

**BILDNER**

Wie war das damals?  
Die C64 Ära: Fakten,  
Fotos und Erinnerungen



Andreas Zintzsch

*einfach gespielt!*

# Das inoffizielle Handbuch zum "THE C64 MINI"®

- Steuerung | Cheats | Strategien | Lösungen
- Tipps und Tricks zu den enthaltenen 64 Spielen

Das inoffizielle Handbuch zum  
**"The C64 Mini"**

Verlag:  
BILDNER Verlag GmbH  
Bahnhofstraße 8  
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>  
[info@bildner-verlag.de](mailto:info@bildner-verlag.de)

Tel.: +49 851-6700  
Fax: +49 851-6624

ISBN: 978-3-8328-5364-8

Covergestaltung: Julian Bammer

Autor: Andreas Zintzsch

Herausgeber: Christian Bildner

© 2018 BILDNER Verlag GmbH Passau

Diese Publikation ist kein lizenziertes Produkt der Rechteinhaber Retro Games Ltd. | Urbanscan Ltd. | Rebellion Interactive Ltd. | Thalamus Digital Publishing Ltd. | BBG Entertainment GmbH | Epyx Games | Bridgestone Multimedia Group LLC | Hewson Consultants Ltd. und weiterer Rechteinhaber. Alle verwendeten Markennamen oder Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen, die in diesem Buch erwähnt werden, können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER-Verlag GmbH Passau.

# Vorwort

Die 1980er Jahre waren DAS Jahrzehnt des Heimcomputers. Die Firma Sinclair brachte den ZX80 und später den ZX Spectrum heraus. Amstrad lieferte den CPC, der in Deutschland als Schneider CPC erfolgreich verkauft wurde und auch Apple war mit der Apple II-Reihe zumindest Anfangs erfolgreich vertreten. Doch der Platzhirsch der 80er Jahre sollte ein anderer werden: Der 1982 erschienene Commodore C64 Heimcomputer.

Der C64 bot umfangreiche Hardware, für seine Zeit eine sehr gute Grafik, den damals wahrscheinlich besten Soundchip und das alles zu einem erschwinglichen Preis. Kein Wunder also, dass er sich über ein Jahrzehnt bis 1994 halten konnte und der meistverkaufte Heimcomputer aller Zeiten wurde. Einer der Hauptanschaffungsgründe für einen C64 waren sicherlich die vielen Spiele, die es für ihn gab. Man schätzt, dass bis zu 17.000 Spiele für den C64 produziert wurden.

2016 begann der Hype der Retro-Spielekonsolen mit dem Nintendo Classic Mini: NES und dem 2017 folgenden SNES Classic mini. Inzwischen gibt es mehrere Retro-Spielekonsolen und so ist es nicht verwunderlich, dass nun auch der C64 seinen Weg zurück an die Monitore der Spieler findet: Der „The C64 Mini“ von Retro Games Ltd. startete als „Crowdfunding“-Projekt bei Indiegogo und war bereits im Vorverkauf im Frühjahr 2018 ausverkauft. Der handliche Nachbau sieht wie der verkleinerte originale „Brotkasten“ aus, allerdings ohne funktionierende Tastatur, dafür mit 2 USB-Anschlüssen, an die auch eine USB-Tastatur angehängt werden kann. Mit seinem HDMI-Ausgang kann man den C64 Mini an fast jeden aktuellen Fernseher und Monitor anschließen. Ein Joystick im Look and Feel des klassischen Competition Pro Joystick ist mit dabei, für zwei Spieler muss man sich einen weiteren Joystick nachkaufen.

## Über dieses Buch

Dieses Buch soll dir Informationen, Tipps und Tricks zu den 64 Spielen des C64 Mini liefern. Außerdem runden Informationen rund um den geliebten „Brotkasten“ das Buch ab und werden einige Erinnerungen beleben.

Zu jedem Spiel findest du einige Informationen, wie das Erscheinungsjahr, Genre und den Entwickler (Person oder Firma). Da die Musik oft ein herausragendes Element am C64 war, haben wir auch den Musik-Entwickler mit angegeben.

Die meisten Spiele des C64 Mini haben eine einfache Steuerung und ein einfaches Spielprinzip, allerdings beschreibt die Anleitung eines Spiels dessen Möglichkeiten oft unzureichend. Daher wird meist die Steuerung näher beschrieben und die Möglichkeiten des Spiels aufgezeigt. Nur wenige Spiele bieten Cheatmöglichkeiten. Zu fast allen Spielen gibt es POKE-Befehle, die Cheats wie z. B. unendlich Leben ermöglichen. Allerdings kann man diese nicht am C64 Mini eingeben, da das Spiel aus dem C64 Mini Karussell sofort gestartet wird. Daher hat man keine Möglichkeit vor Spielstart diese POKE-Befehle einzugeben.

### Schreibweise

Controllerbuttons, Bezeichnungen von Schaltflächen und Gegenständen sind zur besseren Unterscheidung farbig und kursiv hervorgehoben, zum Beispiel der Button *Feuer* oder *Joystick links* oder die *Options* (Einstellungen) in einem Spiel.

Ein großes Dankeschön geht an Marion, Daniela und Aaron, die die unendlichen Spieleweiten des C64 durchforstet und einiges zum Buch beigetragen haben. Nun wünschen wir dir viel Spaß mit dem Buch und den vielen Spieleklassikern des C64 Mini.



## Die Tastenbelegung des Controllers



Beispiel für das Drücken der Richtungstasten:

	Joystick links oder rechts bewegen
	Joystick nach unten halten
	Gleichzeitig nach unten und Feuer
	Zuerst Joystick runter, dann nach oben

# Inhalt

<b>Den C64 Mini nutzen .....</b>	<b>12</b>
Alleykat .....	14
Anarchy .....	18
Armalyte .....	22
Avenger .....	26
Battle Valley .....	30
Boulder Dash.....	38
<b>Die Speicherfunktion .....</b>	<b>46</b>
Bounder.....	48
California Games.....	52
Chips Challenge.....	64
Confuzion .....	78
Cosmic Causeway .....	84
Creatures.....	90

<b>Eigene Spiele laden.....</b>	<b>94</b>
Cyberdyne Warrior .....	98
Cybernoid.....	106
Cybernoid II .....	110
Deflektor .....	112
Everyones a Wally .....	116
Firelord .....	122
<b>BASIC des C64 Mini .....</b>	<b>126</b>
Gribblys Day Out.....	130
Hawkeye.....	134
Heartland.....	138
Herobotix.....	142
Highway Encounter.....	146
Hunters Moon.....	148
<b>Sinnvolle Hilfsmittel.....</b>	<b>152</b>



Hysteria .....	154
Impossible Mission.....	158
Impossible Mission II.....	162
IO .....	168
Jumpman .....	170
Mega Apocalypse .....	172
<b>Legal oder illegal? .....</b>	<b>176</b>
Mission A.D. ....	180
Monty Mole.....	182
Monty on the Run.....	184
Nebulus .....	188
Netherworld.....	192
Nobby the Aardvark .....	196
<b>Der Brotkasten .....</b>	<b>200</b>
Nodes of Yesod .....	202

Paradroid .....	206
Pitstop II.....	212
Ranarama .....	216
Robin of the Wood .....	220
Rubicon .....	224
<b>Die Datassette.....</b>	<b>226</b>
Skate Crazy .....	228
Skool Daze .....	232
Snare .....	236
Speedball .....	240
Speedball 2 .....	246
Spindizzy .....	256
<b>Das Floppy .....</b>	<b>260</b>
Star Paws.....	262
Steel .....	266

Street Sports Baseball .....	268
Summer Games II .....	272
Super Cycle.....	290
Temple of Apshai Trilogy .....	294
<b>Alte C64 Erweiterungen.....</b>	<b>300</b>
The Arc of Yesod .....	302
Thing Bounces back .....	304
Thing on a Spring.....	306
Trailblazer .....	310
Uchi Mata .....	314
Uridium .....	318
Who Dares Wins II.....	322
Winter Games.....	324
World Games.....	336
Zynaps.....	348



# Den C64 Mini nutzen

## Das Software-Karussell

Sobald du den C64-Mini angeschlossen und eingeschaltet hast, siehst du das Software-Karussell:



Mit dem Joystick kannst du *nach Links* und *nach Rechts* zwischen den einzelnen Spielen und Programmen blättern. Mit *Feuer* startest du das Spiel/Programm. Mit *nach Unten* kommst du zu den Einstellungen und Copyright Informationen des C64 Mini.

Zwei erwähnenswerte Punkte des Karussells:

**BASIC:** Hier startest du die klassische C64 Oberfläche. Sie ermöglicht die Nutzung von BASIC Befehlen (Programmierung) und das Laden und Speichern von Programmen. Diese benötigst du auf einem .D64 Diskettenabbild auf USB-Stick.

**The C64 Hall of Fame:** Ein Übersicht alle Unterstützer des C64 Mini.

Man kann zum Zeitpunkt der Drucklegung (Mai 2018) noch keine eigenen Programme oder Spiele zum Software-Karussell hinzufügen, aber diese Funktion soll mit einem späteren Update des C64 Mini nachgereicht werden!

## Firmware Update

Die Firmware ist das „Betriebssystem“ deines C64 Mini. Es werden immer wieder Updates dazu veröffentlicht, die deinem C64 Mini Verbesserungen und neue Möglichkeiten bieten. Daher solltest du immer wieder prüfen, ob neue Updates für deine Firmware verfügbar sind und diese dann wie folgt installieren:

- Öffne im Software-Karussell die *Einstellungen* (*Nach Unten* und auf *Einstellungen* gehen und *Feuer* drücken).
- Gehe auf den Punkt *Systeminformation*.
- Dort siehst du die aktuelle Firmware Version. (z. B. theC64-1.0.1-argent)
- Lade dir nun die neue Firmware von der offiziellen Internetseite des C64 Mini herunter: <https://thec64.com/upgrade/>
- Die aktuelle Version zum Zeitpunkt der Drucklegung ist: theC64-1\_0\_8.bin
- Kopiere diese Datei auf einen USB-Stick der im FAT32 Dateiformat formatiert ist (siehe dazu Kapitel *Eigene Spiele*).
- Gehe in das Software-Karussell, schließe den USB-Stick an den C64 Mini an und gehe wieder in die *Einstellungen - Systeminformation*. Du wirst nun zu einem Update aufgefordert. Bestätige mit einem *Feuer*klick auf *Anwenden*.
- Das Update wird eingespielt und dein C64 Mini neu gestartet. Dann sind die neuen Möglichkeiten des Updates verfügbar.

Geplante Updates sind z. B. das Hinzufügen von eigener Software zum Software-Karussell oder das einfachere Benutzen mehrerer .D64 Dateien auf einem USB-Stick. Mehr dazu findest du auf der offiziellen C64 Mini Webseite: <https://thec64.com/>

# Alleykat

## Spieleinfos



**Erscheinungsjahr:** 1986

**Spieleranzahl:** 1 oder 2

**Herausgeber:** Hewson Consultants Ltd

**Entwickler:** Andrew Braybrook






**Musik:** Steve Turner

**Spielkategorie:** Rennspiel / Shoot'em-up

**Ziel:** Nimm an den Alleykat-Rennen teil, gewinne sie und verdiene damit Geld, um an schwierigeren Rennen teilnehmen zu können.

**Geschichte:** Nach Paratrooid und Uridium folgte 1986 mit Alleykat ein weiterer Hit von Andrew Braybrook. Im selben Jahr erhielt er den Golden Joystick Award als bester Programmierer. Das Spielprinzip von Alleykat war zwar nicht neu, aber eine gelungene Mischung aus Shooter und Rennspiel.

## Steuerung

	links / rechts bewegen
	tiefer / höher fliegen
	Beschleunigen / Bremsen
	Modus ändern (Geschwindigkeit- oder Kampfmodus)
	Feuer

## Tipps & Tricks

### Rennauswahl

Vor Spielbeginn musst du dich zuerst für ein Rennen entscheiden. Mit dem Joystick *hoch* und *runter* wählst du ein Rennen aus. Mit Joystick *links* oder *rechts* kannst du genauere Informationen zu einem Rennen ansehen.

In einem Monat finden meist 2-4 Rennen statt. Du kannst je nach Saison aus den nächsten Rennen auswählen. Die späteren Rennen sind meist anspruchsvoller und haben höhere Startgelder, bieten aber auch mehr Preisgelder.

Die 14 Monate sind: Noot, Stynario, Cavery, Masra, Pinor, Doona, Coy, Bart, Thion, Aramarn, Praa, Siro, Tan und Eriss.



**Informationen zum Rennen:**

**Stadium:** in welchem der 8 Stadien das Rennen stattfindet.

**Fee:** Höhe des Startgelds, die ersten 3 Rennen sind kostenlos.

**Type:** gibt den Typus an, für den man Bonuspunkte und Geld bekommt.

**Scape:** die Art des Terrains, das verwendet wird.

**Density:** gibt an, wie dicht die Landschaft mit Hindernissen versehen ist (sparse, low, medium, high, packed).

**Laps:** Rundenanzahl, die geflogen werden muss.

**Prize:** Höhe des Preisgeldes.

**Die verschiedenen Renntypen (Type)**

Slalom: Man sollte durch viele Tore hindurchfliegen.

Time-trial: Das Rennen sollte schnell beendet werden.

Endurance: Das Rennen sollte langsam beendet werden.

Survival: Man sollte viele Gegner abschießen.

Demolition: Man sollte viele Hindernisse zerstören.

Dodg'em: Man sollte wenige Hindernisse zerstören.

Random: Zufällig ausgewählter Bonus.

**Die Landschaftsarten (Scape)**

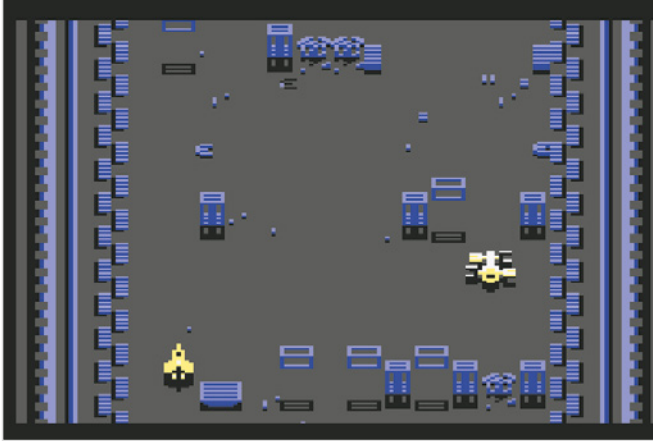
Die Landschaftsarten bestimmen, welche Hindernisse man zu erwarten hat und damit auch, wie schwierig das Gelände sein wird. Allerdings kommt dazu noch die Density. Diese gibt an, wie viele Hindernisse auf der Karte verteilt werden. Ein Stadium mit „Hardwall sparse“ dürfte immer noch leichter sein als ein „Grafiko packed“. Ein „Skulnia packed“-Rennen ist wohl mit das anspruchsvollste, was es in Alleykat geben kann.

Relativ leicht: Aquadrome, Shatter-Rock

Leicht bis mittel: Arborius, Grafiko

Mittel bis schwer: Technodrome, Trellis

Schwer: Hardwall, Skulnia



## Flugmodus



Gleiternodus: schnell, beweglich, 1 Frontlaser



Kampfmodus: langsamer, 3 Laser (Flügel und Front)

## Einfaches Rennen

Bei einfachen bis mittelschwierigen Rennen genügt es meist sofort hoch und ganz rechts zu fliegen. Wechsle in den Kampfmodus und räume in der ersten Runde alle Hindernisse aus dem Weg. Fliege die nächsten Rennen im Gleiternodus schnell durch.

## Hilfen im Rennen

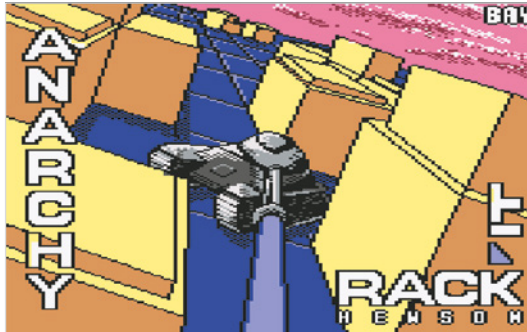


Fliege über ein **E**, um deine Energie aufzuladen.

Fliege über ein **G**, um Bonusgeld zu sammeln.

# Anarchy

## Spieleinfos



**Erscheinungsjahr:** 1987

**Spieleranzahl:** 1 oder 2

**Herausgeber:** Hewson Consultants Ltd

**Entwickler:** Michael Sentinella




**Musik:** Nigel Grieve

**Spielekatgorie:** Puzzle, Panzerspiel

**Ziel:** Um auf dem Planeten Sentinal 4 die Ordnung wieder herzustellen, muss der Spieler gegen die Rebellen kämpfen. Sein Ziel ist es, mithilfe eines Panzers die gegnerischen Munitionslager zu zerstören.

**Geschichte:** Die gelungene Mischung aus Puzzle und Ballerspiel zog trotz der einfachen Spielmechanik viele Spieler in seinen Bann.

## Steuerung

	links / rechts bewegen
	auf / ab bewegen
	Schießen

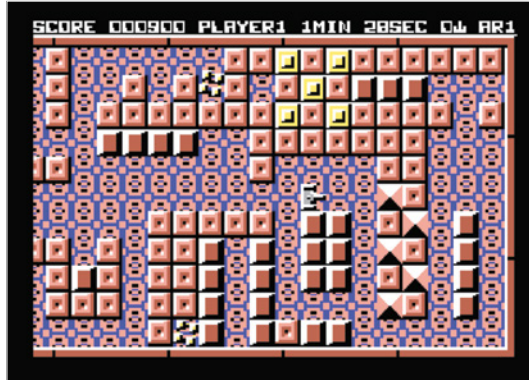
## Tipps & Tricks

Zu Beginn des Spiels kann sowohl die Anzahl der Spieler (1 oder 2), wie auch das Schwierigkeitslevel (Low - Medium - High) gewählt werden:



Das Zeitlimit pro Level beträgt zwei Minuten. Die verbleibende Zeit kann oben am Bildschirm abgelesen werden.

Ziel ist es, alle Munitionseinheiten zu zerstören. Dabei zählen nicht nur die einfarbigen Quadrate (siehe Bild: Quadrate unterhalb des Panzers), sondern auch die, die von oben wie Pyramiden aussehen (siehe Bild: Quadrate rechts vom Panzer).



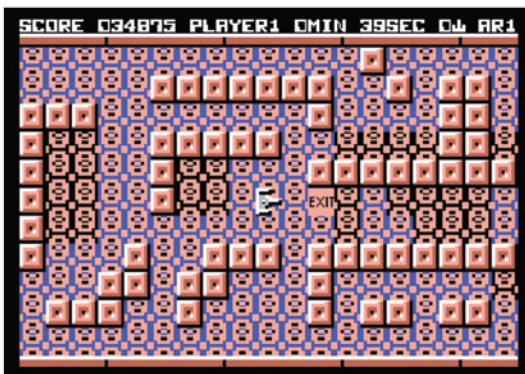
Dabei muss beachtet werden, dass man die Munitionseinheiten nicht zerstören kann, wenn man mit dem Panzer direkt davor steht und feuert. Man muss also manchmal tüfteln oder versuchen, aus einer anderen Richtung das Objekt zu treffen, um mindestens ein Quadrat zwischen sich und dem Ziel zu haben.

Die generischen Rebellen töten den Spieler, wenn sie ihn berühren. Sie können jedoch bekämpft werden. Trifft man sie, verwandeln sie sich für kurze Zeit in Quadrate mit Kreuzen darauf (siehe Bild rechts). In diesem Zustand sind sie ungefährlich und können durch Schieben bewegt werden, oder aber auch, wenn man sie mit den Waffen trifft. Jedoch verwandeln sie sich nach kurzer Zeit wieder zurück und sind dann wieder gefährlich.



Alle 5 Level verhält sich der Gegner anders. War er in den vorherigen Missionen leicht zu bekämpfen und bewegte sich ziellos auf der Spielfläche umher, so kann er nun den Spieler orten und verfolgt ihn.

Wenn man alle Munitionseinheiten zerstört hat, muss der Spieler mit seinem Panzer auf ein Feld fahren, auf dem „EXIT“ steht. Dieses erscheint erst, wenn die Mission erfüllt ist. Es muss aber erreicht werden, bis der Timer 0 Sekunden erreicht. Da nicht das gesamte Spielfeld auf einmal eingesehen werden kann, muss man evt. nach diesem Feld suchen.



# Armalyte - Competition Edition

## Spieleinfos



**Erscheinungsjahr:** 1988

**Spieleranzahl:** 1 oder 2

**Herausgeber:** Thalamus

**Entwickler:** Cyberdyne Systems (Dan Phillips, Robin Levy, John Kemp)

**Musik:** Martin Walker

**Spielekatgorie:** Shoot'em-up

**Ziel:** Der Feind belagert einen Forschungsposten. Um ihn zu bekämpfen, muss man im Spiel Pods für das Raumschiff sammeln.

**Geschichte:** Dieser Space Shooter, der ähnlich wie Salamander oder Katakis ist, bekam 1989 den Golden Joystick Award in der Kategorie Beste Grafik.

## Steuerung

	links / rechts bewegen
	rauf / runter bewegen
	Schießen
 (halten)	Spezialwaffe feuern
<b>C = Taste</b>	Spezialwaffen wechseln
<b>?</b>	Spezialwaffen Spieler 2
 oder <b>Leertaste</b>	Damit wird der kleine Satellit, an- bzw. wieder abgehängt (nur im 1-Spieler-Modus).
 oder <b>F1</b>	Wechselt im Menü zwischen 1- oder 2-Spieler-Modus
 oder <b>F3</b>	Wählt im Menü den Sternenhintergrund aus

## Tipps & Tricks

### Allgemein

Im 1-Spieler-Modus begleitet ein Satellit das eigene Schiff. Mit der **Leertaste** wird der Satellit abgekoppelt bzw. wieder angehängt. Das kann sehr nützlich sein, wenn der Feind in mehreren Linien angreift. Der Satellit wird auf Höhe einer Feindeslinie platziert, dann abgetrennt und das Schiff auf Höhe eines anderen



Feindes bewegt. Da der Satellit auch schießt, wenn das Schiff feuert, können so weit voneinander entfernte Feinde gleichzeitig vernichtet werden. Im 2-Spieler-Modus gibt es keinen Satelliten.



Probleme könnte es im Spiel geben, wenn Wände den weiteren Weg blockieren. Lösung: Man muss hierfür ein Magazin (Pod) verwenden, das das Schiff für eine kurze Zeit unverwundbar macht. Damit kann man dann durch die Wände fliegen, ohne ein Leben zu verlieren.

## Waffen und Pods

### Waffen

Mit dem Feuerknopf nutzt man die normale Waffe des Schiffes. Es gibt aber auch noch Spezialwaffen. Aktiviert werden diese, indem man den Feuerknopf länger drückt. Wenn sie abgefeuert werden, verbrauchen sie Energie, die vom Generator des Schiffes zur Verfügung gestellt wird. Um sie erneut abzufeuern, muss man warten, bis der Generator wieder aufgeladen ist. Durch Batterien kann dies umgangen werden.

Es gibt drei Arten von Spezialwaffen, die über die Tastatur gewechselt werden können:

- Typ A (niedrige Verfügbarkeit): Damit wird ein langer Laserstrahl nach vorne abgefeuert. Dieser kann Feinde oder Gebäude zerstören, die ansonsten nicht beschädigt werden können.

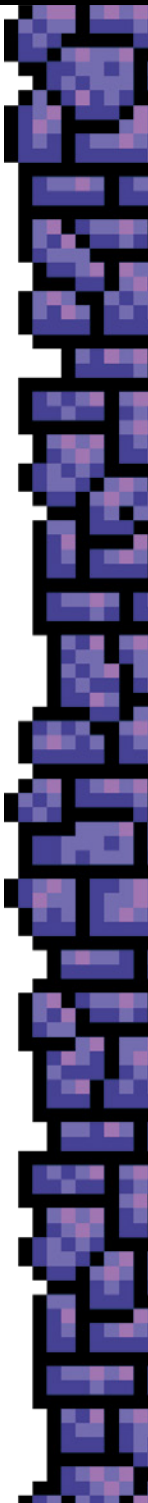
- Typ B (mittlere Verfügbarkeit): Um das Schiff herum werden Laser abgefeuert.
- Typ C (hohe Verfügbarkeit): Ideal, um Feinde zu vernichten, die nahe am eigenen Schiff sind.

### Pods

Während des Spiels kann man zusätzliche Hilfe durch sogenannte Pods (Magazine) bekommen. Um ein Pod zu erhalten, muss man es mit dem Raumschiff berühren. Das besondere an den Pods ist, dass sie sich ändern, wenn man darauf schießt (also bevor man sie einsammelt). Bessere Pods bekommt man erst am Ende, also wenn ein Pod mehrmals getroffen wurde. Im Bild links sieht man ganz links unten einen Pod im ursprünglichen Zustand.

Folgende Pods gibt es:

- (stärkerer) Schuss (nach vorne)
- Schuss nach hinten
- Schüsse nach oben/unten
- Trident (Dreizack): stärkerer Schuss nach vorne
- Converge (Deckung): inklusive einiger einzelner Schüsse nach vorne und hinten sowie eines starken Vorwärtsschuss
- Generator: Damit wird der Generator des Schiffes verbessert. Man kann umso schneller feuern, je besser der Generator ist.
- Battery: Batterien werden für die Spezialwaffen benötigt.



# Avenger

## Spieleinfos



**Erscheinungsjahr:** 1987

**Spieleranzahl:** 1

**Herausgeber:** Gremlin Graphics Software Ltd

**Entwickler:** Mark Charles Rogers, Jason Perkins





**Musik:** Ben Daglish

**Spielkategorie:** Action

**Ziel:** Zu Beginn des Spiels muss man sich Zugang zum Verlies Quench Heart verschaffen, indem man Schlüssel findet. Im Verlies muss man dann gegen die Wächter kämpfen und nützliche Gegenstände (wie Schätze) finden. Wenn man alle gestohlenen Schriftrollen eingesammelt hat, kann man das Verlies verlassen und den Gott Kwon befreien.

**Geschichte:** Das Spiel basiert auf den Abenteuerbüchern „Way of the Tiger“, in der der junge Ninja-Mönch Avenger die Hauptrolle spielt.

## Steuerung

	links / rechts bewegen
	auf / ab bewegen
 + Richtung	Im Nahkampf schlagen
	Shuriken werfen

Die Anzahl der Wurfsterne, die man noch zur Verfügung hat, ist in der Leiste unten rechts abzulesen. Ebenso die Anzahl der gefundenen Schlüssel und Schätze.



## Tipps & Tricks

### Gegenstände

Manche Türen sind verschlossen. Sie öffnen sich automatisch, wenn man einen Schlüssel dabei hat. Jeder Schlüssel kann aber nur ein einziges Mal verwendet werden. Wenn man einen Schlüssel im Spiel sieht, lässt man die Figur einfach darüber laufen, um ihn aufzuheben. Die Anzahl der Schlüssel, die man besitzt, lässt sich in der Menüleiste unten ablesen.



Neben Schlüsseln gibt es im Spiel weitere nützliche Gegenstände wie Wurfsterne, Eiserne Fäuste, magische Schwerter, Amulette und Talismane, magische Stricke, Brechstangen und Behälter.

Ebenso gibt es Schätze, die man einsammeln kann. Damit kann man zwar seinen Punktestand verbessern, jedoch bieten sie sonst keinen Nutzen.

## Verlies

Das Verlies ist sehr komplex aufgebaut und besitzt 6 Ebenen mit Brunnen, lebendigen Böden und vielen Räumen. Dort lauern nicht nur gegnerische Wächter, sondern auch Spinnen und andere Gefahren, wie Falltüren.

Hilfe bekommt man durch Kwon, dem Gott, der im Verlies gefangen gehalten wird. Durch Nachrichten hilft er dem Spieler seinen Weg zu finden.

