

DEEP DUNGEON

FIRE

FIND
THE
HART

BEDIENUNGSANLEITUNG

Fünf Ebenen unter dem Berg liegt sein Herz, und der Dungeon-Lord sitzt davor.

Du hast zwei leere Hände, eine Treppe nach unten und keinen, der Dich begleitet. Finde, was jede Ebene verschlossen hält. Und dann finde das Herz.

5

EBENEN

6

GEGNER

9

GEGENSTÄNDE

1

HERZ

TAUSCHKE INTERACTIVE

Für den Atari 2600. Modul bei ausgeschalteter Konsole einsetzen, Joystick in den linken Anschluss stecken, einschalten. Bitte vor dem ersten Spiel lesen.

Was bisher geschah

01

Du bist Bergmann. Zwölf Jahre Erz, Stützbalken und abgeleitetes Wasser, und Du kennst die oberen Stollen so gut wie den Weg von der Schenke nach Hause. Was unter den oberen Stollen liegt, kennst Du nicht. Dahin ist nie jemand gegangen, weil es keinen Grund dafür gab.

Seit dem Frühjahr gibt es einen. Erst blieb der Bach am Osthang aus, dann kam das Vieh nicht mehr über den Pass, dann fiel im Juni Schnee. Die Alten im Dorf sagen dasselbe, was sie immer sagen, nur glaubt es ihnen diesmal jemand: Der Berg hat ein Herz, und solange es schlägt, geht es dem Tal gut. Es schlägt nicht mehr. Genommen hat es der, der unten sitzt.

Im August ist ein Trupp hinabgestiegen, sechs Bewaffnete mit Fackeln, Seil und Proviant für zwei Wochen. Zurückgekommen ist keiner. Was von ihnen zurückkam, waren Geräusche: eine Tür, die zufällt, ein Schlag auf Stein, irgendwann nichts mehr. Ihre Ausrüstung liegt noch da unten verteilt, Ebene für Ebene, genau dort, wo sie ihnen aus der Hand gefallen ist.

Fünf Ebenen sind es bis nach unten, das weiß man aus alten Rissen: die Eingangshalle, die Katakomben, die Finsternis, der Tempel und darunter die Kammer, in der er das Herz hält. Jede Ebene ist hinter sich verriegelt, mit einer Tür, einem Gitter oder etwas Schlimmerem, und jede dieser Sperren hat irgendwo ihren Schlüssel liegen. Meistens da, wo er am unbequemsten ist.

Heute morgen hat der Vogt Freiwillige gesucht. Es hat sich niemand gemeldet. Du stehst trotzdem hier, am oberen Absatz der Eingangshalle, und es zieht kalt von unten.

■ Was Du bei Dir hast

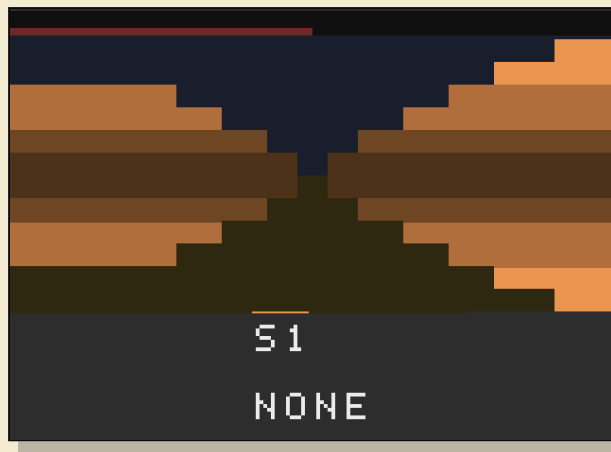
Nichts. Keine Waffe, kein Licht, keinen Verband, keine Karte. Du fängst mit bloßen Fäusten an, und die reichen für eine Ratte und für sonst gar nichts. Alles, was Du brauchst, liegt unten – sonst hättest Du auch gleich oben bleiben können.

Die Steuerung

02

Du spielst mit einem Joystick im **linken** Anschluss. Der rechte bleibt leer, und die Schalter an der Konsole tun weniger, als Du gewohnt bist – bis auf zwei, und die dafür gründlich.

Der Joystick



So sieht der Berg von innen aus: der Gang vor Dir, oben die Balken, unten das Panel – links Deine Blickrichtung, daneben die Ebene, darunter, was Du in der Hand hältst.

DU BEWEGST	DAS PASSIERT
Stick nach vorn	Ein Schritt vorwärts
Stick nach hinten	Ein Schritt zurück, ohne Dich umzudrehen
Stick nach links oder rechts	Vierteldrehung auf der Stelle
Feuerknopf	Zuschlagen, öffnen, umlegen, aufheben
Feuer und links oder rechts	Ein Schritt zur Seite, der Blick bleibt
Feuer und vorn	Benutzt, was in der linken Hand liegt
Feuer und hinten	Rucksack auf, noch einmal: Rucksack zu

Der Berg zählt in Schritten, nicht in Metern. Ein Druck ist ein Feld, eine Drehung ist ein Viertel, und dazwischen liegt jedesmal ein Augenblick, in dem der Stick nichts tut. Wer ihn gedrückt hält, läuft nicht schneller, sondern nur weiter.

■ Ein Knopf, vier Bedeutungen

Der Joystick hat einen Knopf, und der Berg hat mehr als eine Gelegenheit. Also fragt der Knopf nicht, sondern nimmt sich das Nächstliegende, immer in derselben Reihenfolge: Steht ein Monster direkt vor Dir, schlägst Du zu. Sonst legst Du den Hebel um oder bedienst den Altar. Sonst öffnest oder schließt Du die Tür. Und wenn nichts davon vor Dir ist, hebst Du auf, was dort liegt.

Nach jedem Schlag braucht der Arm einen Moment, bevor der nächste kommt. Bei der Axt dauert das spürbar länger als beim Dolch. In diesem Moment ist der Knopf taub, und das Monster nicht.

Die Konsole



Der Titelschirm. Feuer beginnt den Abstieg bei Ebene 1, Select führt zur Code-Eingabe.

SCHALTER	WANN	WIRKUNG
RESET	jederzeit	Zurück zum Titelbild, aus jedem Bildschirm
SELECT	am Titelbild	Öffnet die Code-Eingabe
SELECT	in der Code-Eingabe	Zurück zum Titelbild
Schwierigkeit	A oder B	Ohne Wirkung. Der Berg macht keine Zugeständnisse
Farbe / S-W	beliebig	Ohne Wirkung

RESET wirkt sofort und fragt nicht nach. Es holt Dich auch aus einem Kampf, den Du gerade verlierst, und es kostet alles, was Du bis dahin gefunden hast. Zurück nach unten kommst Du danach nur über den Level-Code.

Der Level-Code



Vier Buchstaben, ein Platz nach dem anderen. Feuer prüft die Eingabe, Select bricht ab.

Einen Spielstand gibt es nicht. Was es gibt, sind vier Buchstaben je Ebene, und die bekommst Du zu sehen, sobald Du eine Ebene über die Treppe betrittst. Sie stehen im Panel, lang genug, um sie abzuschreiben, und dann sind sie wieder weg.

Am Titelbild öffnet Select die Eingabe. Links und rechts wählen den Buchstabenplatz, vor und zurück blättern durch das Alphabet, Feuer prüft. Stimmt der Code, stehst Du am Anfang dieser Ebene, mit der besten Waffe, die auf den Ebenen darüber zu finden war, einer brennenden Fackel und einem Trank in der linken Hand. Stimmt er nicht, meldet das Panel **BAD CODE** und lässt Dich einen Moment lang darüber nachdenken.

■ Der Code gehört zur Treppe

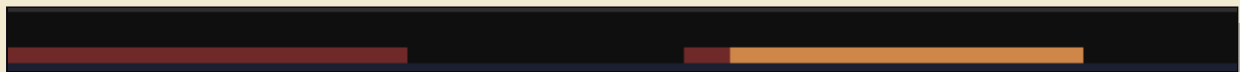
Wer eine Ebene tiefer kommt, weil er in eine Fallgrube getreten ist, sieht **PIT FALL** und sonst nichts. Kein Code. Die Abkürzung spart Dir ein paar Gänge und kostet Dich den Wiedereinstieg – das nächste Mal fängst Du eine Ebene weiter oben an.

Was Du siehst

03

Alles, was der Berg Dir freiwillig sagt, steht am oberen und am unteren Rand: oben zwei Balken, unten vier Buchstaben. Dazwischen liegt der Gang, und der sagt gar nichts.

Die Balken



Über dem Bild: links Deine Trefferpunkte, rechts der Rest der Fackel.

BALKEN	DAS ZEIGT ER
Rot, links	Zwanzig Striche Leben. Ist er leer, ist der Abstieg zu Ende
Orange, rechts	Was von der Fackel noch übrig ist. Er wird nur kürzer

Zahlen gibt es nirgends. Die Balken wachsen und schrumpfen von links, und mehr brauchst Du nicht: Ein Blick sagt Dir, ob Du den nächsten Gang noch nimmst oder lieber den Trank trinkst.



Getroffen. Die Leiste blitzt, ein Strich weniger, und die Spinne steht immer noch da.

■ Wenn es rot blitzt

Ein Treffer lässt die ganze Leiste kurz aufleuchten. Kommt er von einem Monster, das Du gar nicht ansiehst, kostet er einen Strich mehr. Deshalb: vor jeder Ecke einmal umdrehen. Was hinter Dir steht, schlägt härter zu als das, was vor Dir steht.

Das Panel



Unter der Ansicht: die Meldung und darunter der Name dessen, was Du in der linken Hand hältst.

Das Panel spricht in Vierergruppen. Mehr Platz ist nicht, also heißt der Trank **POTN** und das Herz **HART**. Die untere Zeile trägt immer den Namen dessen, was in der linken Hand liegt.

Die obere Zeile gehört den Meldungen. Steht keine an, zeigt sie statt dessen, wo Du bist: **N**, **E**, **S** oder **W** für die Richtung, in die Du blickst, daneben die Nummer der Ebene und rechts noch einmal die linke Hand als Symbol. **S 1** heißt also: Ebene 1, Blick nach Süden. In den dunklen Ebenen ist das oft das Einzige, woran Du Dich hältst.

IM PANEL	DAS HEISST
LOCK DOOR	Verschlossen. Ohne den Schlüssel dieser Ebene bleibt es zu
NEED KEY	Du hast ihn nicht dabei
TAKE	Aufgehoben
PACK FULL	Der Rucksack ist voll. Etwas benutzen oder liegen lassen
TOO DARK	Dunkle Ebene, keine brennende Fackel
NEED GEM	Der Altar will den Edelstein, und zwar in der linken Hand
PIT FALL	Gerade eine Ebene tiefer gefallen
MURK CODE	Der Level-Code der Ebene, die Du gerade betreten hast
BAD CODE	Die vier Buchstaben stimmen nicht
HERO WINS	Geschafft

Die Gegenstände heißen **DAGR**, **SWRD**, **AXE**, **KEY**, **TRCH**, **POTN**, **SCRL**, **GEM** und **HART**. Steht dort **NONE**, ist die Hand leer.

Der Rucksack



Sechs Plätze, dazu die linke Hand und die Waffe. Die Marke zeigt, was Du gerade gewählt hast.

Feuer und Stick nach hinten öffnet den Rucksack, noch einmal schließt ihn. Links und rechts wählen einen Platz, Feuer tauscht ihn gegen das, was Du in der linken Hand hältst. Unter den Symbolen steht der Name des gewählten Stücks, damit Du zwei Schlüssel auseinanderhalten kannst.

Die rechte Hand kannst Du nicht belegen. Sie führt immer die beste Waffe, die Du bis dahin aufgehoben hast, und tauscht von selbst, sobald Du eine bessere aufhebst. Alles andere wandert in die freie linke Hand und, wenn die belegt ist, in den Rucksack.

Der Berg macht keine Pause, während Du sortierst. Die Fackel brennt weiter, die Monster laufen weiter, nur Du stehst still. Wer mitten im Gang nach dem Trank sucht, hat ihn vielleicht gefunden, wenn das Skelett ankommt, und vielleicht auch nicht.

Die Sicht

Du siehst den Berg aus Deinen eigenen Augen, drei Felder weit. Was nah ist, steht hell und breit vor Dir; was weiter weg ist, wird kleiner und dunkler, bis der Gang im Schwarz endet. Öffnungen links und rechts erkennst Du an den Lücken in den Wandflächen – da geht ein Gang ab, und Du weißt noch nicht, wohin.

Sichtbar ist nur, was genau vor Dir liegt. Ein Schlüssel im Seitengang, ein Ghul zwei Felder rechts von Dir: beide sind da, beide siehst Du nicht, solange Du geradeaus schaut. Drehen ist deshalb keine verlorene Zeit, sondern die einzige Art, den Berg abzusuchen.

Licht und Finsternis



Ohne Licht: ein Feld weit, und die Farben sind aus.



Dieselbe Stelle mit brennender Fackel.

Eingangshalle, Katakomben und Tempel sind beleuchtet. Die dritte und die fünfte Ebene sind es nicht. Wer sie ohne Fackel betritt, sieht ein Feld weit und ein Monster erst dann, wenn es schon zuschlägt. Das Panel sagt dazu **TOO DARK**, und es hat recht.

Eine Fackel brennt ab, ob Du sie in der Hand hältst oder im Rucksack trägst. Der orange Balken zeigt den Rest. Hebst Du eine neue auf, ist sie wieder voll – und was von der alten übrig war, ist damit weg. Zwei Fackeln gleichzeitig gibt es nicht.

Deine Aufgabe

04

Auf jeder Ebene ist die Aufgabe dieselbe, und trotzdem ist keine wie die andere: Die Treppe nach unten liegt hinter einer Sperre, und irgendwo auf der Ebene liegt das eine Ding, das diese Sperre öffnet. Ein Schlüssel, ein Hebel, eine Platte, ein Edelstein. Finde es, öffne, steig hinab.

Verschlossene Türen



Eine verschlossene Tür, direkt voraus. Der Schlüssel dazu liegt irgendwo auf derselben Ebene.

Gewöhnliche Türen öffnest und schließt Du mit dem Feuerknopf, und es lohnt sich, sie hinter sich zuzumachen: Ein Monster, das gegen Holz läuft, ist besser aufgehoben als eines, das hinter Dir herkommt. Verschlossene Türen sind eine andere Sache. Läufst Du dagegen, meldet das Panel **LOCK DOOR**. Drückst Du davor auf Feuer, nimmt sich der Schlüssel selbst aus Hand oder Rucksack, sofern Du ihn hast, und ist danach verbraucht. Sonst steht dort **NEED KEY**.

Jede Ebene hat ihren eigenen Schlüssel. Der eiserne aus der Eingangshalle öffnet in der Finsternis gar nichts, dort wird der silberne gebraucht.

Gitter und Magietür



Das Gitter der Katakomben. Kein Schlüssel der Welt hilft hier.



Eine Wand wie jede andere – und doch gehst Du hier hindurch.

Ein Gitter geht nicht auf, weil Du davorstehst, sondern weil irgendwo auf der Ebene ein Hebel umgelegt oder eine Platte belastet wurde. Die Magietür im Tempel öffnet nur der Altar. Beide melden **LOCK DOOR**, wenn Du es trotzdem versuchst.

Und dann sind da die Wände, die keine sind. Sie sehen aus wie jedes andere Mauerstück, aber der Schritt nach vorn geht hindurch. Solche Stellen verraten sich durch den Grundriss: ein Gang, der ohne Grund endet, eine Abzweigung, die nichts erschließt, ein Raum, der von außen größer wirkt als von innen. Wo es nicht weitergeht, lauf einmal gegen die Wand.

Die Treppe



Die Treppe nach unten. Ein Schritt darauf, und die nächste Ebene hat Dich – mit allem, was Du trägst, und mit den Strichen, die Dir noch geblieben sind.

Was der Berg an Mechanik hat



Die Druckplatte. Dein Gewicht genügt, irgendwo hebt sich ein Gitter.



Der Teleporter im Tempel. Ein Schritt, und Du stehst woanders.

DING	WAS ES TUT
Hebel	Steckt in einer Wand. Feuer legt ihn um, irgendwo hebt sich ein Gitter
Druckplatte	Wirkt, sobald Du darauf trittst
Altar	Edelstein in die linke Hand, davorstellen, Feuer. Die Magietür geht auf
Teleporter	Versetzt Dich an eine feste andere Stelle derselben Ebene
Fallgrube	Wirft Dich eine Ebene tiefer und kostet drei Striche
Illusionswand	Sieht aus wie Stein, lässt Dich durch
Treppe	Eine Ebene tiefer, mit allem, was Du trägst



Eine Fallgrube. Sie führt nach unten, aber nicht dorthin, wo Du hinwolltest.

Was herumliegt



Der Eisenschlüssel, zwei Felder voraus. Hingehen, davorstellen, Feuer – dann gehört er Dir.

GEGENSTAND	PANEL	WAS ER TAUGT
Dolch	DAGR	Die erste Waffe. Besser als die Faust, mehr nicht
Schwert	SWRD	Der doppelte Schaden des Dolchs, gleich schnell
Axt	AXE	Schlägt am härtesten, holt am längsten aus
Eisenschlüssel	KEY	Öffnet die verschlossene Tür seiner Ebene, dann ist er weg
Silberschlüssel	KEY	Derselbe Dienst, unten in der Finsternis
Fackel	TRCH	Licht. Brennt ab, auch im Rucksack
Trank	POTN	Zehn Striche zurück, höchstens bis voll
Schriftrolle	SCRL	Drei Feuerbälle, dann ist sie Asche
Edelstein	GEM	Gehört auf den Altar im Tempel
Herz des Berges	HART	Das Ende des Weges

Aufgehoben wird mit dem Feuerknopf, und zwar von dem Feld davor, nicht von dem Feld darauf. Eine bessere Waffe führst Du sofort, alles andere geht in die Hand oder in den Rucksack. Ist der voll, sagt das Panel **PACK FULL**, und der Fund bleibt liegen, wo er lag.

Der Kampf



Die Riesenspinne, ein Feld voraus. Jetzt zuschlagen oder ausweichen.



Ein Skelett in den Katakomben. Es hat Dich gesehen und kommt.

GEGNER	WIE ER SICH VERHÄLT	SCHLÄGE
Ratte	Läuft ziellos umher und verfolgt Dich nicht. Beißt, wer neben ihr steht	wenige
Riesenspinne	Kommt aus drei Feldern auf Dich zu, und sie ist flink	ein paar
Skelett	Nimmt die Verfolgung aus fünf Feldern auf	einige
Mumie	Langsam und zäh. Steht meistens vor etwas, das Du brauchst	viele
Ghul	Sieht Dich aus sechs Feldern und schlägt am härtesten	viele
Dungeon-Lord	Der letzte. Folgt Dir durch den ganzen Raum und hört nicht auf	sehr viele

Treffen kannst Du nur, was direkt vor Dir steht, und gezeichnet wird immer nur das Nächste. Wieviel ein Schlag ausrichtet, hängt allein an der Waffe in der rechten Hand. Erfahrungspunkte gibt es keine: Was Du unten besser machst als oben, kommt aus dem, was Du gefunden und was Du gelernt hast.

Erschlagene Monster bleiben nicht erschlagen. Betrittst Du eine Ebene noch einmal, steht wieder alles da, wo es am Anfang stand. Was Du aufgehoben hast, bleibt allerdings Dir.

Feuer aus der Hand



Die Schriftrolle liegt in einer Kammer im Tempel.



Der Feuerball unterwegs. Er nimmt das Erste, was in der Spur steht.

Feuer und Stick nach vorn benutzt, was in der linken Hand liegt. Beim Trank heißt das: zehn Striche zurück, mehr als voll geht nicht, und die Flasche ist danach leer. Bei der Schriftrolle heißt es: Ein Feuerball fliegt geradeaus und trifft, was in den nächsten drei Feldern in der Spur steht. Er richtet mehr aus als jeder Schlag mit der Axt.

Drei Ladungen hat eine Rolle, und immer nur ein Feuerball ist gleichzeitig unterwegs. Ist ein Gegenstand aufgebraucht, rückt das erste Stück aus dem Rucksack in die Hand nach.

Wenn es schiefgeht



Beim Betreten einer Ebene steht ihr Code im Panel.



Und wenn es vorbei ist, steht er noch einmal da.

Bei null Strichen ist der Abstieg zu Ende. Der Bildschirm zeigt einen Schädel, das Wort **YOU DIED** und darunter den Code der Ebene, auf der es passiert ist. Feuer bringt Dich zurück zum Titelbild, RESET ebenso. Von dort geht es entweder ganz von vorn los oder über die vier Buchstaben wieder nach unten.

Und wenn nicht



Das Herz schlägt wieder, und der Rang darunter sagt, wie knapp es war: A für den, der fast unversehrt zurückkommt, D für den, der es gerade eben geschafft hat.

Das Herz aufzuheben beendet die Sache. Was am Ende zählt, sind die Striche, die Dir dabei noch geblieben sind – es lohnt sich also, den letzten Trank nicht zu früh zu trinken.



Eine tiefer als die andere, und jede hat ihre eigene Art, Dich aufzuhalten. Oben sind es Türen und Ratten, unten Finsternis und Ghule. Dazwischen wird jede Ebene ein Stück größer, jede Sperre ein Stück verwinkelter und jeder Gegner ein Stück zäher.

EBENE	NAME	WAS DEN WEG VERSPERRT	LICHT
1	Eingangshalle	Verschlossene Tür, Schlüssel im Nebenraum	hell
2	Katakomben	Gitter, Hebel hinter einer Wand	hell
3	Die Finsternis	Verschlossene Tür, Schlüssel bei der Mumie	dunkel
4	Der Tempel	Gitter und Magietür, Platte und Altar	hell
5	Kammer des Lords	Verschlossene Tür, dahinter der Lord	dunkel

Was Du mitbringst, entscheidet mehr als alles andere. Wer die Fackel in den Katakomben liegen lässt, steht in der Finsternis im Dunkeln, und wer ohne Schriftrolle nach unten geht, hat gegen den Lord nur die Axt.

Ebene 1: Eingangshalle



Eine Ratte, zwei Felder voraus. Der harmloseste Gegner des ganzen Berges.

Du beginnst oben links und blickst nach Süden. Gleich im ersten Gang liegt der Dolch, und den solltest Du nehmen, bevor Du irgendetwas anderes tust. Der Eisenschlüssel liegt in einer Kammer im Südosten, und eine Ratte trippelt dort herum. Die Spinne lauert in der Mitte der Halle und ist die einzige ernsthafte Gefahr hier. Hinter der verschlossenen Tür unten rechts wartet die Treppe.

Nimm Dir hier die Zeit, das Drehen, das Zuschlagen und das Türenöffnen zu üben. Weiter unten fragt Dich niemand mehr, ob Du es schon kannst.

Ebene 2: Katakomben



Der Hebel der Katakomben, hinter einer Wand, die keine ist.

Vor der Treppe steht ein Gitter, und den Hebel dazu hat jemand hinter eine Illusionswand gesetzt. Der Hinweis darauf ist der Grundriss: Im Westflügel endet ein Gang, ohne irgendwohin zu führen. Genau dort geht es weiter.

Drei Skelette laufen hier herum, und sie nehmen die Verfolgung früher auf, als Dir lieb ist. Dafür liegt im Süden das Schwert und im Westen die erste Fackel. Die ist der eigentliche Fund dieser Ebene: Ohne sie brauchst Du die nächste gar nicht erst zu betreten.

Ebene 3: Die Finsternis



Die Mumie im Fackelschein. Hinter ihr liegt der Silberschlüssel, und sie hat Dich bemerkt.

Hier zählt nur eines: Licht. Mit Fackel ist die Finsternis eine Ebene wie jede andere, ohne Fackel ein Tasten von Feld zu Feld, bei dem Du die Mumie erst bemerkst, wenn sie schon zuschlägt. Der Silberschlüssel liegt im Westen, und die Mumie daneben ist schon unterwegs, bevor Du ihn in der Hand hast.

Zwei Fallgruben liegen in den kurzen Wegen im Osten. Sie werfen Dich mitten in den Tempel, kosten drei Striche und den Level-Code – und zurück nach oben führt von dort keine Treppe. Wer die südliche Schleife nimmt, kommt trocken bis zur verschlossenen Tür im Südosten.

Ebene 4: Der Tempel



Der Altar. Er will den Edelstein sehen, und zwar in Deiner linken Hand.

Der Tempel sperrt zweimal: erst ein Gitter, dann die Magietür. Das Gitter öffnet die Druckplatte im Westflügel, einfach draufsteigen. Für die Magietür brauchst Du den Edelstein, und der liegt in einer Kammer ohne Tür – hinein kommst Du nur über den Teleporter im Norden, hinaus über den, der drinnen steht.

Die Reihenfolge ist wichtiger als die Geschwindigkeit: erst die Platte, sonst kommst Du in den Gang mit dem Altar gar nicht hinein. Der Edelstein dagegen liegt bereit, sobald Du den Teleporter gefunden hast.

Hier liegt außerdem, was Du unten brauchst: die Axt, die Schriftrolle und eine zweite Fackel. Zwei Ghule laufen dazwischen herum. Nimm alles mit, was in den Rucksack passt.

Ebene 5: Kammer des Lords



Der Dungeon-Lord, ein Feld vor Dir. Weiter kommt hier keiner von euch beiden.

Dunkel, weitläufig und voller Ghule. Der Schlüssel zur letzten Tür liegt im Südwesten, und der Weg dorthin windet sich durch die halbe Ebene. Brennt die Fackel unterwegs herunter, tastest Du Dich den Rest entlang der Wand. Hinter der Tür ist der Raum, in dem alles endet: der Lord, das Herz und sonst nichts.

Er hält mehr aus und schlägt härter als alles, was Du bisher gesehen hast, und er bleibt an Dir dran, wohin Du auch gehst. Deshalb die Schriftrolle: Sie trifft ihn schon aus drei Feldern Entfernung, und drei Ladungen sind ein guter Anfang, den Deine Axt nicht bieten kann. Fällt er, liegt das Herz frei.

Aus dem Notizbuch

06

Im ersten Gang der Eingangshalle liegt ein Notizbuch. Es gehörte einem aus dem Trupp, der im August hinabgestiegen ist, und es endet mitten in einem Satz.

Schreib den Code auf, sobald er im Panel steht. Wer das vergisst, läuft die ganze Strecke noch einmal, und beim zweiten Mal steht dasselbe Skelett wieder an derselben Ecke.

Lauf eine neue Ebene erst einmal ab, solange die Leiste noch voll ist. Du weißt danach, wo die Sperre sitzt und was herumliegt. Holen kannst Du es auf dem Rückweg; nichts davon läuft weg.

Die zweite Fackel erst aufheben, wenn die erste fast heruntergebrannt ist. Eine neue füllt auf, und was noch übrig war, ist damit verschenkt. Dasselbe gilt für den Trank: Bei achtzehn von zwanzig Strichen wirft man acht davon weg.

Vor jeder Ecke einmal ganz herumdrehen. Was Dich von hinten erwischt, kostet mehr, und in den dunklen Ebenen siehst Du es ohnehin erst, wenn es schon zuschlägt.

Ratten muss man nicht erschlagen. Sie laufen ziellos herum und kommen Dir nicht hinterher; nur stehenbleiben sollte man nicht neben ihnen. Ein Kampf, den Du nicht anfängst, kostet nichts.

Rückwärtsgehen, ohne sich umzudrehen, ist im letzten Kampf mehr wert als jeder andere Griff: Du behältst ihn im Blick, und was Du im Blick hast, kannst Du auch treffen.



Ganz unten, hinter dem Letzten, was Dir im Weg steht: das Herz des Berges.

Der Trupp ist bis zum Tempel gekommen. Weiter reicht das Notizbuch nicht. Ab da schreibst Du.

Anhang

07

Wenn Du keinen Ausweg mehr siehst, dann schau hier ...

Auf den nächsten fünf Seiten liegt jede Ebene offen da: jede Wand, jeder Gegenstand, jedes Monster und jede Verknüpfung zwischen Hebel, Platte, Altar und der Tür, die davon aufgeht. Wer das Spiel zum ersten Mal spielt, sollte weiterblättern. Der halbe Berg besteht daraus, einen Gang zu Ende zu gehen und zu sehen, was dort steht.

Wer aber seit einer halben Stunde im Kreis läuft, weil die Tür verschlossen bleibt und der Schlüssel nirgends liegt: Hier steht, wo er liegt.

Wie ein Grundriss zu lesen ist

Jede Ebene ist ein Raster aus 16 mal 16 Feldern. Die Zahlen am oberen Rand sind die Ost-West-Achse, die Zahlen links die Nord-Süd-Achse; ein Feld heißt deshalb **3.9** – drei nach rechts, neun nach unten. Norden ist oben, so wie der Kompass im Panel es zeigt. Schwarz ist Fels, grau ist Gang. Was auf einem Feld liegt, steht als Symbol darin: Gegenstände als dasselbe Bild, das Du auch in der Hand siehst, Monster als Ziffer, Türen, Treppen und Mechanismen als Buchstabe. Die Legende unter jedem Plan nennt nur die Zeichen, die auf dieser Ebene wirklich vorkommen.

■ Drei Dinge, die im Plan stehen und nicht im Gang

Illusionswände sehen im Spiel aus wie Fels und tragen im Plan das Zeichen ~. Man geht einfach hindurch.

Verknüpfungen stehen als Zeile unter dem Plan: welcher Hebel, welche Platte, welcher Altar welche Tür öffnet – und wohin ein Teleporter führt.

Fallgruben nennen die Ebene, in der Du landest. Der Sturz kostet drei Striche und ist kein Umweg, sondern eine Abkürzung nach unten – nur eine, die Du nicht mehr rückgängig machst.

Und die vier Level-Codes

Wer sie sich nicht aufgeschrieben hat, findet sie hier. Ebene 1 hat keinen – dort beginnt jedes Spiel ohnehin. Der Einstieg per Code bringt Dir die beste Waffe der Ebenen darüber, eine volle Fackel und einen Trank in der Hand.

EBENE	CODE	WAFFE BEIM EINSTIEG
2 Katakomben	KRAB	Dolch
3 Die Finsternis	MURK	Schwert
4 Der Tempel	GOLD	Schwert
5 Kammer des Lords	LORD	Axt

Ebene 1: Eingangshalle

EBENE 1 - EINGANGSHALLE
 START 1.1 BLICK S - KEIN CODE
 WEITER MIT EISENSCHLUESSEL
 SCHLOSS 12.13 BRAUCHT EISENSCHLUESSEL

	WAND	1 1	RATTE
2 2	RIESENSPINNE	U	TREPPE ABWAERTS
D D	TUER	L L	VERSCHLOSSENE TUER
S S	START	† D	DOLCH
? K	EISENSCHLUESSEL	T	TRANK

Der Eisenschlüssel liegt bei 11.11, die verschlossene Tür bei 12.13 und die Treppe gleich dahinter. Der Dolch liegt bei 1.6, der Trank bei 10.4. Die beiden Ratten laufen zielloos herum; die Riesenspinne bei 11.7 steht Dir im Weg.

Ebene 2: Katakomben



Kein Schlüssel, ein Hebel: Der bei 3.5 öffnet das Gitter bei 12.13. Hinein kommst Du durch die Illusionswand bei 5.4, die im Gang aussieht wie Fels. Das Schwert liegt bei 3.13, kurz vor dem Gitter, die Fackel bei 3.9.

Ebene 3: Die Finsternis



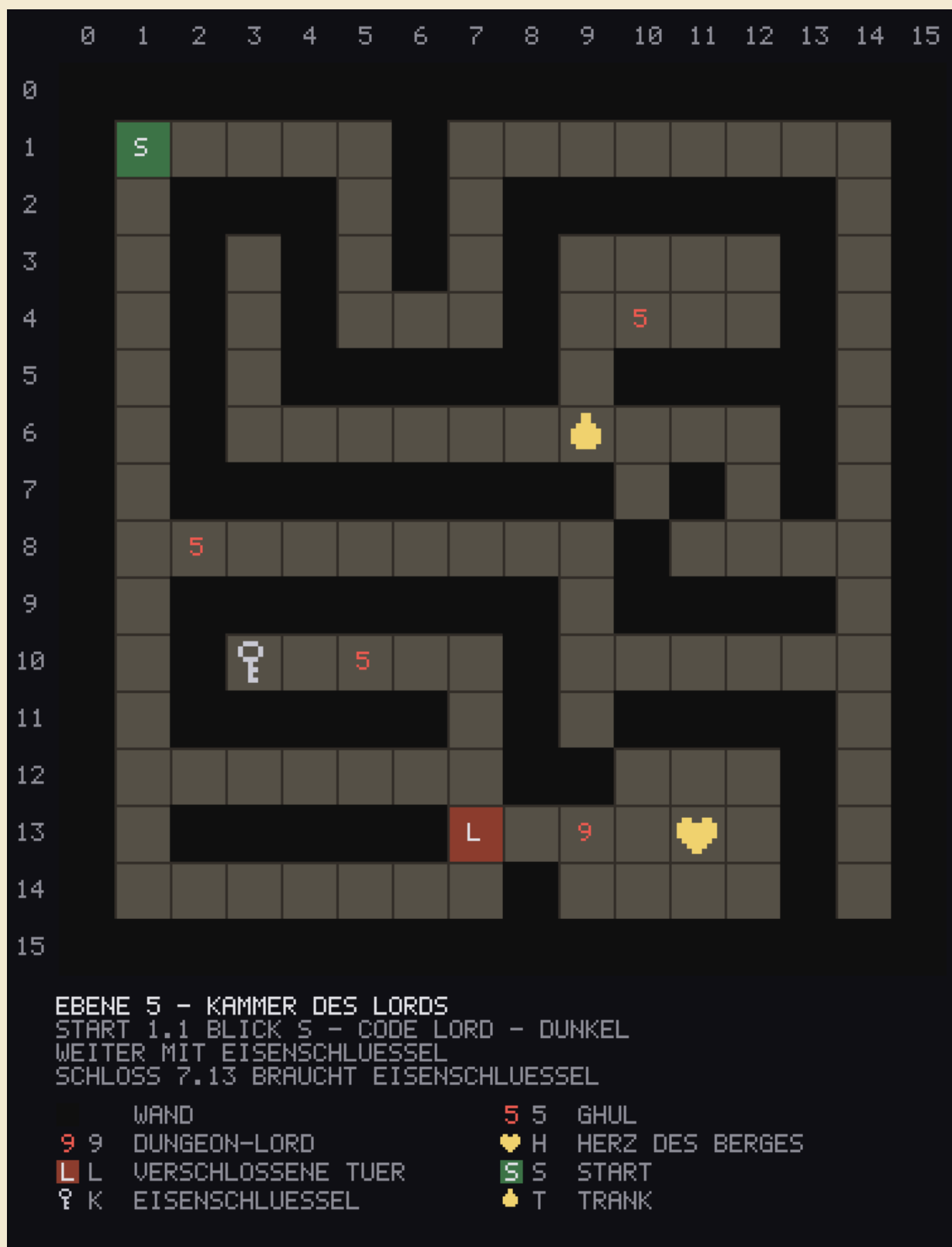
Dunkel: Ohne Fackel siehst Du nur das Feld vor Dir. Der Silberschlüssel liegt bei 3.7, bewacht von zwei Mumien, die Tür bei 12.13. Die Gruben bei 11.5 und 13.9 werfen Dich nach Ebene 4 – drei Striche Schaden und kein Weg zurück.

Ebene 4: Der Tempel



Zwei Sperren hintereinander: Die Druckplatte bei 3.9 öffnet das Gitter bei 11.13, und erst der Edelstein von 14.11 auf dem Altar bei 11.14 öffnet die Magietür bei 13.14. Der Teleporter bei 9.1 setzt Dich bei 14.12 ab, der bei 13.12 wieder oben bei 10.1. Die Schriftrolle bei 11.11 nimmst Du besser mit – unten findest Du keine mehr.

Ebene 5: Kammer des Lords



Dunkel und voller Ghule. Der Eisenschlüssel liegt bei 3.10, die letzte verschlossene Tür bei 7.13. Dahinter steht der Dungeon-Lord bei 9.13, und hinter ihm liegt bei 11.13 das Herz des Berges.