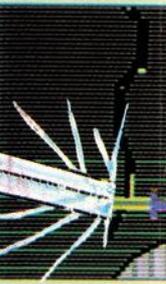


THE BLADE OF BLACKPOOL - die Lösung

Im Gegensatz zu manchen Actionspielen, die schnell langweilig werden, sind Abenteuerspiele wie »The Blade of Blackpool« eine lohnende Anschaffung. Sie garantieren lang anhaltende Spielfreude, da die Aufgabe oft sehr schwierig ist. Für Computerbesitzer mit weniger Freizeit habe ich diese Lösung entworfen.



AN
OLD GAME LO
YOU ARE ON
YOU SEE:
A HELMET



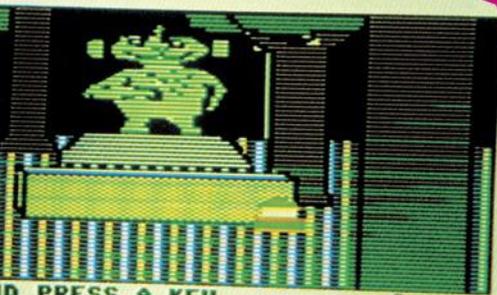
OLD GAME LO
YOU ARE AT
EXTENDS TO
YOU SEE:
A SHARP KN
RESUME



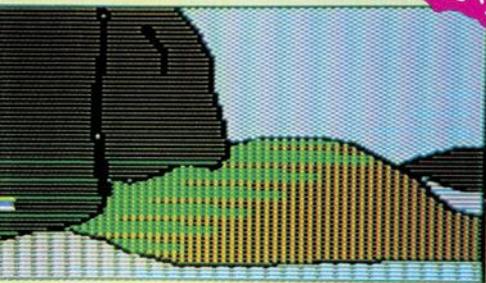
AND P
OLD GAME LOADE
YOU ARE IN AN
YOU SEE:
A ROPE



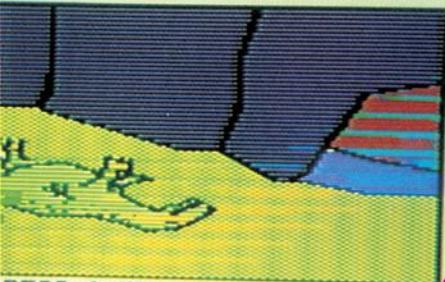
OLD GAME L
YOU ARE IN
ENTRANCE T
GLAD LIES
SHOREC



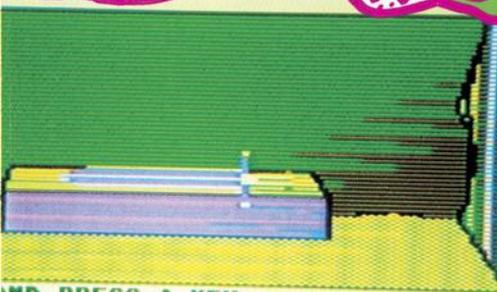
D PRESS A KEY
LOADED
THE SHORE OF A SMALL ISLAND.



LOADED
THE FOOT OF A CLIFF WHICH
THE SOUTH.
LIFE



PRESS A KEY
D
UNDERWATER CAVE.



AND PRESS A KEY
LOADED
I A DIMLY LIT CHAMBER WITH AN
D THE NORTH. A LARGE STONE
ON THE FLOOR HERE.

Die eigentliche Spannung eines Abenteuerspiels liegt natürlich darin, die Lösung selbst zu erarbeiten. Das dauert manchmal viele Monate, da einige der geforderten Lösungsschritte vollkommen unlogisch und nur durch reine Intuition (die Verwendung eines Monitors lehne ich ab) lösbar sind. So wird beispielsweise während der Suche nach dem Schwert Myraglym an einer Stelle verlangt, Bier in einen Fluß zu kippen. Wer dann keinen Maßkrug mit Bier aus einer Gaststätte bei sich hat, ist aufgeschmissen und muß von vorne beginnen.

Aus diesem Grund habe ich die Anleitung so gestaltet, daß im ersten Teil, der Hilfsliste, (Bild 1) nicht gleich alles verraten wird. Die Hilfsliste gibt lediglich Aufschluß darüber, wie ein spezielles Hindernis überwunden werden kann. Zum Auffinden der jeweiligen Position dient der zweite Teil, die Lagekarte

(Bild 2). Jedes Feld ist mit einer Nummer und einem Buchstaben versehen. Sie geben einen Anhalt, unter welchem Punkt in der Hilfsliste nachgeschaut werden kann.

Der dritte Teil (Bild 3) besteht aus einer »Schritt-für-Schritt-Lösung«, mit der das Abenteuer innerhalb von zwei Stunden lösbar ist. Von der Verwendung dieses Teiles möchte ich dem ambitionierten Abenteurer eigentlich abraten, denn ist das Abenteuer erst gelöst, verliert das Spiel vollkommen seinen Reiz.

Vorab möchte ich allerdings noch einige allgemeine Hinweise zu »The Blade of Blackpool« geben: Die Aufgabe des Abenteurers besteht darin, das lange verschollene Schwert Myraglym zu finden und in eine Gaststätte nahe dem Ausgangspunkt zu bringen.

Erst dann ist das Abenteuer gelöst (500 von 500 möglichen Punkten). Dazu ist äußerst selten reine Gewalt

Teil 1. Die Hilfsliste

- A SWIMM E
- B Wer Honig hat, kann "CATCH BEE" sagen und Bienen für die Pflanze fangen
- C "TAKE BOTTLE". Damit verkleinert sich später das Boot
- D "BUY ALE": "TALK TO BARTENDER": TALK TO MEN"
- E BUY HONEY;ROPE;LAMP
- F "POUR POTION OVER BOAT". Damit schrumpft das Boot und kann mitgenommen werden.
- G "GIVE BEES TO THE PLANT"
- H "DROP HONEY". Sonst verhungert man kurz vor Schluß
- I "TIE POPE": "CLIMB UP"
- J "SING WITH BIRDS"
- K "LIGHT LAMP" Lampe muß ab da immer getragen werden, sonst geht sie aus.
- L "STEP ON PAD"
- M "TAKE TUNING FORK"
- N "TIE POPE": "CLIMB DOWN"
- O "DROP BOAT INTO WATER"
- P "POUR ALE INTO WATER"
- Q "PLACE BOOK ON ALTAR". Man erhält dann einen Schlüssel.
- R "HIT BOULDER WITH FORK"
- S Hier muß man so lange herumlaufen, bis man die "SCROLL" und den "LONG BOW" gefunden hat. Heraus geht es mit 4mal W oder 4mal E.
- T "READ PLAQUE"
- U "ROW DOWN"
- V "SAY MAHDEN" (steht in der Scroll) und bringt einen Pfeil: "SHOOT DRAGON"
- W "TAKE SWORD". Nicht Myraglym sagen!!!
- X "Wer das Schwert hat sagt: "PLACE SWORD ON ALTAR" und sagt dann: "SAY MYRAGLYM". Man landet dann mit dem Schwert in Bild 23
- Y Wer Hunger hat ißt jetzt, aber nur auf dem 2. Rückweg, unbedingt den Honig.

Bild 1. Mit dieser Hilfsliste und ein bißchen Erfahrung mit »The Blade of Blackpool« sollte man der Lösung näherkommen.

notwendig (was mir sehr gut gefällt). Wenn Waffen gebraucht werden, dann findet man sie, beziehungsweise erhält sie durch einen magischen Spruch. Das Spiel ist eigentlich nur mit viel unkonventionellem und einfallsreichem Denken zu lösen. Der »dann hau ich mich eben durch«-Typ wird vom Programm meist mit höhnischen Bemerkungen wie »we are a little violent today? abgespeist. Auch sonst sind die Bemerkungen oft mit Spott gewürzt, zum Beispiel: »you might fall and hurt yourself« beim

Versuch einen Baum zu erklimmen. Die meist gegebene Antwort ist aber »that had no effect« und das hat mich manchmal fast zum Wahnsinn getrieben.

Abschließend seien hier noch ein paar Tips vermerkt:

1. Es wird viel gelaufen, also keinen Rückweg scheuen, beziehungsweise einen Weg zweimal gehen, um alle Sachen zu transportieren.
2. Vorsichtig mit allen Zaubermörtern umgehen. Ab einer bestimmten Spielstufe hat das Wort »Regnilo«

verheerende Wirkungen, denn es werden alle Besitztümer wieder an ihren ursprünglichen Ort gezaubert.

3. Das Spiel hat kein Eigenleben (im Gegensatz zu »The Hobbit«). Gegenstände können beliebig weggelegt und später wieder geholt werden. Es gibt keine Kobolde, die Gegenstände stehlen.

4. Immer gelassen bleiben, denn es ist nur ein Spiel, wenn auch ein sehr schönes.

(Arnd Wängler/aa)

Teil 3. Schritt-für-Schritt- Anleitung

1-2-9-10 "TALK TO MEN" "TALK TO BARTENDER"-11"BUY ROPE;LAMP; HONEY"-10"BUY ALE""DROP BELT"-9-7-3"SWIMM E"-3-5-6 "CATCH BEE"-5"TAKE POTION" -4-3-2-1-15"GIVE BEES TO PLANT "1-13"POUR POTION OVER BOAT""TAKE BOAT"-1-2"TAKE SHIELD" -1-15-16-17"DROP HONEY"-18-19-20-21-22"TIE ROPE""CLIMB UP"-23-24-25 "LIGHT LAMP"-24-23"TAKE AMULET"-22-21-20-19-18-17-16-15-1-2-9-7-8- "GIVE AMULET TO VOICE" "1"-7-9-2-1-15-16-17-18-19-20-21-22-23"TAKE ROPE"-24"SING WITH BIRDS"-26"STEP ON PAD"-27-31"TIE ROPE" "CLIMB DOWN"-31-32-33-34"DROP BOAT" "31"TIE ROPE""CLIMB UP"-27-28-30"TAKE FORK"-28-27-31"TAKE ROPE" "TIE ROPE""CLIMB DOWN"-31-32-33-34 "ENTER BOAT""ROW N"-35-36"POUR ALE INTO WATER"-37-38-39-41"PLACE BOOK ON ALTAR" "1"-40-38-37-43"HIT BOULDER WITH FORK"-46-45-44-44-44-44-..... "TAKE BOW" "TAKE SCROLL" "READ SCROLL"-45-46-43-37"ENTER BOAT"-38-40-48"ROW DOWN"-49"SAY MAHDEN""TAKE BOW""SHOOT DRAGON"-47"TAKE SWORD"-49-48-40-38-37-43-46-45-51 "PLACE SWORD ON ALTAR""SAY MYRAGLYM" man ist dann wieder auf Feld 23-22-21-20-19-18-17"EAT HONEY"-16-15-1-2-9-10
E N D E

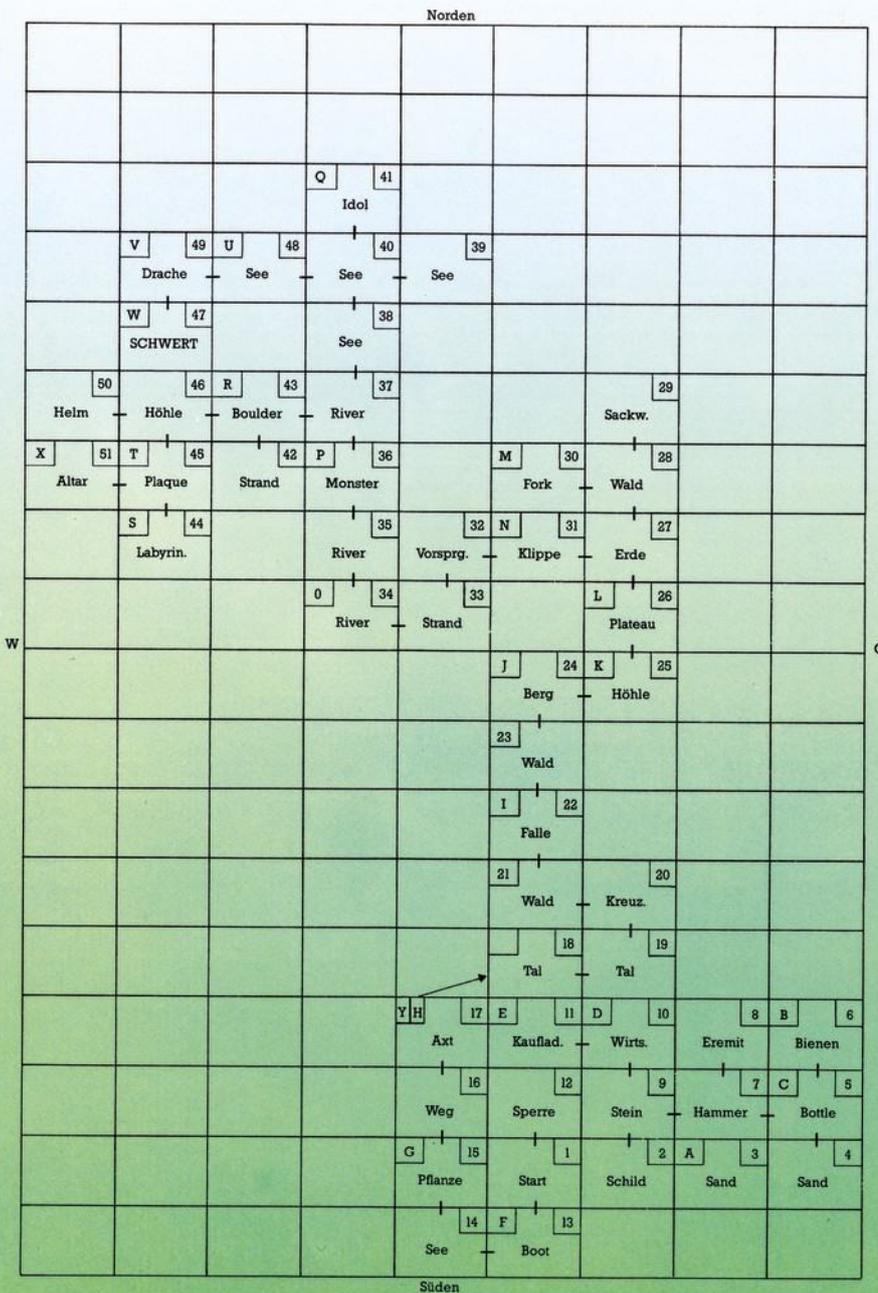


Bild 2. Der Lageplan von »The Blade of Blackpool«. Die Buchstaben in den Feldern beziehen sich auf die Angaben in Bild 1, die Zahlen auf Bild 3.

Bild 3. Mit dieser Anleitung haben Sie »The Blade of Blackpool« in zwei Stunden gelöst.

die Lösung **THE BLADE OF BLACKPOOL**