

A gálya (teljes megoldás)

A játék rendkívüli módon szövevényes, bonyolult és hosszú, a cselekvések nagy része más sorrendben is végrehajtható, vagy más lépéssel helyettesíthető, sokmindennek több megoldása van, és számos fölösleges elem, kerülőút, alternatív forgatókönyv, kitérő és zsákutca is található benne, tehát ez csupán egy *lehetséges* végigjátszása... Sok szerencsét a többi lehetőséghez. (De azért e megoldás a legtöbb mozzanatot említi, és nagyjából a legkönnyebben követhető sorrendben – kábé ez a legcélszerűbb végigjárása.)

A hat kristályból elég ötöt összegyűjteni. A szereplőváltás: **F5/F7** billentyű.

Elindulás:

NYISD SZEKRÉNYT ÉS NÉZZ BELE, VF GYUFÁT, NYISD AJTÓT, É, GYÚJTS GYUFÁT, K, É, F, K, OLVASD TÁBLÁT, I, NYISD AJTÓT KIS KULCCSAL ÉS LÉPJ BE, VF MINDENT, V ASZTALT ÉS VF MINDENT RÓLA, OLVASD PAPIRT, R AZT ÉS KIS KULCSOT, KI, DK, D, D, DK, MÁSSZ KAPUN, V KUTYÁT, ÉK, BESZÉLJ REMETÉVEL, VF SZALMÁT, DNY, MÁSSZ KAPUN, ÉNY, D, D, D, DK, K, VF OLAJAT ÉS ÖNTSD AZT LÁMPÁBA (megmarad egy üres üvegünk), V DÉMONT ÉS BESZÉLJ VELE, MENJ LÉPCSŐHÖZ, L, GYÚJTS GYUFÁT ÉS VELE LÁMPÁT, D, DK, D, DK, K, DK, VF BRONZKULCSOT, ÉNY, NY, D, NY, É, ÉNY, NYISD AJTÓT BRONZKULCCSAL, NY, NYISD LÁDÁT ÉS NÉZZ BELE, VF SZOBROT, K, DK, K, ÉK, DNY, NY, KI, OLTSD LÁMPÁT, IGYÁL VIZET, TÖLTSD ÜVEGET, NY, É, É, NY, NY, NY, ÚSSZ RONCSHOZ ÉS KUTASD AZT, VF RÁDIÓT ÉS ÚSSZ VISSZA, K, K, K, K, K, DK, É, É, É, SZEDJ SZILVÁT, BE, NYISD HORDÓT ÉS NÉZZ BELE, ÉK, VF PIPÁT, DNY, NYOMD GOMBOT ÉS BÚJJ HORDÓBA, KI, VF PIPÁT ÉS BÚJJ HORDÓBA, KI, R SZALMASZÁLAT, DNY, D, K, DK, K, KUTASD ROMOKAT, VF HAJCSATOT, MENJ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ, K, K, FIZESS ŐRNEK (1 tmorghot), K, DK, NYISD AJTÓT ÉS MENJ BE, ADD EL SZOBROT, ADD EL HAJCSATOT, ADD EL BRONZKULCSOT, VEGYÉL KÖTELET, VEGYÉL ÁSÓT, VEGYÉL GYERTYÁT, VEGYÉL OLAJAT, KI, TÖLTSD VELE LÁMPÁT, K, É, NYISD AJTÓT ÉS MENJ BE, BESZÉLJ KOCSMÁROSSAL, NY, NYISD AJTÓT, DNY, BESZÉLJ FARKASEMBERREL, FIZESS NEKI (4 tmorghot), FIZESS NEKI (4 tmorghot, újra), VF SÍPOT ÉS SHURIKENT, KUTASD VÉCÉT, VF MINDENT, ÉK, K, ADD EL SHURIKENT, ÉK, BESZÉLJ KONYHÁSNÉNIVEL, TEDD MÜZLIT LÁBASBA, TEDD SZILVÁT BELE, VF AZT, DNY, D, D, DK, SZEDJ SZŐLŐT ÉS TEDD AZT LÁBASBA, DNY, ÉNY, NY, É, É, É, DNY, NY, KOPOGJ AJTÓN, LÉPJ BE, BESZÉLJ ZELDÁVAL (2x), NYISD MOSÓGÉPET ÉS NÉZZ BELE, VF TÜKRÖT, MENJ TISZTÁSHOZ, FÚJD SÍPOT, ADD TÜKRÖT AMAZONNAK, R KARDOT ÉS LÁBAST ÉS ÁSÓT, NYISD TÁSKÁT ÉS R MINDENT BELE, VF MINDENT ÉS ÜVEGET ÉS TÁSKÁT, VISELD AZT ÉS NÉZZ BELE (igen hasznos bug: a táskába bármennyi tárgy belefér), V FÉNYKÉPET, VF GÉPPISZTOLY (ezt nem muszáj fölvenni, mert nem jó semmire, de el lehet adni a vegyesboltban később), MENJ ÍJHOZ ÉS VF AZT ÉS R AZT TÁSKÁBA, KERESS GOMBÁT, SZEDJ GOMBÁT ÉS R AZT LÁBASBA, MENJ JÉGKUNYHÓHOZ, BE, RÚGJ CSIRKÉBE ÉS VF AZT, KI, L, NY, DNY, NY, É, SZEDJ VIRÁGOT, D, NY, DNY, SÜSD CSIRKÉT, É, ADD KÓRÓT KUNIGUNDÁNAK, TÉPD HAJSZÁLAT ÉS R AZT

TÁSKÁBA, D, NY, VF KENYERET ÉS R AZT TÁSKÁBA, K, DK, BESZÉLJ APÁDDAL (2x), KERESD KOLOSTORT, KOPOGJ KAPUN (3x-4x), ÜSD SZERZETEST, VF CSUHÁT ÉS VISELD AZT, BE, DK, NYISD SZEKRÉNYT ÉS NÉZZ BELE, HÚZD FIÓKOT ÉS NÉZZ BELE, VF SZEMET ÉS R AZT TÁSKÁBA, HÚZD ÁGYAT, V CSAPÓAJTÓT, ÖNTSD JOGHURTOT LAKATRA, NYISD CSAPÓAJTÓT, L, GYÚJTS GYUFÁT ÉS VELE LÁMPÁT (ha egyszer az olaj kifogy belőle, akkor újra kell majd tölteni, a boltban frisset vásárolva, vagy használni egy gyertyát helyette), V SZARKOFÁGOT, EMELD KŐLAPOT KARDDAL, NÉZZ SZARKOFÁGBA, V CSONTVÁZAT, VF TOJÁST ÉS KOPONYÁT, TÖRD AZT, R AGYAT TÁSKÁBA, R TOJÁST TÁSKÁBA, NYISD CSAPÓAJTÓT, F, OLTSD LÁMPÁT, ÉNY, NY, MENJ THRANGHOZ ÉS BESZÉLGESS VELE (a thrang hullákat eszik és éhes, ezért össze kell neki gyűjteni néhány holttestet, vagy ájultat – például: a farkasember, az amazon, a szerzetes, a lefejezett holttest a várban, vagy ha ez nem volna elég, akkor megölhetjük valamelyik csavargót vagy vándort, vagy a patkányt és a kígyót az alagúrendszerben, a kapuőröket vagy a járókelőt a városban, a vándorzenészt, a javasasszonyt stb.); pl. így: R MINDENT, KERESD SZERZETEST ÉS VF ÖT ÉS KERESD THRANGOT ÉS ADD NEKI SZERZETEST... stb. (3x-4x, addig etetjük, míg jóllakik), VF MINDENT, BE, GYÚJTS GYUFÁT, ÁSS, VF MINDENT, KI, KERESD SZEKERET (mivel a szekér az országúton mozog, és sosem marad egyhelyben, ezért valószínűleg többször egymás után kell majd keresni, vagy valahol megvárni, míg visszajön), UGORJ SZEKÉRRE, ADD SÜLT CSIRKÉT YETIKNEK, VF MANGÓT ÉS R AZT LÁBASBA, VF GRAPEFRUITOT ÉS R AZT LÁBASBA.

Raernon kiszabadítása:

Kétféle lehetőség van a szabadításra: az egyik abból áll, hogy megkeressük az erdőben a tornyot, ahol Raernont őrzik, majd bemegyünk, és a bejáratnál álló trollal beszélgetve megtudjuk, hogy 397 és fél tmorgh óvadék ellenében szabadlára bocsátják. A játék tekervényes világában hosszan bolyongva, és a föllelhető értékesebb tárgyakat összegyűjtögetve, majd a vegyesboltban eladva – bár nem könnyen, de – össze lehet gyűjteni a pénzt. (Ha esetleg sikerülne, akkor: FIZESS TROLLNAK.) A másik lehetőség pedig az, hogy megszöktetjük őt a börtönből... Ennek leírása következik most:

A pusztaság közepénél (MENJ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ ÉS LÉPCSŐHÖZ ÉS LE) visszatérünk az alagúrendszerbe, ahonnan a játék kezdődött. A lépcső aljától kell indulni: GYÚJTS GYUFÁT ÉS VELE LÁMPÁT, D, NY, NY, HORDD GÁZÁLARCOT, DNY, FÚJD PÓKOT ROVARIRTÓVAL, VEDD LE GÁZÁLARCOT, ÉNY, É, V RÁCSOT, V FALAT, NYOMD GOMBOT KARDDAL, É, OLTSD LÁMPÁT, VF CSONTOT, DOBD AZT CSAPÓAJTÓRA, VF CSONTOT, DOBD AZT CSAPÓAJTÓRA, VF CSONTOT, ÖLD ORKOT, NYISD CSAPÓAJTÓT, F, F, DK, KUTASD SZEMETET, VF BOTOT, KI, **RAERNON**, RÚGD AJTÓT, **TONGRAK**, F, ÖLD BÖRTÖNŐRT, KUTASD ŐT, VF VASKULCSOT ÉS NYISD VELE AJTÓT, BE, ZÁRD AJTÓT VASKULCCSAL, ADD BOTOT RAERNONNAK, K, KÖSD KÖTELET ÁGYHOZ, KI, **RAERNON**, K, KI, KÖVESD SAMET ÉS BESZÉLGESS VELE, ÉNY, ÉK, NY, NYISD AJTÓT ÉS MENJ BE, BESZÉLJ QUELDRINNEL (3x) (elmondja az egész játék célját, aztán pedig megtanít egy fontos varázsigére az élőholtak ellen; végül konkrét feladattal lát el, ami után visszavár, hogy tovább taníthasson bennünket; az általunk ismert varázslatok listája a nálunk lévő könyvben kerül nyilvántartásra: NYISD KÖNYVET ÉS OLVASD AZT).

A vörös kristály:

MENJ KOMPHOZ, **TONGRAK**, MENJ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ ÉS KERÍTÉSHEZ, MÁSSZ RAJTA, ADD CSONTOT KUTYÁNAK (ha nincs meg a csont: a patkányt), VF BOLHÁKAT, MÁSSZ KERÍTÉSEN, KERESD RAERNONT, ADD NEKI BOLHÁKAT, TEDD VASKULCSOT TÁSKÁBA, TEDD GÁZÁLARCOT BELE, TEDD ROVARIRTÓT BELE, K, DK, K, BESZÉLJ RÉVÉSSZEL, FIZESS NEKI (5 tmorghot), NY, ÉNY, NY, VF GYERTYÁT, GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE GYERTYÁT, ADD GYERTYÁT RAERNONNAK, **RAERNON**, NY, NY, DNY, KOPOGJ KAPUN, RÁZD CSENGŐT, NY (ettől kezdve valahányszor megjelennek a szellemek a kastélyban: MONDD HVUOR; ha a gyertya elfogy, és valahol sötét lesz, akkor pedig: MONDD XRUIH), DK, VF CUKROT, KUTASD SZALMÁT, VF NYÍLVESSZŐT, ÉNY, NYISD AJTÓT, NY, NYISD CSAPÓAJTÓT, L, VF BANÁNT, VF DINNYÉT, NYISD CSAPÓAJTÓT, F, K, É, ADD DINNYÉT KOMORNYIKNAK (ha a kísértetek túlságosan sokszor zaklatnának eközben, úgy előfordulhat, hogy meghalunk, és előről kell kezdeni...), VF EZÜSTKULCSOT, D, NY, F, HÚZD FESTMÉNYT, NYISD AJTÓT EZÜSTKULCCSAL, BESZÉLJ NŐVEL, RÁNTSD SZŐNYEGET, DOBD BOLHÁKAT LOVAGRA, NYISD AJTÓT EZÜSTKULCCSAL, ÉNY, NÉZZ VÁZÁBA ÉS VF BELŐLE MINDENT, DK, L, NYISD CSAPÓAJTÓT, L (itt is néha meghalunk...), VF SISAKOT, NYISD CSAPÓAJTÓT, F, K, VF FEJET, K, OLVASD TEKERCSET (egy új varázsigét tanulunk meg belőle), ÉK, K, K, ADD EZÜSTKULCSOT TONGRAKNAK, ADD BANÁNT NEKI, ADD FEJET NEKI, ADD CUKROT NEKI, ADD NYÍLVESSZŐT NEKI, **TONGRAK**, TEDD BANÁNT TÁSKÁBA, TEDD CUKROT BELE, TEDD NYÍLVESSZŐT BELE, VF AGYAT ÉS ADD AZT RAERNONNAK, VF SZEMET ÉS ADD AZT RAERNONNAK, VF KENYERET ÉS ADD AZT RAERNONNAK, ADD ÜVEGET NEKI, MENJ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ, K, K, FIZESS ŐRNEK (1 tmorghot), K, DK, D, ADD EL EZÜSTKULCSOT, ADD EL GÉPPISZTOLYT, KERESD JAVASASSZONYT (összevissza mászkál, tehát lehet, hogy nem találjuk meg majd elsőre... ezért mi is mászkáljunk, és próbálkozzunk többször, több különböző helyről indulva), BESZÉLJ VELE, VEDD MEG ITALT, KERESD RAERNONT, ADD NEKI ITALT (ha Raernon ezt megissza, a varázsereje a maximumra nő; később szükség lehet rá, bár nem biztos, hogy kell; kihagyhatjuk ezt, vagy oda lehet adni Zeldának).

A zöld kristály:

RAERNON, MENJ QUELDRINHEZ, MUTASD KRISTÁLYT NEKI (egy új varázslatot tanít, mellyel kinyithatunk lezárt ajtókat), BESZÉLGESS VELE (egy új feladattal bíz meg bennünket), MENJ HÍDHOZ, NY, NY, É, ADJ PÉNZT GNÓMNAK (2 tmorghot), ÉNY, BESZÉLJ GNÓMOKKAL, ADD SISAKOT GNÓMOKNAK, F, DNY, V CSEREPET, ÖNTSD VIZET LEVESBE, VF ZÖLD KULCSOT, ÉK, L, NY, NYISD AJTÓT VELE, K, F, DNY, TEDD AZT VISSZA CSERÉPBE, ÉK, L, NY, BE, MONDD XRUIH, VF BÁLVÁNYT, K, DOBD ÁT AZT FALON, K, DK, NY, VF BÁLVÁNYT (egy alternatív lépés: ha nálunk van a táská, kihozhatjuk másként is: TEDD BÁLVÁNYT TÁSKÁBA ÉS CSUKD TÁSKÁT), D, K, K, K, KERESD QUELDRINT, MUTASD NEKI ÉKKÖVET (két új varázslatot tanulunk), MENJ ERDŐBE ÉS KERESD SZIRTET, F, É, MONDD XRUIH, V FARAGVÁNYOKAT ÉS OLTÁRT, TEDD ÉKKÖVET RÁ, MONDD ZRAIL, BESZÉLJ HALÁLLAL, MONDD GLÜKÓZ, MUTASD BÁLVÁNYT SZELLEMNEK, MONDD XWOR, KI, L, MENJ KERÍTÉSHEZ, MONDD URX, K, ÉK, ÖNTSD PÁLINKÁT KENYÉRRE ÉS ADD AZT REMETÉNEK, N, ÜSD HANGVILLÁVAL BÁLVÁNYT. (Ezután az aranykelyhet és a drágakövet eladhatjuk már a boltban, hogyha akarjuk.)

A narancs kristály:

TONGRAK, MENJ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ, K, K, FIZESS ÓRNEK, KERESD BOLTOST, VÁSÁROLJ CSIZMÁT, KERESD KOCSMÁROST, VÁSÁROLJ ARCSZESZT, D, K, ADD AZT ÓRNEK, NYISD KAPUT, É, ÉNY, NYISD KETRECET ÉS NÉZZ BELE, VF FÉNYKÉPET ÉS ADD AZT KIRÁLYNÉNAK, KERESD MADÁRIJESZTŐT, GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE MADÁRIJESZTŐT, HORDD KALAPOT, KERESD TÁBORT (vagy ha nem találjuk, akkor KERESD NOMÁDOKAT, s keressélgjünk tovább, kövessük őket, várakozzunk stb. addig, amíg le nem táboroznak a pusztaságban valahol... ezek mindig másfelé kószálnak, és néha táborot bontanak vagy vernek), MENJ BE TÁBORBA ÉS SÁTORBA, ADD FOTÓT TÖRZSFŐNEK, TÖMD GYÓGYNÖVÉNYT PIPÁBA, MENJ MÚZEUMHOZ, MENJ KÖDHÖZ, VISELD CSIZMÁT, K, GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT, OLTSD PIPÁT, DK, V KUPOLÁT (ha Raernonnal később visszajövünk ide, a kapunyitó varázslattal kinyithatjuk az ajtaját, és odabenn ásva egy rubinkövet találunk a földben, amit el lehet majd adni jó pénzért), VF VARANGYOT, ÉNY, MENJ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ, K, K, FIZESS ÓRNEK (ha unjuk már, hogy állandóan sápolnak, úgy akármikor legyilkolhatjuk egyébként a strázsát...), MENJ KETRECHEZ, DOBD BELE VARANGYOT, KÖVESD KIRÁLYNÉT, VF GYŰRŰT (eladhatjuk ezt is), KUTASD KINCSEKET, VF KRISTÁLYT.

A sárga kristály:

KERESD BOLTOST, ADD EL GYŰRŰT, VEGYÉL GYUFÁT, VEGYÉL OLAJAT, KI, ÖNTSD AZT LÁMPÁBA, MENJ MÚZEUMHOZ ÉS SZAKADÉKHOZ, É, OLVASD TÉRKÉPET (az első mondata az itt lévő ajtóra utal, a folytatása pedig kódolt irányjelzéseket tartalmaz a benti útvesztőben való végighaladásunkhoz), TÖRD TOJÁST AJTÓN, BE, L, GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE LÁMPÁT, É („mohos oldal”), F („mászik egy csiga”), L („majd leesik”), D, D („duplán menekülő vándor” – azaz kétszer vissza ellentétes irányban), ÉK („a Nap s a Sarkcsillag”), VF PERSELYT, TÖRD AJTÓT, É, NY, NYISD CSAPÓAJTÓT, F, OLTSD LÁMPÁT, ÉNY, É, ADD PERSELYT GREMLINNEK, KÖVESD ŐT, NYISD AJTÓT ÉS LÉPJ BE, BESZÉLJ FŐPAPPAL, MENJ BÁNYÁHOZ, É, É, GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE LÁMPÁT, VF GÁZÁLARCOT ÉS VISELD AZT, FÚJD TETŰT ROVARIRTÓVAL, VEDD LE GÁZÁLARCOT ÉS TEDD AZT TÁSKÁBA, ÉNY, ÉK, V EMBERT, BESZÉLJ VELE, HÚZD KARÓT, DNY (innen keletre egy eladható aranyrögöt találhatunk, ha oda is benézünk), NY, BORÍTSD KONDÉRT, VÁGD LÁNCOKAT KARDDAL (hazakerülünk a falunkba a kiszabadult emberekkel együtt), BESZÉLJ APÁDDAL, HORDD AMULETTET, MENJ SZÖRNYEKHEZ, V ROMOKAT, NYISD AJTÓT ARANYKULCCSAL, BE, GYÚJTSD GYUFÁT, V FALAT, TŰZD FEJET LÁNDZSÁRA, L, GYÚJTSD GYUFÁT, VF CSIGÁT, F, É, K, K, K, É, É, É, É (múzeum), MENJ FŐPAPHOZ ÉS ADD CSIGÁT NEKI. (Az ezüst gyertyatartó itt egy újabb eladható értéktárgy; no és persze egy kicsivel korábban a bányában az aranyrög.)

Az ibolya kristály:

KERESD KOCSMÁROST, VEGYÉL ALKOHOLT, ÖNTSD AZT LÁBASBA, ÉK, GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE ALKOHOLT, ADD LÁBAST KONYHÁSNÉNINEK, VF

TORTÁT, NYISD KONYHASZEKRÉNYT ÉS NÉZZ BELE, VF FOKHAGYMÁT, MENJ MÚZEUMHOZ, K, DK, K, ÉK (itt elkapnak a mutánsok, és bevisznek az erődbe; vicces közjáték a vámpírral), BESZÉLJ GLADIÁTORRAL, VF BANÁNT, VF RONGYOT, EDD BANÁNT, VÁRJ (4x-5x, közben elviszik a másik foglyot, aztán minket is az arénába hurcolnak), DOBD BANÁNHÉJAT, RÁZD RONGYOT, UGORJ FÉLRE, ÜLJ TEHÉNRE, SARKANTYÚZD ŐT, NY, SIMOGASD ŐT, HÚZD ZSINÓRT, TÖRD FALAT, NY, NYISD AJTÓT, D, R RONGYOT, VF ZSÁKOT, MOZDÍTSD VÍZKÖPÖT, KERESD RAERNONT, ADD ZSÁKOT NEKI, ADD TORTÁT NEKI, **RAERNON**, MENJ ERDŐBE ÉS TISZTÁSHOZ, RÚGD AJTÓT, BE, VF BÁBUT, V AZT, MENJ ZELDÁHOZ, NYISD CSAPÓAJTÓT, L, MONDD XRUIH, NYISD ZSÁKOT ÉS SZÓRD AGYAGOT ÜSTBE (innentől a zsákot is a táskához hasonlóan lehet használni a fölösleges tárgyak hordozására), R SZEMET BELE, R AGYAT BELE, R BÁBUT BELE, MONDD ZAAHRON (egy gölem születik a varázslatunkból), KÖVESD GÓLEMET, L, MONDD XRUIH, BESZÉLJ RABBAL, ADD NEKI TORTÁT, VF KRISTÁLYT.

A kék kristály:

A hatodik kristályra már nincs szükség, ha megvannak az előzőek, de ha nekivágunk, akkor ehhez a küldetéshez nagyobb mennyiségű készpénzre lesz szükségünk. Össze kell szedni valamennyi eladható szajrét: az aranykehely és a csillogó ékkő (a szentélyben), az ezüst gyertyatartó (a kolostorban), az aranyrög (a bányában), az aranygyűrű, az aranykulcs, a rubin (a kupolában), a lant, akár még az egyik kristály (200 tmorgh-ért!) stb. (Legvégsősoron eladhatjuk akár még a kardot is.) Ezek közül annyi kell, hogy Raernonnál legalábbis 163 tmorghnyi összeg meglegyen, és Tongrakkal is tudjunk vásárolni még (a pénzt is át lehet adni egymásnak éppúgy, mint a tárgyakat). Mindkét szereplővel menjünk be a városba a boltoshoz, és gyűjtsünk össze nekik ennyi pénzt. Ha ez megvan, akkor innen folytatjuk:

RAERNON, MENJ TEMETŐBE, NYISD KAPUT, K, MONDD HVUOR, MENJ RABSZOLGAPIACRA, **TONGRAK**, VÁSÁROLJ VIZIBOLHÁT, MENJ TEMETŐBE, ÁSS, VF HORGOT, VF HAJSZÁLAT, KÉSZÍTS HORGÁSZBOTOT, NY, DNY, TÖRJ KUKORICÁT, TEGYÉL KUKORICÁT HOROGRA, MENJ PATAKHOZ, SZÓRD VIZIBOLHÁT VÍZBE, HORGÁSSZ (sikerült egy guppit kifogni...), ÚSSZ (eljutunk a tópartra), DK, ÚSSZ (eljutunk a tengerparti kikötőbe), SZÁLLJ HAJÓRA, HORGÁSSZ (sikerült egy sellőt kifogni...), **RAERNON**, V RABSZOLGÁKAT, VEDD MEG LÁNYT (ehhez kellett az a 163 tmorgh), MENJ TONGRAKHOZ, BESZÉLJ SELLŐVEL, BESZÉLJ SAMMEL, MONDD NEKI IGEN (átmegyünk egy szigetre), D, NY, MONDD GWORIN, NY, GYÚRJ HÓGOLYÓT ÉS DOBD VELE SZATÍRT, VF PUFAJKÁT ÉS HORDD AZT, DNY, D, V PAPAGÁJT, BESZÉLJ CSIMPÁNZZAL (szörnyű eredmény...!), **TONGRAK**, D, VF ÍJAT ÉS NYILAT, VÁRJ (1x-2x, ameddig a madár meg nem érkezik ide), LÓDD DÍSZPINTYET NYÍLLAL, VF KRISTÁLYT, É, **RAERNON**, MENJ TONGRAKHOZ, BESZÉLJ SAMMEL, MONDD IGEN. (A szigeten még ezenkívül található valahol egy zárt kunyhó egy teleport-démonnal, ha maximum pontszámot szeretnénk elérni a játék végén, akkor keressük meg a rézkulcsot a bozótban, és nyissuk ki az ajtaját.)

A kristály-küldetések közül egyedül az első (a vörös kristály megszerzése) az, amelyet mindenképpen kötelező végigcsinálni (mivel számos olyan eredményünk származik belőle, amelyekre később szükség van a többihez – tárgyak, varázslatok stb.), az összes többi viszont szabadon választható feladat (néhányiknél az sem számít, melyik szereplővel csináljuk, vagy milyen sorrendben); az egyiket kihagyhatjuk közülük. Egyidőben lehet üzni többet is.

A végjáték:

TONGRAK, MENJ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ, K, K, FIZESS ÓRNEK, KERESD BOLTOST, VEGYÉL KÖTELET, VEGYÉL FÜLDUGÓT, VEGYÉL MACSKAELEDELT, VEGYÉL OLAJAT, KI, TÖLTSD VELE LÁMPÁT, MENJ RABSZOLGAPIACRA ÉS DÉMONHOZ (bármelyik másik démonhoz is odamehetünk, de ehhez most a legkönnyebb), MONDD NEKI LAZA TINÓ (a vándorló teleport-démonhoz kerülünk, aki ritkán marad egyhelyben: ha arrébbmozdul, menjünk utána: KÖVESD DÉMONT), GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE PIPÁT (a démon kis időre elájul), OLTSD PIPÁT, VF KAMPÓT, VF CUKROT, KERESD BÁNYÁT (attól függően, hogy jelen pillanatban éppen hol tartózkodunk), GYÚJTSD GYUFÁT ÉS VELE LÁMPÁT, MENJ TETŰHÖZ, ADD NEKI CUKROT, ÉK, OLVASD TÁBLÁT (Raernonnal szintén el kell jönni ugyanide, aztán mindkettővel egymás után rátenni a mérlegre a legalább öt kristályt összesen): TEDD MÉRLEGRE VÖRÖS KRISTÁLYT... stb. (mindent, ami van), **RAERNON**, KOPOGJ AJTÓN (Raernon egy kis időre elájul... **TONGRAK**), VISELD FÜLDUGÓT, É, L, NYOMD GOMBOT, FÚJD SÍPOT, ÜLJ FALÓRA (megérkezik Zelda és Raernon, és kifutunk a tengerre), ADD MACSKAELEDELT RAERNONNAK, VF ÍJAT ÉS PUMPÁT ÉS RÁDIÓT, KÖSD KÖTELET KAMPÓHOZ ÉS DOBD AZT HAJÓRA, MÁSSZ HAJÓRA, NYISD CSAPÓAJTÓT, L, BESZÉLJ VÁMPÍRRAL, EDD FOKHAGYMÁT ÉS LEHELJ VÁMPÍRRA, VF PROTÉZIST, NYISD CSAPÓAJTÓT, F, DOBD PROTÉZIST TENGERBE (a vámpír elhalálozik, mi kikötünk egy szigeten), É, LŐDD SÁRKÁNYT VÉCÉPUMPÁVAL, NY, RÚGD AJTÓT, DNY, V MŰSZERFALAT, ADD RÁDIÓT ZOMBIKNAK, NYOMD GOMBOT, ÉK, K, D (a kis épület felrobban...), VÁRJ (...a sziget is felrobban, mi utazunk egy másik világba...), É, **RAERNON**, DOBD MACSKAELEDELT RENDŐRRE, VF BÖRTÖNKULCSOT ÉS NYISD KI VELE AJTÓT, É, SZÁLLJ TRABANTBA ÉS INDÍTSD AZT, **TONGRAK**, K, TÜKRÖZD LÉZERSUGARAT KVARCÓRÁVAL, NYISD AJTÓT ÉS MENJ BE, BESZÉLJ ROBIVAL, V SZÁMÍTÓGÉPET, KAPCSOLD KI SZÁMÍTÓGÉPET.

(Mindezek után egy eszelős és szürreális téboly mentén csúcsosodik ki a záró történet... Mindennek vége... szó szerint... vagy mégsem?)

Köszönöm, hogy játékkal játszottál.

A gálya (ismertető weboldal): <http://istennyila.hu/hun/game/0005/0000.htm>

Játékaim (1987-2001): <http://istennyila.hu/hun/program/0004/0000.htm>

Honlap (főoldal): <http://istennyila.hu/>

Olessák Róbert (2011)