

The False Prophet

Nach fünf Abenteuern in der Ultima-Welt ruft Lord British wieder einen Held zu Hilfe. Beim sechsten Abenteuer geht es darum, Britannia vom Joch der Gargoyles zu befreien.

von Volker Siebert
und Lutz Noack

Eine lange Zeit ist verstrichen, seitdem ich, Sibirius, das letzte Mal in Britannia gewesen bin. Eines Abends, ich denke gerade an mein letztes Abenteuer, bemerke ich beim Steinkreis, in dem damals das Mondtor nach Britannia erschien, ein seltsames Licht. Ich nähere mich vorsichtig. In dem Steinkreis finde ich einen seltsamen Stein. Dann erscheint ein rotes Mondtor in seiner Mitte.

Ohne lange zu überlegen, passiere ich das Mondtor, bereit für ein neues Abenteuer. Als ich jedoch wieder zu mir komme, finde ich mich gefesselt auf einem Schrein. Um mich herum stehen grimmig blickende Gargoyles. Einer von ihnen, allem Anschein nach der Oberpriester, tritt vor mich. In seiner Hand erblicke ich ein Buch – und einen Dolch! Doch bevor er mich töten kann, treten meine alten Freunde, Iolo, Shamino und Dupre, aus einem neuen Mondtor heraus. Der Priester stürzt – von einem Pfeil Iolos durchbohrt – zu Boden. Schnell binden sie mich los. Iolo nimmt noch das Buch des Priesters an sich. Bevor die übrigen Gargoyles reagieren können, werde ich von meinen Freunden ins Mondtor gezogen. Es sinkt wieder in sich zusammen – aber nicht schnell genug. Zwei der kleineren Gargoyles schlüpfen hinter uns hinein! Durch dieses Mondtor gelangen wir direkt vor den Thron von Lord British. Doch bevor ich mit Lord British reden kann, muß ich, nur mit einem Schwert bewaffnet,

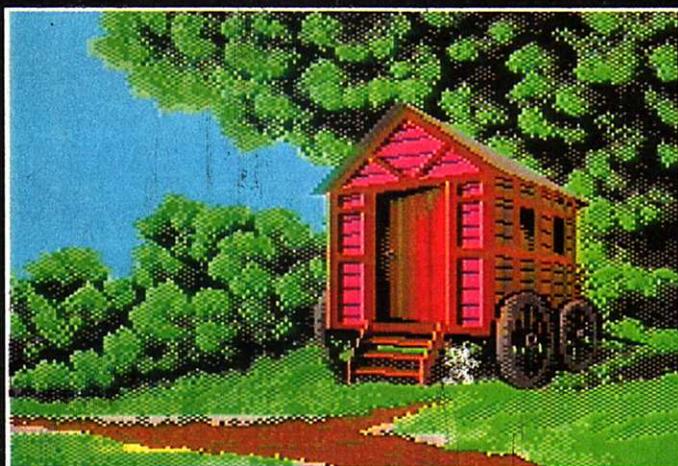


Ultima® VI

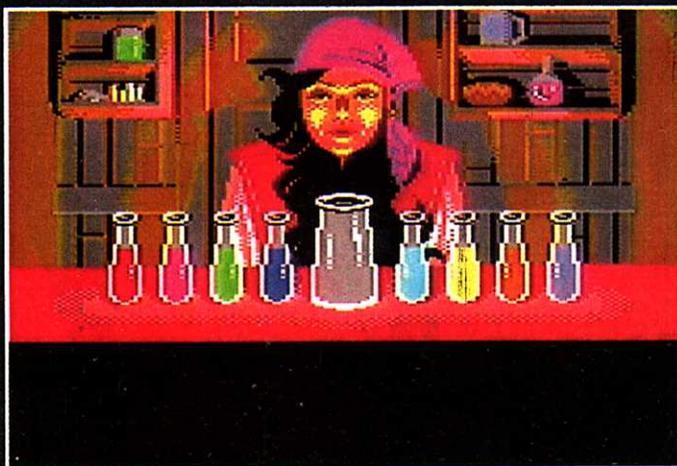
die beiden Gargoyles besiegen, was aber kein Problem ist. Dann erklärt mir Lord British meine Aufgabe: In Britannia gebe es acht Schreine, von denen jeder eine andere Tugend darstelle. Die Gargoyles hätten diese Schreine besetzt, und ich solle Britannia nun von den Gargoyles befreien. Dann erklärt er mir noch den Gebrauch des Steins, den ich mitführe. Mit ihm kann ich mich an verschiedene Positionen in Britannia teleportieren. Außerdem heilt der König alle Partymitglieder, wenn ich ihn darauf anspreche. Zu dem Buch, das

Iolo von den Gargoyles hat, meint Lord Britishs Magier, daß ich es zu Mariah ins Lycaeum bringen sollte. Ich will noch erwähnen, daß ich meine Abenteuer nicht mit allen Umwegen niedergeschrieben habe. Außerdem habe ich meine Aufzeichnungen wegen der besseren Übersicht so geordnet, daß ich immer nur einen Auftrag nach dem anderen erledige. Im »echten Spiel« dagegen arbeitet man meistens an mehreren Aufgaben gleichzeitig. Genug der Einführung – das Abenteuer kann beginnen!

Meine erste Aufgabe: Die Befreiung der acht Schreine. Zu Beginn verfüge ich über einige wenige Zaubersprüche. Bei Zaubern, die ich irgendwo in Britannia finden kann, kann ich weitere Sprüche erwerben. Nach dem Plausch mit Lord British erhalte ich von ihm einen Schlüssel, mit dem ich aus dem Schloß herauskomme. Doch zuvor durchsuche ich es. Dabei finde ich u.a. einen Schlüssel, die ersten Zauberezutaten (mit Ausnahme von »Help« benötigt man diverse) und weitere Bewaffnung. Dann verlasse ich das Schloß.



Im Wagen wartet eine Zauberin...



...die für die Charaktergeneration verantwortlich ist

Jeder der acht Schreine verkörpert eine Tugend. Außerdem gibt es zu jeder dieser Tugenden eine Stadt, die diese Tugend besonders pflegt. Um einen Schrein zu befreien, benötige ich die zu dem Schrein gehörende Rune und ein Mantra. Den Aufbewahrungsort der Rune und des Mantra kann ich meist von den Bewohnern des Orts erfahren, die genau nach dieser Tugend leben. Ich beginne mit dem »Shrine of Compassion«, da die Hauptstadt Britain, in der ich mich zu Beginn befinde, diese Tugend verkörpert. In der Taverne von Britain (Tavernen sind immer gute Informationsquellen) erzählt mir die Wirtin stolz, daß ihre Tochter Ariana die Rune aufbewahren dürfe, was eine große Ehre für sie sei. Ariana studiere in der Bardenschule gleich südlich vom Schloß Musik. Also suche ich sie auf und frage sie nach der Rune und dem Mantra. Um die Rune zu erhalten, solle ich die Erlaubnis ihrer Eltern einholen. Das Mantra könne mir ihr Lehrer Kenneth mitteilen. Zum Glück sitzt dieser neben Ariana. Auf meine Anfrage erfahre ich, daß das Mantra »MU« laute. Schnell suche ich erneut die Taverne auf und erhalte von Arianas Mutter die Erlaubnis, mir die Rune auszuleihen. Daraufhin kehre ich zu Ariana zurück, die mir nun die »Rune of Compassion« aushändigt.

Jetzt habe ich alles beisammen, um den ersten Schrein zu befreien. Er liegt wie alle Schreine in der Nähe des dazugehörigen Orts und ist auf der dem Spiel beiliegenden Karte eingezeichnet. Der »Shrine of Compassion« befindet sich nordöstlich von Britain am Weg nach Cove. Der Schrein wird von einigen Gargoyles bewacht. Doch auch mit relativ schlechter Ausrüstung lassen sie sich bezwingen. Überhaupt ist es in Ultima VI schwierig zu sterben, da die Gegner einem kaum Energie abziehen und man sie mit guten Waffen schnell erledigen kann. Nachdem ich in den Überresten der Gargoyles noch Zauberzutaten, Tränke und Wands gefunden habe (Light- und Fire-

wands sind die besten Waffen, die man allerdings nur finden und nicht kaufen kann), gehe ich zum Schrein. Er ist von einem Kraftfeld umgeben. Ich benutze die »Rune of Compassion« und spreche das Mantra aus. Damit schalte ich das Kraftfeld aus. Auf dem Schrein finde ich einen Moonstone, den ich an mich nehme. Solche Moonstones befinden sich auf allen acht Schreinen, und später werden sie noch einmal große Bedeutung bekommen. Anschließend meditiere ich am Schrein (Talk to Shrine). Der Schrein weist mich in die Tugend ein, die er verkörpert, in diesem Fall Mitleid. Gespräche mit den Schreinen sind auch die einzige Möglichkeit, einen Level aufzusteigen, sofern man die nötigen Erfahrungspunkte auf dem Konto hat. Nach diesem schnellen Erfolg begebe ich mich nach Cove. Dort finde ich einen Magier, der einem einige Zaubersprüche beibringen kann – gegen Bezahlung, versteht sich. Dann experimentiere ich ein wenig mit dem »Orb of the Moons« herum. Mit ihm lassen sich viele lange Wege einsparen, wenn man weiß, bei welcher Positionierung des Orbs man an welches Ziel gelangt. So teleportiere ich mich nach Skara Brae, der Stadt der Geistigkeit. Dort liegt in fast jedem Hause ein Buch herum. Neugierig

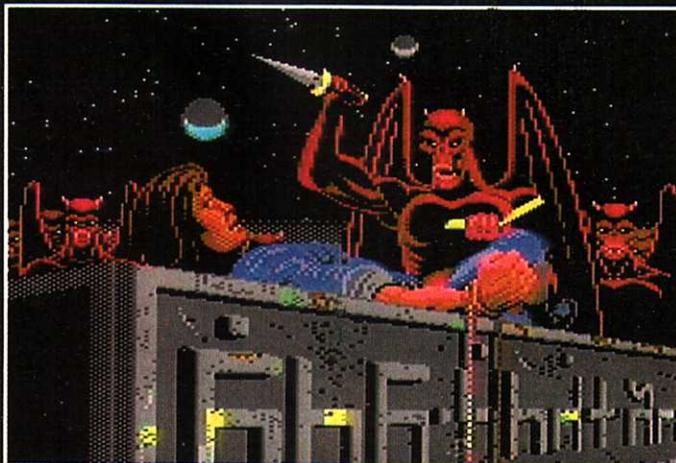
blättere ich ein wenig in der Lektüre und entnehme ihr das »Mantra of Spirituality«. Es lautet »OM«. Bei der Suche nach der Rune gerate ich an den Major (engl.: Bürgermeister). Er verweist mich an zwei Verwandte. Yorl, den einen der beiden, finde ich am Pier am Norden der Insel. Sein Vater Quentin hätte die Rune aufbewahrt, sagt er. Leider sei er vor kurzer Zeit von den Gargoyles getötet worden, und niemand außer ihm habe das Versteck der Rune gekannt. Eine Frau, die in einem Haus nahe am Pier lebt, erzählt mir unter Tränen von Quentin, ihrem verstorbenen Mann. Sie liest mir ein Gedicht von ihm vor. Ich hake nach und erhalte einen Hinweis auf einen Korb. Mit Einwilligung der Frau untersuche ich den Korb in ihrem Haus und finde dort tatsächlich die »Rune of Spirituality«. Doch der »Shrine of Spirituality« ist nicht auf der Karte zu finden. Mit dem Orb kann ich mich jedoch zu jedem Schrein und in jede der dazu passenden »Principal Towns« teleportieren. Zum Shrine of Spirituality komme ich, indem ich den Orb zwei Schritte westlich und einen Schritt südlich von meinem Standpunkt plaziere. Dieser Schrein befindet sich nämlich nicht auf der Oberfläche von Britannia. Außerdem ist er der einzige, der nicht von Gargoyles

bewacht wird. Nachdem ich das Kraftfeld aufgelöst und mir den Moonstone angeeignet habe, lasse ich mich vom Schrein noch über die Tugend der Geistlichkeit belehren. Dann beame ich mich mit dem Orb zurück an die Oberfläche von Britannia. In Skara Brae wohnt übrigens ein weiterer Zauberer. Sein Haus befindet sich auf der kleinen Insel nördlich von Skara Brae und ist mit einem Ruderboot leicht zu erreichen. Falls Ihr es noch tragen könnt, solltet Ihr das Boot unbedingt mitnehmen. Es liegt am Steg, an dem auch Yorl arbeitet. Es ist ungeheuer lästig, immer wieder ein Boot zu suchen, wenn man eines braucht, denn meistens ist gerade dann keines aufzutreiben.

Als nächstes mache ich mich auf den Weg nach Yew im Nordwesten von Britannia. Yew ist die Stadt der Gerechtigkeit. Die Majorin teilt mir mit, daß ein Dieb die »Rune of Justice« aus dem Grab eines ehemaligen Majors entwendet habe. Er sei geschnappt worden, aber die Rune sei nach wie vor verschwunden. Den Dieb könne ich jedoch im Gefängnis befragen. Dazu erhalte ich von ihr eine schriftliche Genehmigung. Außerdem erfahre ich von ihr das »Mantra of Justice«: Beh. Die Erlaubnis zeige ich dem Gefängniswärter, der mir seinen Schlüssel anvertraut. So gelange ich durch die östliche Tür des Wachraums zu der Einzelzelle des Diebes. Ich bin gezwungen, ihm die Freiheit zu versprechen, obwohl ich sie ihm gar nicht schenken kann. Boskin, so heißt der Dieb, verrät mir daraufhin das Versteck der Rune. Er habe sie auf seiner Flucht unter einer Topfpflanze im »Slaughtered Lamb« versteckt. Dort steht in der südöstlichen Ecke tatsächlich eine Pflanze. Als ich sie verrücke, finde ich die gesuchte Rune. In einem Haus im Norden der Stadt treffe ich auf die Druidin Jaana, die ich in die Party aufnehme. Die Party kann maximal aus sechs Mitgliedern bestehen, also kann ich neben meinen drei Rettern höchstens zwei weitere NPCs



Lord British bittet um Hilfe



Nach dem Mondtor liege ich auf einem Opfer-Altar



Ich habe den Codex entdeckt

gleichzeitig aufnehmen. Nachdem ich dem Gefängniswärter seinen Schlüssel wiedergebracht habe, mache ich mich auf den Weg zum »Shrine of Justice«, den ich auf bekannte Art befreie, und lasse mich dann über die Gerechtigkeit belehren. Als nächstes will ich den »Shrine of Honor« bei Trinsic befreien. Auf dem Weg dorthin begegnet mir südlich von Paws eine Zigeunerfamilie. Bei einem belanglosen Gespräch beklauen mich diese Zigeuner um eine Menge Goldstücke... In Trinsic sehe ich die Rune unbewacht auf einem

Sockel mitten in der Stadt. Der Major erklärt mir, daß keiner der Einwohner von Trinsic so unehrenhaft sei, die Rune zu stehlen, und wenn jemand sie tatsächlich ausleihen sollte, würde er sie bestimmt wieder zurückbringen. Das Mantra »SUMM« erfahre ich ebenfalls von ihm. Mit der Rune befreie ich den »Shrine of Honor«, den ich westlich von Trinsic finde. Er ist von einem Moor umgeben. Wenn man nicht mit Swamp Boots ausgerüstet ist, die vor Vergiftungen schützen, sollte man den Orb benutzen, um zu ihm zu gelangen. Ich lasse mich

noch über die Tugend der Ehre belehren, bevor ich diese Gegend verlasse.

Nun will ich dem Leser dieser Niederschrift ein wenig Ruhe gönnen und hoffe, daß er beim zweiten Teil des Longplays zu Ultima VI wieder dabei ist, wenn ich mit meinen tapferen Freunden dem Königreich von Lord British den Frieden zurückbringe und all meine Abenteuer in der Parallelwelt darlege. Bis dahin sage ich: Auf Wiedersehen!

Fortsetzung im nächsten Heft



Einer der Schreine, die ich gefunden habe



Der Vortex-Cube



Eine wichtige Person beim Lösen meiner Aufgabe ist Mariah

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 einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szenefotos (Dia) oder gespeicherte 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: Ghosts'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: 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)

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

The False Prophet

Das Land von Lord British ist wieder einmal in Gefahr. Gargoyles bedrohen das Königreich im sechsten Teil der Ultima-Saga. Nach einer Ruhepause geht es weiter in den Aufzeichnungen des Sibirius.

von Volker Siebert
und Lutz Noack

Nach einem langen Fußmarsch und einer Bootsfahrt lande ich in Minoc. Dort suche ich zuerst die Majorin auf. Sie teilt mir mit, Selganor wache über die Rune. Er befindet sich in der Guild Hall auf der anderen Straßenseite. Selganor will mir die Rune nur geben, wenn ich Mitglied seiner Gilde der Musiker werde. Dazu muß ich mir eine Panflöte schnitzen und eine alte Melodie erlernen. Weitere Informationen könnten mir Julia und Gweno geben. Gweno befindet sich ebenfalls in der Music Hall. Sie bringt mir die »Stones«-Melodie bei. Ich lerne sie schnell: in der numerischen Notation 6789878767653. Außerdem verstärkt sie meine Party. Julia finde ich in dem Gebäude oberhalb der Residenz der Majorin. Sie nehme ich ebenfalls in die Party auf. Dafür muß ich leider Jaana entlassen. Julia meint, ich müsse mir für die Panflöte einen Baumstamm aus Yew besorgen, da dieses Holz das beste in Britannia sei. Ich teleportiere mich also nach Yew. Von der Majorin erfahre ich, wo ich den Holzfäller finden kann. Er haust westlich des Ortes im Wald. Er verkauft mir billig einen der begehrten »Yew Logs«. Mit diesem Stamm suche ich das Sägewerk. Endlich spüre ich es östlich von Minoc hinter einem Moor auf. Von Aaron, dem Betreiber des Werkes, lasse ich mir aus dem Stamm ein Brett schneiden. Daran wiederum schnitzt mir Julia eine herrliche Panflöte. Mit meiner Errungenschaft kehre ich zu Selganor zurück. Stolz spiele ich ihm auf meinem neuen Instrument die Stones-Melodie vor. Zur Belohnung werde ich in seine Gilde aufgenommen und erhalte die Rune. Den »Shrine of Sacrifice« erreiche ich bequem mit dem »Orb of the Moons«. Ich mache den Gargoyles schnell den Garaus, befreie den Schrein und erhalte meine Lektionen über die Selbstaufopferung.

Als nächstes teleportiere ich mich nach New Magincia. Die Stadt der Demut liegt auf einer Insel mitten im Meer. Meine erste Begegnung ist ein Schafhirte, der mir gleich das Mantra »LUM« verrät.



Ultima® VI

Im Dorf finde ich dann den Major. Um die Rune zu bekommen, soll ich ihm den Namen des demütigsten Menschen auf der Insel nennen. Also suche ich nacheinander alle Einwohner auf. Jeder ist auf seine Art bescheiden. Der Demütigste scheint allerdings Conor zu sein, der sich am Steg im Süden herumtreibt und natürlich behauptet, gerade nicht der Demütigste zu sein. Als ich dem Major den Namen Conors nenne, händigt er mir die Rune aus. Da sich der »Shrine of Humility« auf der »Isle of the Avatar« weit im Südosten befindet, be-

nutze ich wieder den Orb, um dorthin zu gelangen. Nach der Befreiung werde ich wieder in die betreffende Tugend, Demut, eingewiesen.

Ich beschließe, mich jetzt dem »Shrine of Valor« zu widmen. Dazu teleportiere ich mich nach Jhelom, das auf einer Insel im Südwesten von Britannia liegt. Der Major gibt mir den Tip, mich im Pub nach der Rune zu erkundigen. Dort erzählt mir ein Kind, daß sich eine Ratte die Rune geschnappt und sie in ihr Loch geschleppt habe. Niemand kann sie aus dem Loch heraus-

len können. Aber eine Maus habe eine Chance. Sofort denke ich an Sherry. Sie ist eine sprechende Maus, die Lord British abends Märchen erzählt. Doch bevor ich sie um Hilfe bitte, erkundige ich mich im Pub nach dem Mantra. Zwei Musiker singen mir ein Lied vor. Im Refrain wiederholt sich immer wieder die Silbe »RA« - das »Mantra of Valor«! Nun teleportiere ich mich in das Schloß von Lord British. Im Südwestturm erwische ich Sherry. Nachdem ich sie mit einem Stück Käse »bestochen« habe, ist sie bereit, sich mir anzuschließen. Dafür muß Gweno ihren Platz räumen. Mit Sherry im Gefolge kehre ich in den »Sword & Keg« zurück. Ich schicke die Maus ins Rattenloch (geht nur im Combat-Mode). Sie bringt mir die »Rune of Valor« heraus. Außerdem findet sie ein Stück Käse. Jetzt kann ich endlich den Schrein befreien. Der Schrein erklärt mir die Tapferkeit. Dann kehre ich zu Lord British's Schloß zurück. Dort liefere ich Sherry wieder ab, da sie kaum etwas tragen kann und auch ziemlich schwach ist.

Nun wende ich mich der Befreiung des letzten der acht Schreine zu. Es ist der »Shrine of Honesty«, und die dazugehörige Stadt ist Moonglow. Doch da der Major erst sehr spät aufsteht, streife ich zunächst so durch den Ort. In der



In der Taverne gibt es Informationen

nördlichen Hälfte treffe ich ganz im Osten einen Wissenschaftler an, der mir einen Sextanten verkauft. Dieser ist bei Bootsfahrten über das offene Meer eine große Hilfe. Ganz im Westen dagegen lebt Xiao. Sie ist die beste Magierin des ganzen Reichs, und viele Zaubersprüche des achten Levels kann man nur bei ihr erlernen. Außerdem steht hier in Moonglow das berühmte Lycaeum, die Bibliothek Britannias. Endlich wacht der Major (ganz im Süden) auf. Er berichtet, daß er die Rune an Beyvin gegeben habe. Der lebt bei Penumbra. Das Vorzimmer besagter Penumbra ist voller magischer Felder. Doch da ich den »Dispel Field«-Spruch beherrsche (gibt's bei Xiao), kann ich diese Kammer durchqueren. In dem blutbeschrifteten Raum dahinter treffe ich auf Penumbra. Von ihr erfahre ich, daß Beyvin tot und in den Katakomben begraben sei. Die Rune sei mit ihm vergraben worden, aber das Mantra lautet »AHM«. Im Pub spreche ich alle Anwesenden an (nachmittags oder abends sind die meisten dort). Von einem erhalte ich die Schlüssel für Beyvins Grabkammer. In der Taverne ist oben rechts ein kleiner Lagerraum. Aus ihm führt, sehr schwer zu erkennen, eine Geheimtür in die Katakomben. Im zweiten Level befindet sich die gesuchte Kammer genau in der Mitte. Und wirklich finde ich unter der Leiche die gesuchte Rune. Sofort teleportiere ich mich zum »Shrine of Honesty«, der sich auf Dagger Island im Nordosten Britannias befindet. Nach der obligatorischen »Kraftfeldentfernung« informiere ich mich noch über die Tugend der Ehrlichkeit. Dann habe ich die acht heiligen Schreine befreit und meine erste Aufgabe erfüllt.

Nun erwartet mich mein nächstes Abenteuer, das mit einem silbernen Tablett zu tun hat.

Ich habe immer noch dieses merkwürdige alte Buch, das Iolo bei meiner Rettung von den Gargoyles mitgenommen hat. Der Magier von Lord British hatte damals gesagt, dieses Buch sei in einer fremden Sprache geschrieben, Mariah könne mir weiterhelfen. Sie studiert im Lycaeum alle Sprachen und kann diese Schrift vielleicht entziffern. Ich teleportiere mich also nach Moonglow und suche das Lycaeum auf. In ihm lagert das gesamte Wissen Britannias. Dort finde ich auch Mariah. Sie hat die Schrift aus Iolos Buch schon einmal auf einem alten Silbertablett gesehen, von dem sie aber nur eine Hälfte besitzt. Auf dem Tablett befinden sich die unbekannte und die »normale« Sprache nebeneinander. Mariah kann den Titel des Buchs entziffern – »The Book of Prophecy«. Um mehr übersetzen zu können, fordert sie die zweite Hälfte des Tablett. Den ersten Teil

habe sie von Zigeunern erhalten, sagt Mariah. Bevor ich mich auf die Suche nach diesen Zigeunern mache, nehme ich noch die erste Tablethälfte an mich. Diese Zigeuner sind nicht die Tagediebe zwischen Paws und Trinsic. Ich finde sie nach langer Suche vor der Kneipe von Britannia. Zoltan, ihr Anführer, berichtet, daß er das Tablett von einem gewissen Captain John habe mit dem Auftrag, es zu Mariah zu bringen. Aber auf dem Weg seien sie von Captain Hawkins und seinen Piraten überfallen worden. Dabei war das Tablett zer-

stoßen wolle. Ich soll mir ihren Gürtel schnappen, den ich im Versteck von Phoenix unter dem Schloß von Lord British suchen soll. Und tatsächlich finde ich das Versteck im Dungeon unter dem Schloß im zweiten Level. Mit ihm kehre ich zu Budo zurück und werde in die Gilde aufgenommen. Nun teilt mir Homer auch mit, daß sich das Tablett, dessen Teil ich habe, bei dem vergrabenen Schatz von Captain Hawkins befinde. Nach dem Tod des Anführers hätten die verbliebenen Piraten die Schatzkarte zu dem Versteck in neun Teile geris-

Trinsic. Nach langer Suche finde ich im vierten Level endlich die gesuchten Dragon Eggs und dazu noch magische Waffen. Die Drachen, die hier hausen, sind mit die stärksten Gegner im Spiel. Trotzdem dürft ihr hier kaum Probleme bekommen. Mit dem Ei kehre ich zu Sandy zurück. Er verrät mir nun die noch fehlenden ehemaligen Crew-Mitglieder, so daß ich nun alle acht Geheimträger kenne – Sandy selbst hat leider keine!

Die erste Karte erhalte ich vom Major von Trinsic. Bevor er hier Major wurde, war er tatsächlich Pirat. Ich rede ihn mit seinem wirklichen Namen an, den ich von Sandy erfahren habe (Alastor Gordon). Daraufhin händigt er mir gegen das Versprechen, seine Vergangenheit für mich zu behalten, notgedrungen sein Kartenteil aus.

Der nächste Hinweis führt mich ins Dry Land, die Wüste im Nordosten von Britannia. Hierhin soll Ol' Hawknose gegangen sein, um einen Dämon zu töten. Ich finde einen Eingang in ein Labyrinth voll mit Riesenameisen. Den zweiten Teil der Schatzkarte finde ich bei einem toten Mann im vierten Level des Dungeons.

Nach Sandys Informationen soll sich auf Dagger Isle, ebenfalls im Nordosten, ein Einsiedler befinden, der ebenfalls ein Kartenteil hat. Mit dem Orb teleportiere ich mich zum »Shrine of Honesty«. Ein Stück weiter nördlich spüre ich hinter einem Gebirgsvorsprung das Haus des Eremiten auf. Der Einsiedler selbst schwatzt fast nur dummes Zeug. Er erwähnt jedoch kurz seinen Keller. In seiner Hütte entdecke ich wirklich den verborgenen Zugang zu seinem »zukünftigen Grab«, wie er sich ausdrückte. Dort unten finde ich neben einem Glasschwert und etwas Gold das dritte Kartenstück. Das ging ja schnell!

Die Suche nach dem vierten Teil gestaltet sich dagegen wieder etwas kniffliger. Old Ybarra, ein weiterer Pirat, wollte sich nach dem Mord an Captain Hawkins in das Dungeon »Shame« aufmachen, um dort nach weiteren Reichtümern zu suchen. Den Eingang zum Dungeon erreicht man, indem man dem Lost River, der sich zwischen Empath Abbey und Skara Brae ins Meer ergießt, stromaufwärts folgt. Nach einer Klamm kommt man an einen kleinen See, an dessen nördlichem Ufer sich der Eingang zum Dungeon befindet. Im vierten Level: endlich Old Ybarra! Er ist fast am Verhungern, seine Schuhe hat er bereits verzehrt. Gegen eine gute Mahlzeit tauscht er seine Karte ein. Daraufhin verlasse ich dieses Dungeon wieder. Nun suche ich nach Nathaniel. Er soll in der Nähe von Empath Abbey wohnen. Doch ich finde nur seine Frau Sylaina. Sie erzählt



Wir irren durch die Dungeons



Mariah ist gefunden

brochen. Die Piraten hätten die fehlende Hälfte erbeutet. Zoltan vermutet, daß die Piraten mit ihrem Schatz nach Buccaneer's Den gesegelt seien. Also mache ich mich per Schiff auf den Weg. Dort erfahre ich in der Kneipe von Homer, einem von Captain Hawkins' Piraten, daß Hawkins von seiner eigenen Mannschaft ermordet worden sei. Doch Homer will mir erst dann weiterhelfen, wenn ich Mitglied der Gilde der Diebe bin. Also suche ich Budo, den Gildemeister, auf. Ihn finde ich im Haus nördlich der Taverne. Um in die Gilde zu kommen, muß ich einem Mitglied den Guild-Belt (Mitgliedsgürtel) abnehmen. Er gibt mir zu verstehen, daß er Phoenix gerne aus der Gilde aus-

sen. Später wollten sie den Schatz dann gemeinsam heben. Homer will nun die anderen verraten. Da er wegen seines kaputten Beins nicht mehr laufen kann, teilt er mir die Namen und Aufenthaltsorte einiger seiner alten Kameraden mit. Insgesamt seien es acht, er selbst habe das neunte Stück. Ich solle mir alle acht fehlenden Teile verschaffen und dann zu Homer zurückkehren.

Als ersten besuche ich Sandy, den Schiffskoch. Er ist jetzt! Koch in der Wirtschaft von Trinsic. Leider will er mir erst helfen, wenn ich ihm für eine besondere Speise ein Drachenei aus dem Dungeon Destard bringe. Dieser Dungeon befindet sich im Gebirge nordwestlich von

mir, daß ihr Zigeuner ein goldenes Medaillon gestohlen hätten. Das Medaillon sei in eine alte Karte eingewickelt gewesen. Diese diebischen Zigeuner sind sicher dieselben, die auch mich bestohlen haben, sage ich mir. So begeben sich mich wieder zu ihrem Lager zwischen Paws und Trinsic. Arturos, einer der Zigeuner, verkauft mir die Karte. Bei dem Preis hat er ein gutes Geschäft gemacht, aber ich besitze nunmehr fünf der Schatzkarten.

Mein Weg führt mich weiter nach Serpent's Hold. Im Schloß finde ich zunächst gute Waffen. Außerdem bietet mir ein Fighter namens Senti seine Dienste an, den ich natürlich gerne in meine Party aufnehme, da der sechste Platz nach dem Abschied von Sherry, der Maus, unbesetzt geblieben war. Außerdem erfahre ich von einer neuen Gilde, dem Orden der Schlange. Sein Zeichen ist ein magischer Schild. Aber von der Karte weiß niemand etwas. Also ziehe ich in die Taverne. Auch dort erhalte ich keinen Hinweis auf die Schatzkarte, dafür treffe ich aber auf Seggallion. Er stammt ebenfalls aus einer Parallelwelt und nicht aus Britannia – so wie ich auch! Der Kämpfer ist bereit, mir beizustehen, und löst Julia ab, die die Party nur ungern verläßt. Endlich finde ich ganz im Osten ein einsames Haus. Hier wohnt Morchella, die gesuchte Piratin. Sie will mir die Karte nur geben, wenn ich ihr dafür einen magischen Schild verschaffe, da sie der Schlangengilde beitreten will. Zum Glück schlepe ich welche mit mir herum, so daß wir das Tauschgeschäft gleich abwickeln können. So erhalte ich Karte Nummer sechs. Auf den Fundort der siebten Karte habe ich nur einen klitzekleinen Hinweis von Homer erhalten: Einer der Piraten sei in einem Schiffswrack gestorben. Ich habe zusätzlich von den Barden, die in den Tavernen spielen, erfahren: Einer von ihnen weiß mehr über das Schiffswrack. Die »Dutchman« soll auf der Fens of the Death liegen. Dort habe ich bereits ein Wrack durchstöbert, aber keine Karte gefunden. Mehr oder weniger zufällig verirre ich mich auf einer Bootsfahrt in die Inselgruppe zwischen dem Cape of Heroes und Serpent's Hold. Das bringt mich auf die Idee, die Ufer aller Inseln dort unten abzusuchen. Und richtig, auf einer dieser Inseln finde ich das Wrack (Koordinaten 1AA/3A7/0). Neben ihm steht eine Schatztruhe. In ihr finde ich die Karte. Außerdem liegt hier ein Balloon Basket. Ihn nehme ich ebenfalls mit – er leistet mir später noch unbezahlbare Dienste!

Schnell teleportiere ich mich nach Jhelom. Hier soll sich nach Homers Angaben der letzte der Piraten befinden, der etwas von dem

Schatz weiß. Er hat einen Haken anstelle einer Hand. Diesen Mann finde ich im Norden von Jhelom. Er ist inzwischen Bettler geworden und nennt sich Heftimus McPry. Heftimus berichtet, daß er die Karte im Dungeon Wrong benutzen wolle, um sich ein Feuerchen zu machen. Doch eine Gruppe von Ratten habe sie weggezogen, bevor er sie anzünden konnte. Den Dungeon Wrong betrete ich südlich von Minoc. Er ist an drei Seiten von Bergen eingeschlossen und nur über einen Uferpfad erreichbar. Im dritten Level befindet sich in der oberen rechten Ausbuchtung eine Geheimgangtür. Wenn man nun dem Gang folgt, erreicht man eine Kammer, in der sich – es wimmelt vor Ratten – die achte Karte befindet.

Erwartungsvoll trete ich mit den acht Kartenteilen vor Homer. Er fordert, daß ich ihm den magischen Umhang bringe, der sich beim Schatz befinden soll. Ich stimme zu. Daraufhin überreicht er mir das neunte Kartenstück. Dann sagt er, daß ich auf der Insel drei Steinsäulen

gen fast alle Löcher in die Lava. Lediglich ein Loch im Labyrinth links der Leiter, zum dritten Level, führt zum Ziel. Dieses Loch erkennt Ihr daran, daß neben ihm als einzigem ein Nugget liegt. Im vierten Level steht am Ende des Weges ein Gebäude. Dort liegt der Schatz der Piraten: gute Rüstungen und Wands, mehr Gold, als ich schleppen kann, eine Storm Cloak und last but not least das gesuchte Silbertablett. Teil zwei des Abenteurers ist abgeschlossen!

Mit dem Orb teleportiere ich mich aus der Piratenhöhle nach Moonglow. Dort suche ich Mariah im Lycaenum auf. Mit Hilfe des nun kompletten Tablett übersetzt sie mir das »Book of Prophecy«. Es sagt das Ende der Welt voraus. Es beginne mit der Entweihung eines heiligen Schreins und dem Diebstahl des »Codex of Ultimate Wisdom« durch einen »heiligen Propheten«. Dann werde der Prophet tief in die Erde hinabsteigen und die Unterwelt zerstören. Zuletzt werde er mit einigen Kriegern die Gargoyles ausrotten, es sei denn,

ich endlich auf Captain John. Er berichtet, daß ich bei meinem letzten Abenteuer Kräfte freigesetzt habe, die das Reich der Gargoyles zerstören würden. Eine Stadt existiere noch. Captain John drängt mich, die Gargoyles zu retten; sie seien nicht böse. Zuletzt weist er mich in die Sprache der Gargoyles ein. Als ich aus dem vierten Level tiefer hinabsteige, gelange ich ins Reich der Gargoyles. Zunächst treffe ich auf Beh Lem, den Freund des Kapitäns. Er referiert kurz über die Lebensanschauungen der Gargoyles und schließt sich dann meiner Party an. Beh Lem führt mich zu seinem Vater. Dieser sagt, ich hätte nur eine Chance, das Geschehene wiedergutzumachen: Ich müsse mich dazu dem König unterwerfen. König Draxinuso begegnet mir mit Mißtrauen. Wenn ich Beh Lem nicht bei mir gehabt hätte, wär's aus gewesen. Schnell ergebe ich mich. Dafür hängt er mir ein Amulett um, das ich nicht wieder entfernen kann. Dieses »Amulet of Submission« zeigt den anderen Gargoyles, daß ich nun keine Bedrohung mehr darstelle. Als erstes besuche ich die »Hall of Knowledge« ganz im Süden der Stadt. Dort durchstöbere ich die Bücher. So erfahre ich, daß der Codex im »Temple of Singularity« aufbewahrt wurde. Naxatilor und andere hätten ihn mit einem Kraftfeld umgeben. Nur Personen mit einer heiligen Aufgabe durften ihn lesen. Im Codex steht die einzig wahre Antwort auf jede Frage. Mit dem Linsenmacher stellte Naxatilor eine Linse her, mit der er den Codex mit der Kraft der acht Moonstones auf den Vortex Cube projizierte. Bei einem Gespräch mit dem Verwalter der Hall teilt mir dieser mit, daß sich besagter Vortex Cube in der Burg Stonegate auf Britannia befinde. Dann nehme ich noch die kaputte Linse aus dem mittleren Raum der Hall an mich. Als nächstes suche ich Naxatilor auf. Er meint, ich müsse den Codex wiederbringen. Captain Bolesh käme gerade von ihm zurück. Ihn finde ich beim Heiler, der mich, nach einigen Fehlversuchen, kostenlos heilt. Captain Bolesh berichtet, daß der Codex, von einem Kraftfeld umgeben, auf der Erdoberfläche sei. Um durch das Kraftfeld zu kommen, benötige ich einen heiligen Auftrag vom »Temple of Singularity«. Ihn kann man allerdings nur fliegend erreichen. Auf meinen Reisen habe ich bereits mehrfach gehört, daß in Minoc ein Mann lebt, der Ballons gebaut habe. Also teleportiere ich mich an die Erdoberfläche.

Der »Vortex Cube«, der Ballon und die zwei Linsen

Mit meinem Boot segele ich von Minocaus durch die Lost Hope Bay zu der Burg Stonegate. Nachdem



Naxatilor hat den Codex mit einem Kraftfeld geschützt

suchen und mich dann in die Mitte stellen solle. Nun mache ich insgesamt neun Schritte nach Westen und 15 nach Süden. An dieser Stelle heißt es dann buddeln. Ich erkenne auf der Karte, daß die »Schatzinsel« das Island ist, das innerhalb des Dreiecks Buccaneer's Den – New Magincia – »Insel mit der Burg« liegt. Mit dem tragbaren Ruderboot mache ich mich auf den Weg. Bald bin ich auf der Insel und habe die Steine und danach auch den gesuchten Platz gefunden (Koordinaten 2C7/340/0). Mit einer Schaufel grabe ich die Höhle auf. Tatsächlich lande ich in der Piratenhöhle. In keinem anderen Dungeon kann man durch falsche Entscheidungen (»Durch welches Loch lasse ich mich fallen?«) so oft in Lavamassen fallen. Im ersten Level erweist sich der westlichste Abstieg als der richtige. Im zweiten existiert nur eine Leiter nach unten, die auch ungefährlich ist. Im dritten Level führen dage-

der Prophet wird geopfert. Dieser Prophet bin ich – in Ultima IV entdeckte ich den Codex, und nach Ultima V wurde die Welt von Erdbeben erschüttert, die die Unterwelt der Gargoyles zerstört haben könnten! Kein Wunder, daß ich in den Augen der Gargoyles das Böse verkörpere. Mariah rät mir, Sin Vraal aufzusuchen. Dieser Gargoyle lebt in der Wüste und versteht als einziger Gargoyle unsere Sprache. Ich finde ihn tatsächlich in einem Haus im Südwesten der Drylands (32B/099). Sin Vraal weist mich »ans andere Ende der Welt«. Dort könne ich einen Lehrer treffen, der mir die Sprache der Gargoyles beibringt. Durch den Dungeon Hythloth soll es mir möglich sein, ins Reich der Gargoyles zu gelangen. Mit meinem Boot mache ich mich nun auf den Weg zur Isle of the Avatar im Südosten Britannias. Bald habe ich auch den Eingang zum Dungeon gefunden (3AF/3A3). Im vierten Level stoße

ich dem Zyklopenden einen Fisch geangelt habe, händigt er mir einen Schlüssel aus. Mit ihm gelangt ich in den Keller des Gemäuers. Die Fallgitter lassen sich mit einem hinter einer Geheimtür verborgenen Hebel öffnen. Tief unten finde ich dann den Vortex Cube. Ich nehme ihn an mich. Dann teleportiere ich mich wieder nach Minoc. Selganor, der Gildenführer, teilt mir mit, daß der Ballonflieger sich auf den Weg nach Sutek's Castle gemacht hat. Dieses Schloß befindet sich auf einer felsigen Insel östlich von Serpent's Hold. Es steckt voller kleiner magischer Spielereien wie Felder und Hebel. Nachdem ich sie überwunden habe, klettere ich in die Gewölbe unter dieser Burg hinab. Im zweiten Level treffe ich auf einen zweiköpfigen Hirsch, der mir Rätsel aufgibt. Bei ihm sollte man sich nach Osten halten – der Westweg ist eine Verbindung zu den Gangsystemen unter Lord British's Schloß. Im vierten Level finde ich den Ballonbauer – tot. Aber unter seiner Leiche entdeckte ich die Pläne, nach denen er seinen Ballon gebaut hat. Ich verlasse das Dungeon und beginne mit dem Ballonbau. Zunächst benötige ich einen »Cauldron«, einen Kessel. Im ganzen Spiel sind mir mehrere Kessel begegnet, aber jetzt, wo ich einen brauche, finde ich trotz heftigster Anstrengungen keinen einzigen. Endlich entdeckte ich das Objekt meiner Begierde in der Küche von Lord British's Schloß. Nun mache ich mich auf den Weg nach Paws, der Stadt der Weber, da ich noch ein »Mammoth Silk Bag« benötige. Arbeth spinn mir eine Spule voll mit Spider Silk. Damit suche ich den Weber auf. Er verweist mich an Charlotte, da er keine Seide weben kann. Charlotte wohnt in New Magincia. Sie webt mir Stücke, aus denen Marissa in Paws schließlich den gewünschten Mammoth Silk Bag näht. Ich kann den Ballon anhand der Pläne zusammenbauen. Leider läßt er sich auf der Erdoberfläche nicht einsetzen. Nun ist es an der Zeit, sich wieder zum den Gargoyles zu teleportieren – auch das besorgt der »Orb of the Moons«. Ich gebe mich zu dem Linsenmacher der Gargoyles, bei dem ich die kaputte Linse, die ich in der »Hall of Knowledge« gefunden habe und die früher dazu diente, den Codex auf die Vortex Cube zu projizieren, reparieren lasse. Dieser Linsenmacher weist mich an, auf der Erde eine zweite konkave Linse anfertigen zu lassen, damit später auch die Menschen den Codex einsehen können. Dazu teleportiere ich mich nach Moonglow. Der Wissenschaftler und Glasarbeiter ganz im Nordosten, bei dem ich schon den Sextanten erworben habe, ist bereit, mir die gewünschte Linse herzustellen. Er benötigt nur ein Glasschwert, das ich in Minoc er-

werben könne. Aber ich verfüge bereits über mehrere Glasschwerter. Ich habe sie bislang nicht eingesetzt, da sie einmal 255 Schadenspunkte anrichten und dann zerbrechen. Aus einem von ihnen macht der Linsenmacher eine Kopie der Gargoylelinse.

Dann teleportiere ich mich wieder zu den Gargoyles. Ich marschiere schnurstracks ans nördliche Ende der Stadt, wo sich hinter einem Gebirgszug der »Temple of Singularity« befinden soll. Mit Rückenwind überquere ich die Berge. Vor mir liegt der Tempel. In ihm befindet sich ein Schrein. Dank meiner Meditationen an den Schreinen der Menschen befindet er mich als würdig genug, um den Codex zurückzuholen. Ich solle ihm aber zuvor mitteilen, für wen ich eigentlich den Codex suche. Wahrheitsgemäß antworte ich, daß ich beiden, dem König der Gargoyles und dem der Menschen, diene. Er lobt meine Einstellung. Bevor ich aber einen heiligen Auftrag erhalte, den ich ja benötige, um durch das Kraftfeld um den Codex

ben den Grundsätzen des Fleißes das Mantra of Diligence: »US«. Auch bei den anderen Schreinen erwarten mich alte Bekannte: Minax steht für die Leidenschaft und Mondain, mit dem alles begann, für die Kontrolle. Der Shrine of Control befindet sich im Nordwesten, der Shrine of Passion im Nordosten des Gargoylereiche. Mondain behauptet, daß man zu allererst sich selbst unter Kontrolle haben müsse. Von ihm erfahre ich das Mantra of Control, »UN«. Minax schließlich lehrt: Leidenschaft braucht ein Ziel. Das Mantra of Passion lautet »OR«. Mit diesem Wissen fliege ich mit dem Ballon wieder zum Shrine of Singularity. Der »Codex of Ultimate Wisdom« ist mein nächstes Ziel. Ich nenne dem Altar das »Mantra of Singularity«, das sich aus den Mantras von Control, Passion und Diligence zusammensetzt. Die Reihenfolge der Silben spielt keine Rolle. Ich sage also »UnOrUs«. Der Schrein glüht leicht. Ich fühle mich bereit, den Codex zu suchen. Meine letzte Aufgabe hat begonnen! Mit dem

scheint Lord British mit seinem Magier durch ein Mondtor und beschuldigt mich, ihn betrogen zu haben. Als ich ihm die Linse in die Hand drücke, erblickt er den noch verschlossenen Codex. Dann betritt auch der König der Gargoyles, Draxinusom, den Raum. Auch er hält mich für den Dieb des Codex. Schnell reiche ich ihm die andere Linse. Auch er erblickt den Codex. Als beide Könige gemeinsam auf den Codex schauen, öffnet er sich. Seine Antworten sind in den Sprachen beider Rassen niedergeschrieben. Als die Monarchen dies sehen, wenden sie sich einander zu – als Freunde. In dem Moment weiß ich, daß ich meine Mission in Britannia erfüllt habe.



Was sich wohl hinter der Tür befindet?

zu kommen, soll ich erst einmal die Tugenden der Gargoyles kennenlernen. Dazu muß ich die drei Schreine der Leidenschaft, des Fleißes und der Kontrolle besuchen. Mit dem Orb kann ich mich vor die Eingänge der Katakomben teleportieren, in denen sich die Schreine befinden. Als erstes suche ich den »Shrine of Diligence« auf. Der Eingang befindet sich im Süden des Gargoylereiches. Zu dem Schrein kommt man, indem man vom Startraum aus direkt nach Süden läuft, bis man in dem Raum mit den Mongbats gelangt. Dort finde ich zufällig eine Geheimtür. Wenn ihr in dem Raum mit den Mongbats einen weißen Trank benutzt oder ein X-Ray zaubert, werdet ihr diese Tür auch schnell finden. Hinter ihr befindet sich eine Leiter, die nach oben zum Schrein führt. Es ist – Exodus, der Bösewicht aus Ultima III! Er verkörpert den Fleiß, nachdem er seine Taten bereut hat. Exodus verrät mir ne-

Orb teleportiere ich mich vor die steinernen Wächter auf der »Isle of the Avatar«, die den Zugang zum Codex bewachen. Und wirklich lassen sie mich zum Codex vordringen. Der Codex liegt aufgeschlagen da und hält die Antwort auf meine Frage nach dem weiteren Vorgehen parat. Nach diesen Anweisungen stelle ich die britannische Linse links und die Linse der Gargoyles rechts genau zwischen den Feuern und dem Codex auf. Dann lege ich die Vortex Cube zwei Schritte vor dem Codex auf den Boden. Anschließend versenke ich die acht Moonstones nacheinander in der Vortex Cube (Drop) und schließe ich die Vortex Cube (Use). Daraufhin löst sich der Codex auf. Ich habe es geschafft und ein weiteres Mal den Frieden auf Britannia wiederhergestellt. In einem (gelungenen) Nachspann wird der Anfang der Freundschaft zwischen den Menschen und den Gargoyles gezeigt. Zunächst er-

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 einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szenefotos (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: 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: Turrican
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrican II (Teil 1)
- 8/91: Turrican II (Teil 2)
- und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrican 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)