eine Höhle, in der sich wieder ein Pentacle befindet. Man muß jedoch vorher in den Katakomben eine Brücke schließen (ein Pfahl, der neben einem Loch steht: Man läuft einfach dagegen — schon fällt er um). Zugbrücke: Werft einen Stein in das Fenster, das sich links über der Brücke befindet. Die Brücke geht auf. Man stellt sich

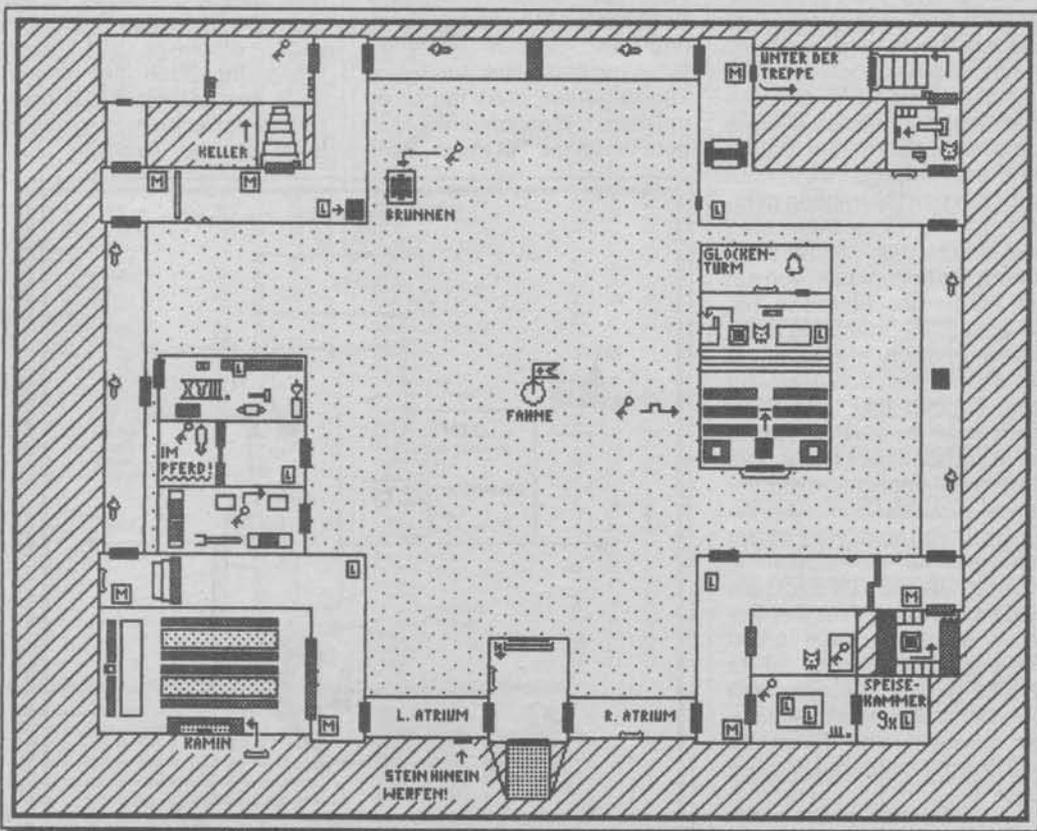
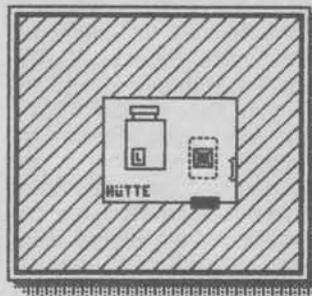
auf die Brücke und wirft wieder einen Stein ins Fenster. Damit katapultiert Ihr Euch auf das Dach der Kirche, wo man den Schlüssel für den King's Solar Raum findet.

— Katakomben

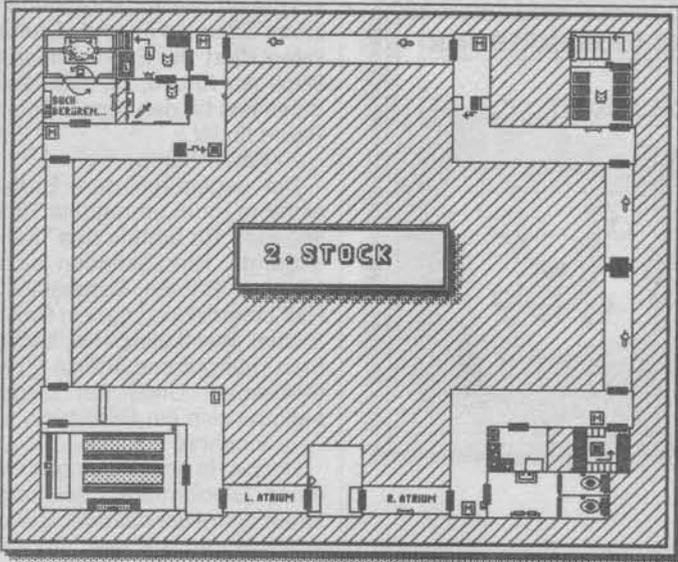
Die gegenüber dem Burgeingang (grün umrandete Tür) liegende Tür führt in den "Kellergang". Hier befinden sich folgende Räume: Burgverlies: Hier befindet sich nur ein Geist (Maus). Weinkeller: Hier findet man Energie und Tränke. Folterkammer: Unter der Liege befindet sich ein Goldstück.

— Innenhof

Kirche: In der Kirche gibt es einen Glockenturm, der sich hinter dem Altar befindet. Zieht am Seil und auf dem Boden liegt ein Pentacle. Neben dem Altar ist ein kleines Pult. Kriecht man dort hinein, fällt man in eine Höhle, in der ein weiteres Pentacle ist. Scheune: In der Scheune liegt neben



Der Innenhof der Burg. Hier beginnt Euer Abenteuer.



Der zweite Stock der Burg

dem ersten Heuballen auf der rechten Seite der Schlüssel für das 4. Stockwerk. Stallungen: Man kriecht unter das Pferd und findet dort am Brustkorb den Schlüssel für die Kasernentür im 4. Stockwerk. Fahnenmast: Man wirft einen Stein auf den Fahnenmast. Dabei wird ein Geist freigesetzt. Brunnen: Man kriecht in den Brunnen und gelangt in eine Höhle mit einem Pentacle. Untersucht mal die Blume etwas genauer.

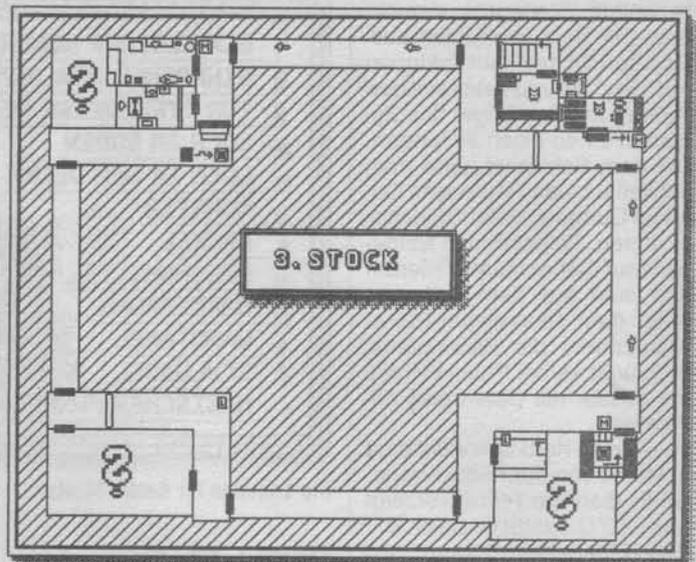
— 1. Stockwerk

Sauna: Legt man einen Hebel um, läuft das Wasser ab und ein Loch wird geöffnet. Durch dieses Loch gelangt man in eine Höhle, in der man eine Nachricht findet. Die geschlossene Tür in der Sauna kann man öffnen, indem man zurück in den Hauptgang geht, dort um die Ecke marschiert und durch das kleine Loch kriecht. So kommt man von außen an die geschlossene Tür, die zum 2. Treppenhaus führt. Küche: In der Küche hängt an der Wand der Schlüssel für Igors Zimmer und unter dem Tisch findet Ihr ein Pentacle. In der Vorratskammer hinter dem Kamin kann man seine Kraftreserven auffrischen. Pentacle-Gruft Vorräum: Hier ist der Schlüssel für die Bibliothek. Hat man alle zehn Pentacle gefunden, muß man hier das Gerät einschalten. Jetzt öffnet sich die Tür zur Gruft und Ihr erhaltet den Schlüssel für den Magisterspuk. Igors Raum: Igor bewacht eine Truhe. Ihr müßt ihn mit mehreren Steinen

bewerfen, um an die Truhe zu gelangen. Dort findet Ihr den ?-Schlüssel. Großer Saal: Hier befindet sich eine Nachricht im Kamin. Sonst benutzt man den Saal nur als Durchgang zum 2. Stockwerk.

— 2. Stockwerk

Hospital: Hier kann man Energie tanken. Ihr erreicht das Hospital über das Treppenhaus hinter der Sauna. Kriecht man im 2. Stockwerk hinter die Treppe, findet man wieder eine Nachricht sowie ein Pentacle. Töpferei: Die Töpferei-Tür läßt sich nur mittels maximaler Kraft öffnen. Man findet hier einen Trank, der dem Spieler erlaubt, per Mausclick durch eine Tür zu gehen, ohne laufen zu müssen. Waschraum: Man geht durch die Tür in die Toilet-



Der dritte Stock der Burg

te. Dort findet man hinter dem Papierkasten eine Goldmünze. Krankenzimmer: Hier findet man mehrere Mahlzeiten zur Stärkung. Außerdem umgeht man so die auf dem Hauptflur liegende Barrikade. Großer Saal: Hier umgeht man die Sperre im Hauptgang. Doch Vorsicht, der Gang ist durch eine kleine Öffnung unterbrochen. Man sollte deshalb kriechen. Waschraum: Hier findet man an der Wand ein Pentacle. Bibliothek: Man findet an der Wand eine Nachricht. Wenn man das grüne Buch in der obersten Reihe des Regals bewegt, erscheint ein Stuhl. Wenn Ihr Euch auf diesen setzt, werdet Ihr in den Schrein befördert. Schrein: Hier klettert man auf die Zuleitung zum

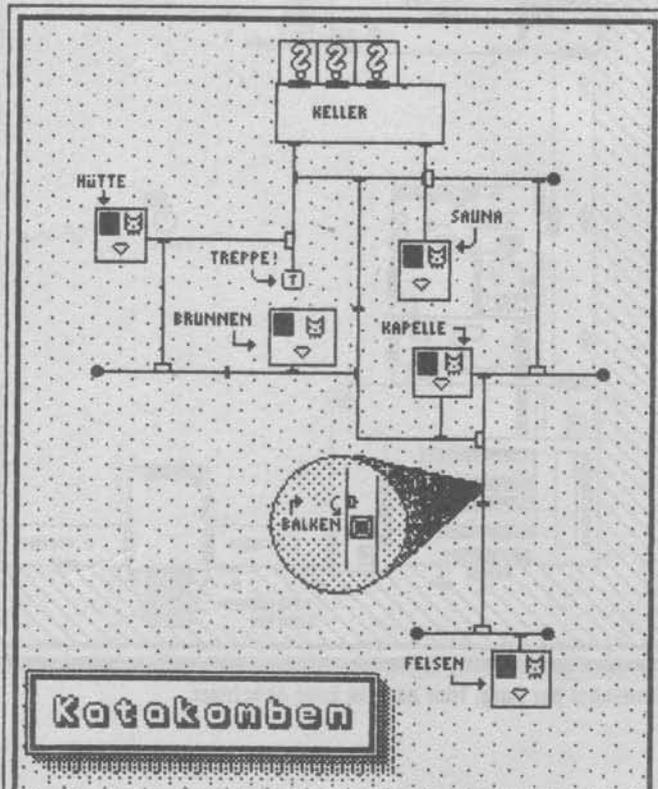
Goldbrocken (an der Wand befestigter Stab), wodurch man auf den Brocken klettern kann. Nun findet man den Zellen-schlüssel.

— 3. Stockwerk

Warenlager: Im Warenlager öffnet man den Wandschrank. Wenn man hindurchkriecht, erreicht man die Priesterhöhle und findet eine Nachricht. Kneipe: Hier befindet sich eine Flasche, die mit Energie gefüllt ist. Außerdem stehen hinter der Theke einige Getränke sowie Zapfhähne, die Energie enthalten. An der hintersten Wand hängt eine Nachricht. Rumpelkammer: Die Tür öffnet man, indem man auf den Deckel schießt. Man kriecht in den Schrank, bis man nicht mehr weiterkommt. Nun wählt man die Option Rennen oder Laufen. Siehe da, ein Pentacle erscheint. Schauraum: An die Gegenstände im Schauraum gelangt man durch die Truhe in der Kornkammer. Man muß voll Energie haben, um das Zepter aufnehmen zu können. Außerdem findet man hier eine Krone, ein Pentacle und einen Wiederbelebungs-trank (unter der Sperre). Drachenhöhle: Hier wartet ein Drache, den man mit den Steinen an verschiedenen Stellen treffen muß, bis er den Weg freigibt. Hat man den Drachenschatz an sich genommen, bewegt man sich einen Schritt zurück. Anstatt des Schlosses sieht man jetzt ein Pentacle.

— 4. Stockwerk

Kasernen: Auf dem rechten Bett der hintersten Reihe ist eine Nachricht zu finden. Nord-Ost-Turm: Hier sind vier Knöpfe, die man wie folgt öffnen



In den Katakomben warten Geister auf Euch. Seid vorsichtig!

