

# King's Quest VII

## Mitspielende Personen

- Artis, Gott der Jagd, verwandelt zu einem Hirsch in Ooga-Booga
- Bogey-Mann, ein Scherge von Malicia, der Rosella permanent töten will
- Bullforce, Fernando, Besitzer des Porzellanladens in der Hunderepublik
- Cadaver, Mords, der Arzt in Ooga-Booga
- Ceres, Göttin der Natur, verwandelt zu einem Baum in Ooga-Booga
- Edgar, der Sohn von Oberon und Titania
- Oberon, der König von Etheria
- Titania, die Königin von Etheria
- Ersatz, Besitzer des Scherzartikelgeschäfts in der Hunderepublik
- Erzkanzler in der Hunderepublik
- Graf Zeppisch in Ooga-Booga
- Gräfin Zeppisch in Ooga-Booga
- Händler mit Verkaufswagen in der Hunderepublik
- Jackalope, ein frecher Hase
- Juwelier bei den Trollen
- 2 Kinder in Ooga-Booga
- kleines Huhn in der Hunderepublik
- Koch im Trollreich
- Maab, die Göttin der Träume
- Malicia, eine Hexe im Trollreich
- Mathilda, das Kindermädchen von Othar Fenres III, dem König des Trollreichs
- Othar Fenres III, König der Trolle
- 3 Parzen
- Ratte, Richard Eduardo Rodiques Rudolfo, hat ein Antiquariat seltener Stücke
- Rosella, die Tochter von Valenice und Prinzessin von Daventry, eine der Heldinnen des Spiels
- Schmied bei den Trollen
- Totengräber in Ooga-Booga
- Troll bei der Brücke im Trollreich
- 2 Trolle im Schlammbad im Trollreich
- 2 Trollfrauen im Schlammbad im Trollreich
- Valenice von Daventry, Königin dieses Landes und eine der Heldinnen dieses Spiels
- 2 Wachen in der Hunderepublik
- 8 Gäste bei der Maskenfete in der Hunderepublik
- Weber der Träume in Etheria
- Wüstengeist

## Lösung

Das Spiel beginnt damit, daß man sich mit seiner Tochter Rosella unterhält, diese an diesem Gespräch aber nicht viel Interesse hat. Als sie dann sieht, wie ein Seepferdchen mit Flügeln aus einem Teich herauskommt und wieder darin verschwindet, springt sie kurzerhand hinterher. Vorher läßt sie noch ihren goldenen Kamm fallen. Diesen hebt man auf und springt hinterher. Kurz bevor man Rosella fassen kann, wird sie von einer Hand in eine andere Welt gezogen. Auch man selbst gelangt in eine einem unbekannte Welt. Hier beginnt das Spiel.

**Kapitel 1: Wo zum Donnerwetter bin ich?** In der andern Welt befindet man sich in einer Art Wüste mit Kakteen. Man sieht eine Ratte, die vor einem Hasen flüchtet und reißt sich ein Stück seines Rockes an einer Kaktee ab. Dieses nimmt man wieder an sich. Nun geht man solange nach unten, bis man auf ein Skelett stößt. Diesem klaut man das Jagdhorn. Man trifft auch irgendwo in der Wüste einen Geist, den man aber für den Verlauf des Spieles nicht benötigt. Dann geht es wieder nach oben, bis man an eine Felswand kommt. Dort geht man nach hinten in die Höhle und nimmt sich den Korb. Wenn man ihn öffnet und dreht, erkennt man ein Maiskorn, das man herausnehmen kann. Außerdem nimmt man einen der vier Tonkrüge an sich, die anderen drei zerfallen dabei zu Staub. Das Maiskorn benutzt man außerhalb der Höhle an der Stelle im Sand, auf die immer Wassertropfen fallen. Kurz darauf entsteht an dieser Stelle eine Maisstaude, von der man sich eine Frucht abzwacken kann. Dann geht es weiter nach rechts. An der Wand findet man eine Zeichnung, die einem verrät, wie man den Brunnen betreten kann. Noch weiter rechts befinden sich zwei Löcher im Boden, in denen der freche Hase Jackalope wohnt. Hier benutzt man das Jagdhorn zweimal mit dem rechten Loch; das erste mal muß man es vom Sand freiblasen. Dann springt der Hase entsetzt aus dem zweiten Loch, verliert eine Brille und einen Teil seiner Haare an einem Kaktus. Beides nimmt man an sich. Weiter links ist nun ein Kürbis in der Sonne geplatzt und man kann sich einen Kürbiskern aus der Frucht herausnehmen. Dann geht man wieder nach rechts und klopft an der Türe zum Antiquitätengeschäft der Ratte und gibt ihr die Brille. Sie tauscht den Kürbiskern gegen eine Türkisperle. Nun begibt man sich zum Brunnen und nimmt dort den Stock und das Salz, das in der Sonne blinkt. An der Statue dreht man den Kopf, daraufhin erscheint daraus eine Sonne. An ihrem Halsband stellt man alle drei blauen Perlen in die dritte Spalte. Dann zieht man an der rechten Hand der Statue (also der, die links zu sehen ist) und schon wird das Wasser im Brunnen abgelassen, so daß man hinunterklettern kann. Bei der Statue untersucht man die Opferplatte, legt die Türkisperle darauf und nimmt sich das rechte Türkisstück. Dann verläßt man den Brunnen und begibt sich nach rechts zu dem Tempel. Bevor man ihn betritt, bindet man den Rockfetzen an den Stock. Drinnen benutzt man das zusammengebastelte Ding mit dem riesigen Skorpion, um ihn an die Wand zu binden. Dann kann man zu dem Tisch mit der Statue im Hintergrund gehen und ihn näher betrachten. Hier klickt man auf das mittlere, obere Symbol auf der Vorderfront des Tisches und dreht dieses so. Dadurch erscheinen drei Perlen und ein Lichtstrahl. Die blaue Perle legt man der Statue auf die rechte Hand, die gelbe auf die linke. Dann legt man die rote Perle auf die Erhöhung rechts hinter der Statue. Dadurch öffnet sich eine Klappe und man kommt an ein weiteres türkisfarbenes Teil. Man geht wieder zum Brunnen und hier weiter nach oben. Dort findet man einen Steinkopf, auf den Fußspuren zuführen. Um ihn zu öffnen, muß man die beiden türkisfarbenen Gegenstände verbinden und den Kopf näher betrachten. Dann erkennt man eine Stelle, in die man das Türkisstück einsetzen kann. Daraufhin öffnet sich eine Türe und man kann in den Gang dahinter treten. (Den Maiskolben und den Tonkrug hätte man benötigt, um das Salzwasser im Brunnen nach der Anleitung unten auf der Statue vor dem Brunnen ins Trinkwasser zu verwandeln, das man dann dem Wüstengeist hätte geben können. Zum Dank hätte man etwas von ihm bekommen, um den Hasen oder den Skorpion auszuschalten, aber dieser Teil ist nicht wirklich nötig.)

**Kapitel 2: Troll bleibt Troll:** In diesem Kapitel spielt man Rosella, die von Othar, dem König der Trolle, aus einem Spiegel herausgezogen wird. Leider ist man in einen Troll verwandelt worden und Othar will einen heiraten. Der bringt einen auch in das Schlafgemach. Dieses verläßt man aber wieder. Draußen trifft man auf Othars Kindermädchen Mathilda. Diese will einem helfen, wieder ein Mensch zu werden. Hierzu will sie einen Zaubertrank brauchen, dessen Zutaten man aber selbst besorgen muß: geröstete Käfer, eine Schale aus Gold, smaragdgrünes Wasser, einen Silberlöffel und eine Schuppe des Kristalldrachens. Außerdem bittet sie einen, in Ooga-Booga nach dem Rechten zu sehen, da dessen Einwohner plötzlich ein gespaltenes Verhältnis zu den Trollen haben. Also beginnt man erst einmal, die Zutaten zu besorgen. Im dem großen Raum nimmt man die Spielzeugratte und den Schild neben dem Thron. Dann geht man nach links oben in das Schlammbad. Dort hört man den beiden Trollen zu. Wenn man wieder gehen will, erscheint Malicia, über die man die beiden Trolle anschließend ausfragen kann. Sie wissen aber nicht viel von ihr, außer daß sie von oben kam und erst seit kurzer Zeit hier unten lebt.

Außerdem ist sie eine Hexe. Dann geht man nach links oben in die Küche, wird dort aber sofort wieder vom Koch hinausgeworfen. Man hat aber erfahren, daß er eine Maus für seinen Eintopf braucht, also geht man noch einmal in die Küche und benutzt die Spielzeugmaus mit dem Boden vor dem Koch. Er verschwindet dann und man kann sich die goldene Schüssel unten links in dem Regal nehmen. Wenn man die Maschine daneben benutzt, erhält man geröstete Käfer. Dann geht man wieder in das Schlammbad und hört, wie sich zwei Frauen darüber unterhalten, daß sie ihre Männer mit Schwefel, daß sie ins Feuer werfen, zum Schlafen bringen. Dann geht man durch den Hauptraum nach unten links in den Werkraum der Trolle und weiter nach unten. Hier nimmt man die Laterne und füllt die goldene Schale mit der grünen Flüssigkeit in dem Steinbehälter neben der Türe. Dann geht man nach hinten an den unteren Rand des Abgrundes und springt auf den mittleren Felsen und von da aus nach hinten. Dort nimmt man etwas Schwefel von der Wand zu sich und verläßt den Keller wieder. Oben in der Werkstätte zündet man die Laterne im Feuer an und steckt dann den Schwefel in das Feuer. Dadurch fällt der Schmied in einen tiefen Schlaf und man kann sich die Zange hinten an der Wand nehmen. Damit greift man nach der braunen Kiste und steckt sie in den Eimer mit Wasser. So kommt man an einen Silberlöffel. Bevor man geht, steckt man die Zange wieder an die Wand. Jetzt verläßt man den Werkraum und geht durch den mittleren Raum unten rechts. Wenn man versucht, über die Brücke zu kommen, hindert einen ein Troll daran. Also geht man nach hinten zu dem Karren. Hier betrachtet man den Schild genauer und nimmt ihm die Spitze ab. Dann untersucht man den Karren und steckt den Schild auf die leere Achse. Um ihn zu befestigen, steckt man noch die Schildspitze darauf. Dann reitet man den Karren und läßt ihn nach unten auf die Brücke rollen. Dadurch beseitigt man den Troll und kann ungehindert in diese Richtung weitergehen. Am Ende des Weges findet man den Kristalldrachen. Dieser ist ziemlich betrübt, da er jeden Funken Lebenswillen verloren hat, also hilft man ihm mit der Laterne mit Funken aus. Darüber ist er so glücklich, daß er einem einen Diamanten schenkt. Leider fliegt er erst mal eine Runde, so daß man zur Zeit keine Schuppe von ihm bekommt. Den Diamanten gibt man dem Juwelier im Werkraum, dafür bekommt man seinen Hammer und Meißel. Mit diesem geht es erneut zum Drachen. Wenn der Schwanz des Drachen nicht über den Diamanten, sondern auf dem Boden liegt, kann man mit Hammer und Meißel eine Schuppe von ihm abschlagen. Nun geht man wieder zu Mathilda und gibt ihr die goldene Schüssel mit der grünen Flüssigkeit, die gerösteten Käfer, den Silberlöffel und die Drachenschuppe. Nachdem man den Trank, den sie daraus bereitet, getrunken hat, wird man wieder zu einem Menschen. Dabei behält man einen Silberklumpen übrig. Allerdings kommt Malicia vorbei und sperrt einen wieder in das Zimmer, in dem man begonnen hat. Hier erkennt man, daß aus dem Bild an der Wand Rauch quillt. Um das genauer zu untersuchen, nimmt man den Hocker vor dem Bett, den Stuhl vor dem Spiegel und das Kissen daneben und baut einen Turm unter dem Bild. Wenn man es wegnimmt, findet man dahinter einen Abzugsschacht, in dem man hineinklettert. Hier hört man, wie sich Othar und Malicia darüber unterhalten, wie man den Vulkan aktivieren könne, um das Trollreich zu vernichten. Dann fällt man auf der anderen Seite hinunter. Unten nimmt man die Drachenkröte an sich und geht in das Schlafgemach. Dort streitet sich Mathilda mit Malicia. Wenn nun Mathilda wieder herauskommt, gibt man ihr die Drachenkröte und erfährt von ihr, daß der wahre König Othar in Ooga-Booga gefangen gehalten wird. Man erzählt ihr von den Plänen von Malicia, worauf sie einen bittet, den richtigen König zu befreien und zurückzubringen, da nur er den Vulkan wieder besänftigen kann. Von ihr erhält man auch ein Zauberseil, mit dem man den Fahrstuhl nach Ooga-Booga benutzen kann. Wenn man allerdings dort hin will, hindert einen Malicia daran. Man kann sie aber mit der Spielzeugmaus verscheuchen. Dann steht der Fahrstuhlfahrt nach oben nichts mehr im Weg, wenn man das Zauberseil damit benutzt.

**Kapitel 3: Der Himmel fällt runter:** Es geht weiter mit Valence. Dem Monster, daß sich einem in den Weg stellt, gibt man die Kaktusfeige, dann zieht es von dannen. Auf der anderen Seite des Tunnels geht man weiter nach links und trifft auf einen Hirsch, der einen davor warnt, weiterzugehen, da die Wälder verflucht sein sollen. Der Hirsch heißt Artis, der Gott der Jagd, und wurde ebenfalls wie seine Frau Ceres, die Göttin des Natur, verwandelt. Sie ist ein Baum, in den ein Pflock gerammt wurde. Leider kann man den nicht herausziehen. Artis sagt einem, man solle Felsspat finden und wecken, er könne vielleicht helfen. Weiter links kommt man an eine Gabelung, die man nach oben hin verläßt. So kommt man zu einem Flußbett, daß man über die Steine springend überqueren kann (links unten beginnend). Vor dem Spinnennetz muß man allerdings erst einmal Halt machen. Dort steckt man die Spinne in den Korb und wirft ihn weg. Dann befreit man den Vogel, der einem später dafür helfen will. Geht man weiter, so kommt man zu einer Stadt, in die man aber nicht eingelassen wird. Also nimmt man die kleine Türe neben dem großen Tor, um hinein zu kommen. Der Erzkanzler will einen ebenfalls nicht weiterlassen. Also zeigt man ihm den goldenen Kamm und erzählt ihm alles. Dann steht er nicht länger im Weg und verrät einem noch, daß man den Scherzartikelladen nur mit Salz betreten soll. Nun kann man in den Porzellanladen gehen. Dort trauert Fernando um seinen geklauten Vogel. Draußen läuft ein

verrücktes Huhn herum, daß glaubt, der Himmel würde herunterfallen, ansonsten ist es ohne Bedeutung. Neben dem Stand nimmt man das Tuch von dem Käfig, öffnet denselben und nimmt den Vogel heraus. Nachdem man ihn Fernando zurückgegeben hat, bekommt man von ihm eine Maske. Wieder draußen zieht man die Maske an, klopft an die Türe der Stadthalle und wird eingelassen. Man verläßt die Party direkt wieder durch den Vorhang hinten im Raum und geht die Treppe links nach oben. Bei der nächsten Möglichkeit geht man dann nach unten, bis man zu einer Türe kommt. In dem Raum dahinter öffnet man die Schublade an dem Schreibtisch. Dabei fällt etwas heraus. Dann geht man wieder zurück zum Startpunkt in dem Treppenlabyrinth und geht diesmal nach rechts unten, bis man zu der anderen Türe gelangt. Hier muß man zweimal versuchen, sie zu öffnen, bevor es klappt. Durch den rechten der drei Spiegel an der rückwärtigen Wand gelangt man in das erste Zimmer, nur steht man diesmal nicht auf der Decke. Auch das Ding aus der Schublade fällt wieder herunter und man kann es an sich nehmen. Es handelt sich um eine verzauberte Statue. Man verläßt das Zimmer durch die Türe und geht durch die Party wieder nach draußen. Beim Brunnen in der Stadt landet ein Stück Käse im Wasser und verscheucht den Vogel. Daher kann man den Holznickel aus seinem Nest nehmen. Wie der Erzherzog es vorgeschlagen hat, nimmt man das Salz zu sich und betritt den Scherzartikelladen. Drinnen tauscht man bei Ersatz die Maske gegen ein Gummihuhn und den hölzernen Nickel gegen ein Buch. Anschließend geht es zurück in die Wüste zum Antiquaritätenladen der Ratte. Hier tauscht man das Buch gegen einen Hirtenstab. Jetzt kann man wieder zurück in die Wälder. Bei den Statuen untersucht man die Blumen und bekommt von dem Vogel, den man aus dem Spinnennetz befreit hat, heiligen Nektar, den man in den Topf füllt. Anschließend geht es weiter in die Stadt und durch das kleine Tor zum Brunnen. Mit dem Hirtenstock angelt man sich den Käse. Dies hat zur Folge, daß der Erzherzog und zwei Wachen erscheinen und einen arrestieren, da man kein Tier ist und den Käse klauen wollte.

**Kapitel 4: Der echte Trollkönig möge aufstehen:** Man spielt wieder Rosella (In diesem Kapitel muß man aufpassen, daß man nicht von dem überall zufällig auftauchenden Bogey-Mann erwischt wird, da einen dieser um die Ecke bringen will). Kaum ist man mit den Fahrstuhl oben angekommen, reißt er und stürzt nach unten. Ein Totengräber hält einem eine Schaufel an, an der man sich hochziehen kann. Anschließend spricht man den Totengräber an. Er muß sich selbst bemühen, da seine Ratte Iggy geklaut worden ist, die früher seine von ihm gebaute Rattengrabmaschine angetrieben hat. Eine andere Ratte als Iggy ist nicht kräftig und intelligent genug, um diese Arbeit zu erledigen, also muß er selber ran. Weiter rechts unten sieht man, wie ein Junge über einen Spinnennetz in ein Haus klettert, daß wie ein Halloweenkürbis aussieht. Auf dieses kann man ihm aber nicht nachklettern, da man ansonsten von einer Spinne verspeist wird. Weiter links sieht man, wie ein anderer Junge die Wand eines Hauses mit einer Sprühflasche anspritzt. In diesem Haus wohnt Dr. Mords Cadaver, der Arzt von Ooga-Booga. Man klopft an die Türe und spricht drinnen mit ihm. So erfährt man, daß er sein Rückgrat verloren hat und gerne ein neues hätte. Man geht wieder zurück zum Baumhaus. Dort hängt ein Korb an einem Seil, mit dem man nun nach oben gelangen kann. Oben liegt ein Rückgrat und ein Fuß in einem Sarg. Beide nimmt man mit und geht wieder zu Dr. Cadaver. Für das Rückgrat bekommt man ein verrücktes Kuscheltier. Dann geht es noch einmal zum Baumhaus. Dort spielen die beiden Kinder auf der Veranda. Man zeigt ihnen das Kuscheltier, das man ihnen dann hochschicken soll. Dazu lassen sie ihren Fahrstuhl hinunter, in dem man das Kuscheltier legt. Oben kommt es zu einem Kampf, bei dem eine Ratte entkommen kann. Diese ist die vom Totengräber gesuchte Ratte Iggy, die man dem guten Mann bringt. Zum Dank bekommt man ein Horn von ihm, in das man blasen soll, wenn man eine Stelle gefunden hat, an der man ein Grab geschaufelt haben möchte. Es geht mal wieder zum Baumhaus. Dort wollen die Bengel eine noch lebende Katze beerdigen. Man kann sie aber mit Hammer und Meißel befreien. Sie weiß, daß König Othar im Haus des Schwarzen Mannes unter den Totenfällen gefangengehalten wird. Außerdem bekommt man ein Extraleben von ihr. Man geht dann zurück zu der Stelle, an der der Totengräber zuvor gearbeitet hat. Dort kann man dessen Schaufel an sich nehmen. Jetzt geht man nach links und zweimal nach unten. Hier findet man einen Haufen Knochen, dies ist die Stelle, von der die Katze gesprochen hat. Man bläst in das Horn und schon kommt der Totengräber auf seiner Maschine und buddelt einem wie versprochen ein Grab. In dieses steigt man hinab. Unten findet man einen Sarg mit einem großen Schloß, welches man genauer untersucht. Man drückt auf den Totenkopf, die Fledermaus und die Spinne. Im Sarg findet man König Othar. Leider erscheint kurz darauf Malicia und sperrt ihn und einen wieder in den Sarg. Man benutzt nun die Drachenkröte mit Othar. Das Vieh gräbt einem einen Tunnel aus dem Sarg, dazu benötigt es allerdings einen Diamanten vom Armband des Königs, den man mit Hammer und Meißel abschlagen muß. Nachdem man sich befreit hat, schickt König Othar seine Drachenkröte zu Mathilda, um ihr alles zu berichten. Leider entdeckt Malicia kurz darauf die Flucht. Man bekommt von Othar einen Zauberstab, mit dem man ihn in einen Skarabäus verwandelt. Man selbst bekommt einen Schwarzen Schleier, den man überzieht und so Gräfin Zeppisch ähnelt, die irgendwo anders ihre Augen vor einem

Grab ausweint. Bei Dr. Cadaver bekommt man ein Entlaubungsmittel, wenn man sich mit ihm unterhält. Vom Haus aus geht man zum Baumhaus, erschreckt die Kinder und geht weiter nach unten. Hinter dem Tor benutzt man das Entlaubungsspray gegen das Monster. Nachdem man der Venusfliegenfalle den Fuß aus dem Baumhaus zum Verzehr gegeben hat, kann man die rote duftende Blume unter ihr an sich zu nehmen. An ihr vorbei geht es zu Malicias Haus. Othar sagt einem, daß es aus dem Haus noch ein Gerät zu stehlen gilt, mit dem man sie vernichten kann. Außerdem weiß er von einem geheimen Eingang in die Unterwelt in der Hunderepublik. Um in Malicias Haus zu gelangen, muß man hinter dasselbe gehen und die Pflanze beiseite schieben. Darunter findet man ein Loch, daß man mit der Schaufel verbreitern kann. Man darf in dieses aber nur hineinsteigen, wenn man kein Hundegebell hört. Sonst muß man wieder vor das Haus, nach rechts in den Wald und zurück hinter das Haus gehen. Dann kann man unter den Fußboden kriechen. Malicia und ihr Hund kommen gerade zurück, also verkriecht man sich erst mal wieder unter dem Boden. Wenn der Hund seine Nase durch das Loch im Brett schiebt, püffft man ihm das Entlaubungsspray entgegen. Beide gehen dann aus dem Zimmer, so daß man wieder aus seinem Versteck hervorkriechen kann. Othar sagt einem, daß man ein Gerät aus Messing mit vielen Linsen suchen soll. Dieses findet man in dem dritten Fach des Schrankes neben dem Bett, man muß es allerdings erst völlig leerräumen. Dann räumt man das Fach wieder ein und steckt die heruntergefallene Socke ein. Anschließend verschwindet man wieder durch den Boden. Man zieht sich den schwarzen Schleier über und geht nach rechts in den Wald. Dort steckt man den Silberklumpen in die Socke und bräht dem aus dem Dickicht hervorspringenden Bär einen über. Bei der Flucht verliert man den Klumpen und den Schleier. Man geht jetzt zur Hunderepublik, den Weg kennt man ja bereits aus dem letzten Kapitel (beim Flußbett wieder über die Steine springen). Dort begibt man sich durch das kleine Tor und in die Stadthalle. Der Erzherzog erzählt einem von Valenice. Hinter dem Teppich in der Stadthalle geht man die Treppe rechts hinunter. Man öffnet die Türe am Ende des Weges zweimal und untersucht im Raum dahinter die Plakette unter der Statue. Nachdem man sie mit der alten Socke von Malicia poliert hat, kann man den Schriftzug lesen. Dort steht, wie man nach unten in die Unterwelt kommt: Man soll der Statue etwas zu essen geben. Auf der Säule rechts findet man Weintrauben, die man mit Hammer und Meißel ablösen kann. Die Weintraube benutzt man mit der Statue, dann öffnet sich der Eingang ein wenig. Mit dem Zauberstab entzaubert man Othar wieder, er hilft den Eingang völlig zu öffnen. Dann folgt man dem König nach unten und nach hinten. Im Kontrollraum für den Vulkan trifft man auf den falschen König und es kommt zu einer Auseinandersetzung.

**Kapitel 5: Alptraum in Etheria:** In diesem Kapitel spielt man wieder Valenice. Man wird für schuldig des Monddiebstahls, der Ausgabe als Bürger und des Nichttierseins befunden. Als Strafe hat man den Mond wieder an den Himmel zu bringen. Draußen befestigt man daher neben dem Amt das Gummihuhn rechts am Baum und schießt damit den Käsemond in den Himmel. Dann nimmt man eine übriggebliebene Feder vom Baum. Beim Brunnen verkauft man dem Händler die verzauberte Statue, dafür bekommt man von ihm eine Werwolfsalbe: Diese muß man mit den Haaren des Tieres vermischen, in das man sich verwandeln will, und dann auf die Haut auftragen. Nun verläßt man die Stadt und geht dreimal nach rechts. Den schalfenden Felsen weckt man mit der Feder. Es ist Felsspat, dem man alles erzählt. Er sagt, man könne die Wälder nur retten, indem man die Amphore der Flußnymphe mit einem heiligen Trank und ihr Füllhorn mit einer heiligen Speise fülle. Also begibt man sich zweimal nach rechts, geht nach unten über das Flußbett (Steine benutzen) und dann nach rechts, bis man bei den beiden Nymphenstatuen angekommen ist. Dort gibt man den Honig aus dem Tontopf in die Amphore der Statue. Dadurch beginnt der Fluß sich wieder mit Wasser zu füllen, von dem Lord Artis trinkt. So verwandelt er sich wieder in einen Menschen und verspricht einem Hilfe, wenn man sie braucht. Jetzt geht man solange nach links, bis man in den dunklen Wald kommt. Dort benutzt man die Haare von Jackelope mit der Werwolfsalbe und trägt diese auf. Dann kann man blitzschnell an dem Bären vorbeirennen und befindet sich nun in Ooga-Booga. Bei Malicias Haus stellt sich einem das Laubmonster in den Weg, Lord Artis beseitigt dieses aber wie versprochen. Weiter links muß man an der Venusfliegenfalle vorbeigehen bis zum Baumhaus. Man erkundet ein wenig die Umgebung, bis am Baumhaus ein Seil mit Korb zu erkennen ist. Mit diesem fährt man nach oben und nimmt der Mumie den Oberschenkelknochen aus der Hand. Damit verläßt man das Haus, geht zweimal nach links und bei der weinenden Frau nach oben. Nachdem man dem Hund den Knochen gegeben hat, läßt er mit sich sprechen. Sein Herr Graf Zeppisch wurde verflucht, ohne Kopf herumzureiten und man solle doch bitte helfen, diesen für ihn wiederzufinden. Man bekommt auch eine Medaille von dem Tier. Die gibt man der weinenden Gräfin Zeppisch, worauf diese verschwindet. Beim Baumhaus findet man einen Feuerwerkskörper, den man an der Krypta zu Graf Zeppischs Grab in dem Schlüsselloch der Türe benutzt. Nachdem diese nun offen steht, betritt man die Krypta und untersucht den Sarg mit der Hundestatue. Darin befindet sich der Schädel des Grafen. Wieder draußen geht man auf den Weg (!) und wartet, bis der kopflose Reiter vorbeikommt. Mit diesem benutzt

man den gefundenen Schädel. So wird Graf Zeppisch wieder zu einem Menschen und ist mit seiner Frau und seinem Hund vereint. Aus Dankbarkeit schenkt er einem sein Pferd, daß einem nach Etheria bringen kann, und eine Pfeife, mit der man esrufen kann. Dort fliegt man auch direkt hin. Oben geht es zweimal nach rechts und dann den Berg hinauf. Dort klettert man auf den Ast und flücht sich etwas Ambrosia. Mit diesem macht man sich wieder auf den Weg nach unten zu den Regenbögen, die man ganz zu Anfang in Etheria gesehen hat. Hier benutzt man den Regenbogen unten rechts und landet so bei den Statuen am Fluß. Über die Brücke kommt man zu der zweiten Statue, in deren Amphore man das Ambrosia steckt. Dann kann man einen Granatapfel herausnehmen, den man der als Baum verzauberten Ceres bringt. Diese verwandelt sich ebenfalls in einen Menschen und sie und Artis versuchen das Unheil, das Malicia angerichtet hat, wieder in Ordnung zu bringen. Man selbst läßt sich mit der Pfeife wieder nach Etheria bringen. Dort geht man nach rechts und dann nach oben zu der Harfe. Bei dieser benutzt man die erste, fünfte, sechste und vierte Saite und benutzt dann den Globus. Auf diese Weise gelangt man zu den drei Parzen, die einem sagen, man soll Lady Maab im Land der Träume auf ihrer Insel aufsuchen. Dies könne man aber nicht im wachen Zustand. Man muß sie noch einmal besuchen, um zu erfahren, daß man nur im Schlaf Kontakt mit ihr aufnehmen kann. Also geht man zurück zu den Regenbögen und nimmt den links unten. In Ooga-Booga angekommen geht man nach links an der Venusfliegenfalle vorbei zu Dr. Cadavers Haus. Der dreht einem seine Sarg-Couch zum schlafen an. In einem Alptraum sieht man, daß Lady Maab in einem Eisblock eingefroren wurde. Also verläßt man erst einmal wieder das Haus und läßt sich mit der Pfeife nach Etheria bringen. Wieder bei den Parzen erfährt man, daß man Ceres um Rat fragen soll. Damit geht es erneut zu den Regenbögen. Diesesmal nimmt man den unten rechts. Nachdem man von Ceres erfahren hat, wie man Lady Maab helfen kann, geht es entweder durch den Wald zu Fuß oder über die Abkürzung Etheria (linken unteren Regenbogen benutzen) zu Malicias Haus. Dort geht man hinter das Haus (wenn man den Hund bellen hört wieder vor das Haus, nach rechts in den Wald und zurück hinter das Haus) und kriecht in das Loch, daß Rosella gebuddelt hat. Da man aber Stimmen hört, versteckt man sich erst einmal wieder unter dem Boden. Dann versucht man nach oben zu kommen, im Zimmer sind aber Malicia und ihr Hund. Sie will ihn Kürze den Vulkan zur Explosion bringen. Nachdem sie verschwunden ist, kann man endlich ins Zimmer. Aus der Lampe rechts im Raum nimmt man sich einen Kristallzapfen, dann verläßt man das Haus wieder durch den Boden. Vor dem Haus benutzt man die Pfeife um nach Etheria zu kommen. Über den Regenbogen hinten links geht es dann in die Wüste und dort zweimal nach hinten und nach rechts in den Tempel. Dort läßt man den Kristallzapfen an der Statue auf dem Tisch mit Sonnenlicht auf. Wieder draußen geht es erneut nach Etheria zu den Parzen. Man erzählt ihnen, daß Ceres sagte, man könne Lady Maab nur im wachen Zustand helfen; dann verweisen sie einen auf ihren Vetter, den Weber der Träume. Außerdem bekommt man einen Traumfänger von ihnen. Damit klettert man den Berg hinauf, auf dem man das Ambrosia gefunden hat, und benutzt ihn mit dem Höhleneingang. Wenn das Ungeheuer erscheint, fängt man es dann mit dem Gerät ein. Drinnen spricht man den Weber der Träume an und erklärt ihm alles. Er ist aber nicht sonderlich kooperativ, also zeigt man ihm den gefangenen Alptraum, dann bekommt man einen Zauberteppich, mit dem man im wachen Zustand in das Land der Träume kann. Dort angekommen muß man sich mit dem Traumfänger erneut gegen einen dunklen Alptraum zur Wehr setzen. Dann geht es aber nach unten zur Insel, auf der Lady Maab eingefroren ist. Mit dem Kristallzapfen ist sie schnell befreit. Von ihr erfährt man, daß man die Winde herbeirufen soll, damit sie König Oberon und seine Gemahlin Titania herbeiholen. Diese könnten dann helfen, alles Unglück abzuwehren. Für die Winde bekommt man auch ein magisches Zaumzeug. Dann wird man wieder nach Etheria gebracht und klettert erneut auf den Berg. Dort versteckt man sich links hinter der Höhle und wartet, bis der weiße Geist vorbeikommt. Ihm wirft man das Zaumzeug über und reitet auf ihm davon. Man wird dann zum König der Winde gebracht, welcher Oberon und Titania herbeiholen läßt. Diese versprechen, den Vulkanausbruch zu verhindern zu helfen.

**Kapitel 6: Auf die Plätze, fertig ... BUMMS:** Wieder einmal spielt man Rosella. Während der richtige und der falsche König miteinander kämpfen, muß man den Zauberstab genauer untersuchen. Dieser zeigt am Kopf ein 'R'. Am Griff kann man dies auf 'F' umstellen. So gewappnet benutzt man den Stab mit dem Betrüger, wenn er nach hinten an die Wand geschleudert wird. Er verwandelt sich dann in Edgar, den Sohn von Oberon und Titania. Er weiß aber nicht, was mit ihm geschehen ist. Kurz darauf erscheint Malicia und nockt Othar aus. Man selbst wird in den Vulkankrater gebracht. Auch Oberon, Titania und Valenice sind inzwischen oben auf dem Vulkan angekommen und spannen ein Netz darüber, um die Lava aufzuhalten. Mit der Schaufel muß man sich einen Weg aus der Krater buddeln. Dann geht es in dem Tunnel nach hinten. An dem Tor drückt man wie vorher Othar das linke und das rechte Auge und anschließend die Nase. Das mysteriöse Gerät benutzt man in dem Steckplatz an der Armaturenwand, gegen die Othar immer noch bewußtlos lehnt. Das Ding ist aufgeladen, wenn es zu blinken beginnt. Dann nimmt man es wieder heraus und weckt Othar mit der Blume. Er macht sich dann sofort daran, den Vulkan

zu stoppen. Kaum ist dies geschehen, kommen Valence und Edgar hereingestürmt und beglückwünschen einen. Leider taucht auch Malicia auf und tötet Edgar. Wenn man das mysteriöse Gerät auf sie richtet, wird sie aber zu einem Baby und stellt keine Gefahr mehr dar. Dann gibt man Edgar das Extraleben der Katze und sieht sich den Abspann an.