

COMMODORE
64/128

Elvira[®] II



WILLKOMMEN ZU MEINEM STUDIO

Seit wir uns das letzte Mal getroffen haben, hatte ich das Glück genügend Penunzen (d.h. Geld für Sie) durch den Verkauf meines geerbten Besitzes, Schloß Killbragant, zu sparen, um das Filmstudio, daß ich mir schon immer gewünscht hatte, zu kaufen. In diesem Studio werde ich die tollsten Horrorfilme machen, die man sich nur vorstellen kann, nur hoffe ich, daß ich nichts mit all dem Blut und der Halsschneiderei die in diesen Dingen passiert, zu tun haben werde. Ich habe jetzt einen Freund, der all meine Wünsche erfüllt, Sie wissen schon was ich meine. Er hätte schon längst hier sein müssen, um mir mit ein paar Szenen hinter den Grabsteinen zu helfen aber wie üblich ist er wahrscheinlich wieder irgendwo eingeschlafen, er scheint tagsüber immer zu schlafen und nachts ist er hellwach.

Ich frage mich was das bedeutet!

Wenn Sie ihn zufällig auf dem Parkplatz sehen, dann sagen Sie ihm er soll sofort hierher kommen!

Wie Sie Elvira in den Griff bekommen.

Installation des Programmes: Diskette 1 Seite A einlegen.

LOAD""",8,1 eingeben. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Sie befinden sich nun am Eingangstor des Filmstudios, die Nacht ist still, es herrscht eine geisterhafte Stille und das einzige Auto, das Sie auf dem Parkplatz sehen gehört Ihrer Freundin Elvira.

Aber wo sind die Wächter? Die sind doch jetzt im Dienst und sollen mich herein lassen. Sie rütteln das Tor, aber es ist verschlossen. Sie versuchen die Tür zum Förtnnerhaus zu öffnen aber sie ist auch verschlossen, sie schauen durch das Fenster und merken, daß etwas nicht stimmt.

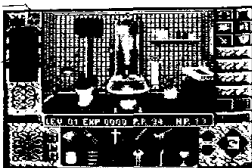
Es ist Ihre Aufgabe in das Filmstudio einzudringen, um festzu-stellen das Elvira nicht in Gefahr ist und daß sie mit der Arbeit fertig ist und nach Hause will.

Während Sie sich umsehen, um etwas zu finden mit dem Sie in das Fortnerhaus einbrechen können finden Sie ein..... das Ihnen helfen wird. Ihre Suche beginnt.

Die Spielbildschirmseite

SCHLAGENDES HERZ

KÖRPERANZEIGER



BESCHREIBUNG SFENSTER

Wie Sie aus Abbildung 1 ersehen, ist der Bildschirm so aufgeteilt, daß Sie mit Hilfe der verschiedenen Informationen das Spiel spielen können.

RICHTUNG

Um sich auf der Bildschirmseite des Spiels zu bewegen, benutzen Sie die grünen Richtungspfeile. Diese Pfeile ermöglichen Ihnen vorwärts zu gehen, sich herum zu drehen, nach links oder rechts zu gehen oder nach oben oder unten zu klettern. Wenn Sie sich einen Gegenstand genau ansehen wollen können Sie eine Abkürzung machen indem Sie den 'Feuerknopf' an Ihrem Steuerknüppel drücken, dann werden Sie sofort zu dem Gegenstand befördert. Wenn Sie eine Tür öffnen wollen einfach mit dem Cursor anklicken. (Es sei denn, daß Sie ein Rätsel lösen müssen bevor Sie die Tür öffnen können.)

ÜBERPRÜFEN

Um sich einen Gegenstand auf dem Bildschirm anzusehen, drücken Sie den 'Feuerknopf' an Ihrem Steuerknüppel und schleifen Sie den Gegenstand zum Inventarfenster. Wenn der Gegenstand im Fenster ist, klicken Sie ihn an (lassen Sie den 'Feuerknopf' los), dann den ÜBERPRÜFKASTEN, der jetzt auf dem Bildschirm erscheint, anklicken.

Nun erscheinen alle Informationen über den Gegenstand den Sie in das Inventarfenster gebracht haben.

Manche Gegenstände sind zu groß, um sie zu entfernen. Um Informationen über den Gegenstand zu erhalten, den Gegenstand auf der Hauptbildschirmseite des Spiels anklicken.

SPRECHEN

Einige der Leute die Sie treffen sind so freundlich, daß sie sich mit Ihnen unterhalten wollen, wenn dies der Fall ist erscheint eine Mundabbildung. Wenn Sie diese Abbildung anklicken dann haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Klicken Sie die Option an die Sie wählen mochten und warten Sie auf die Antwort und setzen Sie dies fort bis Ihre Unterhaltung zu Ende ist.

KOPIESCHUTZ

SCHUTZNUMMERN.
REIHE

1	7647	5048	4891
2	8424	3456	1890
3	9433	9842	7472
4	2238	8776	2716
5	9814	2329	2229
6	4560	1080	2699
7	2633	3333	8888
8	5794	6724	6745
9	7874	1426	4642
10	3237	3777	5391
11	6267	9433	2866
12	1884	7402	2555
13	9557	4616	4759
14	7464	2037	7143
15	3537	7814	3520
16	3332	2374	1143
17	3312	3985	4616
18	4012	8039	7814
19	3599	5165	7685
20	4717	7685	8927
21	9903	1947	3452
22	1623	1403	4444
23	5188	8927	8768
24	5737	9693	3087
25	2937	3312	4771
26	4921	2793	4852
27	8805	2335	3488
28	6933	1386	8695
29	8121	5977	1890
30	1007	3452	2699
31	6850	4665	5391
32	1997	7554	4759

SAMMELN

Wenn Sie Ihrer Sammlung einen Gegenstand beifügen wollen, dann müssen Sie das Kofferbild aus der oberen rechten Seite des Bildschirms anklicken. Dann schleppen Sie den Gegenstand für Ihre Sammlung zum Inventarfenster. Er wird dann automatisch Ihrer Sammlung beigelegt.

Wenn Sie den gesammelten Gegenstand benutzen wollen brauchen Sie ihn nur anzuklicken, ein Optionmenü erscheint und der Gegenstand wird das tun was Sie gewählt haben. Manche Gegenstände können direkt zur Hauptbildschirmseite geschleppt werden, um eine Handlung durchzuführen; d.h. einen Schlüssel zur verschlossenen Tür schleppen usw.

Sie können viele Gegenstände in Ihrem Inventar sammeln. Wenn Sie sich Ihre Last erleichtern wollen, können Sie einige gesammelte Gegenstände liegenlassen und sie vielleicht später wieder holen wenn sie benötigt werden.

BESCHREIBUNGSFENSTER

In diesem Fenster erscheinen die Meldungen und das Inventar.

Es kann dazu benutzt werden um, Gegenstände in Ihrem Inventar zu besichtigen.

Fragen über diese Gegenstände zu stellen.

Gegenstände, die Sie in einem Raum liegen gelassen haben, zu besichtigen.

Ein sprechendes Meldungsfenster zu sehen, wenn Sie mit jemand eine Unterhaltung führen.

Den Zustand Ihres Sekundärstatus zu besichtigen.

Sollte das Beschreibungsfenster voll sein dann benutzen Sie die kleinen 'hoch' oder 'runter' Pfeile neben dem Fenster, um die Informationen im Fenster hoch oder runter zu rollen.

SCHLAGENDES HERZ

Das schlagende Herz rechts oben im Bildschirm zeigt Ihren Gesundheitszustand an, während Sie mit gefährlichen Situationen ringen. Der Herzschlag wird in gefährlichen Situationen unregelmäßig und er wird wieder normal wenn Sie Ihre Angst bewältigen. Die kleine Nummer neben dem Herz gibt eine komplette Anzeige des Zustandes Ihrer verschiedenen Körperteile an.

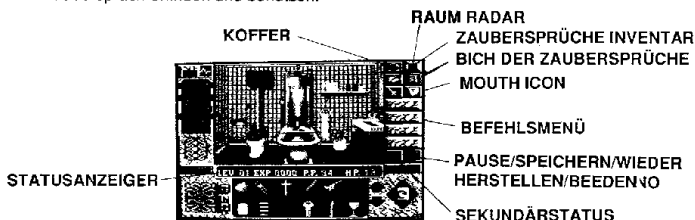
KÖRPERANZEIGER

Sechs Gesundheitsanzeiger sind um Ihren Körper herum angebracht. Die Anzeiger überwachen, wieviele Treffer Ihren Kopf, Ihre Schultern, Ihren linken Arm, Ihren rechten Arm, Ihr rechtes Bein, Ihr linkes Bein getroffen haben.

Zu Beginn des Spiels haben Sie einen gesunden Körper aber während des Spiels wird Ihr Körper getroffen und der Zähler reduziert sich bis auf Null.

Sie sind dann entweder tot wenn es Treffer auf den Kopf waren oder wenn eines Ihrer Glieder nicht mehr funktioniert, denn dies wird Ihren restlichen Körper so beeinträchtigen, daß Sie große Schwierigkeiten haben werden Ihre Suche fortzusetzen.

Es ist möglich, daß Ihr Körper sich erholt indem Sie einen heilenden Zauberspruch erfinden und benutzen.



INFORMATIONEN ÜBER ZAUBERSPRÜCHE

Dieses kleine Fenster zeigt an welchen Zauberspruch oder welche Zaubersprüche Sie im Moment benutzen. Benutzen Sie die kleinen 'hoch' oder 'runter' Pfeile links neben dem Inventarfenster um den Text der Zaubersprüche hoch oder runter zu rollen.

Folgende sechs Abbildungen erscheinen rechts oben im Bildschirm:-

Koffer:- Wie schon beschrieben ein Inventar aller Gegenstände die Sie bei sich haben.

Raumradar:- Wenn Sie dies anklicken werden Sie in dem Beschreibungsfenster sehen was Sie aus diesem Raum mitgenommen haben und was Sie in diesem Raum liegen gelassen haben, um es später abzuholen.

Wahl des Zauberspruchs/sprechen:-

Wie schon beschrieben, dies ermöglicht Ihnen sich die Zaubersprüche die zur Verfügung stehen, anzusehen.

Buch der Zaubersprüche:-

Wenn Sie dies anklicken können Sie sich das Zauberbuch ansehen und es wird Ihnen helfen den richtigen Zauberspruch zu mischen. Weitere Einzelheiten der Zauberspruchherstellung.

Angriff:- Funktionierte nur im Kampfmodus - einen Satz vorwärts machen und hacken.

Abwehr:- Funktionierte nur im Kampfmodus - Schlägen ausweichen.

BEFEHLSMENÜ

Wenn Sie einen Gegenstand anklicken erscheinen Optionen im Befehlsmenü, rechts neben dem Hauptspielbildschirm. Sie müssen Ihre Optionswahl anklicken und die erwünschte Funktion wird durchgeführt.

STATUSANZEIGER

Dies sind eine Reihe von Anzeigern die Ihnen zeigen wie gut oder schlecht Sie im Spiel voran kommen.

LEV-STUFE:- Die Zähler zeigt an wie Sie durch die verschiedenen Stufen vorankommen. Je mehr Rätsel Sie lösen und je mehr außerirdische Wesen Sie zerstören um so mehr (EXP)-Erfahrungspunkte bekommen Sie.

Je mehr Punkte Sie bekommen um so besser können Sie kämpfen und um so verheerender werden Ihre Zaubersprüche sein.

EXP-ERFAHRUNG:- Dies zeigt an wie erfolgreich Sie auf dieser Stufe sind.
PP- KRAFTPUNKTE:- Dieser Anzeiger steigt an wieviele Kraftpunkte Sie sammeln und je mehr Kraftpunkte Sie sammeln um so mehr Zaubersprüche können Sie benutzen.

HP- TREFFERPUNKTE:- Gibt an wie widerstandsfähig Sie sind.

SEKUNDÄRSTATUS

Die Abbildung des Sekundärstatus ist unter dem Befehlsmenü. Wenn Sie dies anklicken erscheinen weitere acht Titel in dem Beschreibungsfenster.

WS-WAFFENFERTIGKEIT:- Je besser Sie mit Waffen umgehen können um so höher geht der Zähler.

ACC-GENAUIGKEIT:- Zeigt an wie genau Sie Ihre Zaubersprüche anwenden.

WP-WILLENSSTÄRKE:- Wenn Sie mit den außerirdischen Wesen kämpfen, anstatt wegzulaufen wird Ihre Willensstärke in die Höhe schießen.

MR-Widerstand gegen Zauberkraft:- Je höher der Zähler steht um so mehr Widerstandskraft haben Sie gegen Zauberkräfte.

STR-STÄRKE:- Wenn der Zähler hoch steht sind Sie wahrscheinlich stärker wie das außerirdische Wesen.

CONST-KONSTITUTION:- Je höher der Zähler steht, um so mehr Treffer können Sie verkraften ohne Ihre Gesundheit zu beeinträchtigen.

INT-INTELLIGENZ:- Dies erhöht sich je weiter Sie in dem Spiel voran kommen.

PAUSE/SPEICHERN/WIEDER HERSTELLEN/BEENDEN

Um eine Pause einzulegen die Diskettenabbildung anklicken, dann Pause anklicken.

Um weiter zu spielen einfach den 'Feuerknopf' drücken.

Um ein Spiel zu speichern die Diskettenabbildung anklicken, dann speichern anklicken. Den Steuerknüppel nach oben oder unten bewegen um einen Namen für Ihre Datei zu wählen und 'Feuer' drücken. Sie können auf der B-Seite von Diskette 4 speichern oder auf einer Ihrer eigenen vorformatierten Disketten.

NUR AUF SEITE B DER DISKETTE 4 SPEICHERN, NIEMALS AUF EINER ANDEREN.

Um ein Spiel wieder herzustellen wenn Sie nicht weiter kommen oder wenn Sie gestorben sind, können Sie ein gespeichertes Spiel wieder herstellen.

Diskettenabbildung anklicken und dann wieder herstellen (restore) anklicken.

Drücken Sie den Steuerknüppel nach oben oder unten um die Datei zu wählen, die Sie wieder herstellen wollen und dann drücken Sie 'Feuer' um die Wiederherstellung zu aktivieren.

Um ein Spiel zu beenden die Diskettenabbildung anklicken dann beenden (quit) anklicken. Antworten Sie JA (yes) um das Spiel zu beenden oder NEIN (no) um weiter zu spielen.

Abwehrende Kampart

Bei Kämpfen verwandelt sich Ihre Abbildung in ein kleines Schild, das Schild schützt oder wehrt Treffer ab.

Angreifende Kampart

Um die außerirdischen Wesen anzugreifen die Angriffsabbildung (attack) anklicken und der Cursor wird zum Schwert. Dies bedeutet, daß Sie in Angriffsmodus sind und Sie können eine Waffe benutzen, die Sie schon vorher benutzt haben sollten. Wenn Sie während des Kampfes keine Waffe benutzen, können Sie das Inventar aufrufen und irgend etwas wie zum Beispiel einen Dolch eine Axt oder ein Schwert benutzen.

Nun müssen Sie die Waffe auf dem Kampfbildschirm und gegen Ihren Gegner einsetzen. Setzen Sie den Cursor über den Körper Ihres Gegners und drücken Sie ständig den 'Feuerknopf'. Nun hacken Sie an Ihrem Gegner herum. Je nach dem wie gut Ihre Waffe ist und je nach dem wie stark Sie sind werden Sie Ihren Gegner bald töten. Jedes böartige außerirdische Wesen kann man an bestimmten Körperstellen leichter treffen als auf anderen und jeder Körperteil kann unterschiedlich viel Beschädigung aushalten. Sie sollten daher Ihr Schwert hin und her bewegen (immer noch den 'Feuerknopf' drücken) um die schwache Stelle Ihres Gegners zu treffen.

ZAUBERSPRÜCHE

Sie brauchen sehr viel Zauber in der Form von Zaubersprüchen, um Ihnen durch das Spiel zu helfen.

Bevor Sie starten müssen Sie folgendes haben.

Elviras Zauberbuch. (Dies wurde Ihnen gegeben als Sie die Filmstudios betraten)

Die richtigen Zutaten, um den gewählten Zauber herzustellen.

Sie müssen die richtige Stufe, genügend Erfahrung und die Möglichkeit haben den Zauberspruch anzuwenden.

Es gibt mehrere Voraussetzungen die beachtet werden müssen bevor ein Zauber entstehen oder angewendet werden kann.

1-Stufe:- In dem Zauberbuch steht neben jedem Zauber eine Nummer. Dies ist der Mindestbetrag den Sie erreicht haben müssen bevor der Zauber angewendet werden kann.

2-Kosten:- Die Anzahl der PP(Kraftpunkte) die bei der Anwendung des Zauberspruches verbraucht werden, sie werden auch vom Gesamtbetrag Ihrer Kraftpunkte abgezogen.

3-Zutaten:- Sie müssen alle erforderlichen Zutaten in Ihrem Inventar haben, die zur Herstellung des gewählten Zaubers benötigt werden.

Einen Zaubertrunk Mischen.

Sie müssen Elviras Zauberbuch haben bevor Sie den Zaubertrunk mischen können. Nun müssen Sie die Buchabbildung auf der rechten Bildschirmseite anklicken, damit Sie die vielen Zaubersprüche, die Ihnen zur Verfügung stehen, sehen können.

Sie können in den Seiten blättern, indem Sie die Buchabbildung links oben auf der Seite anklicken. Wenn Sie einen Zauber gewählt haben, muß der Zauberspruch angeklickt werden um die Zutaten, die benötigt werden, aufzuzeigen.

Um zu dem Inhaltsverzeichnis des Zauberbuches zurückzukehren ohne einen Zauber zu benutzen oder um einen anderen Zauber zu wählen die Ausgangsabbildung (exit) oben rechts anklicken.

Nun wird es interessant, um einen Zauber zu mischen muß die Buchabbildung oben links auf der Seite, angeklickt werden.

Dann erscheint die Zaubersseite.

Schleppen Sie alle benötigten Zutaten aus dem Inventar auf diese Seite und lassen Sie sie fallen.

Die Zutaten werden nun auf der Seite erscheinen.

Die Buchabbildung anklicken und der Zauber wird im Inventar als neue Abbildung erscheinen. Ihr Inventar kann mehrere Zaubersprüche abbildungen enthalten, bis sie benutzt werden sollen.

Wenn Sie zum Inhaltsverzeichnis zurückkehren wollen dann muß die Ausgangsabbildung (exit) oben rechts auf der Seite angeklickt werden.

ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN

Wenn ein Zauber gemischt wurde und in Ihrem Inventar ist, dann kann er benutzt werden. Wenn Sie einen Zauber benutzen wollen muß die Abbildung des Zaubers den Sie benutzen wollen in Ihrem Inventar angeklickt werden.

Wenn Sie dies getan haben dann erscheint die Abbildung 'benutzen' (use) im Befehlsmenü und wenn Sie dies anklicken wird der Zauber in Kraft treten.

Sie können sich alle fertig gemischten Zaubersprüche ansehen, indem Sie die hoch/runter Pfeile des Zauberswählers links neben dem Inventar-fenster anklicken.

Bestimmte Zauber können mehrmals benutzt werden, während andere nach einer Anwendung verbraucht sind. Wenn die Abbildung eines Zaubers aus dem Inventar verschwindet dann wurde er entweder benutzt und ist nun verbraucht oder er ist abgestorben weil er für lange Zeit nicht benutzt wurde.

ZUR VERFÜGUNG STEHENDE ZAUBER

Dies ist eine Liste der Zauber, die in diesem Spiel zur Verfügung stehen. Jeder Zauber hat seinen eigenen Namen, Stufe und Kraftpunkte, die er verbraucht und die Zutaten die er benötigt um ihn herzustellen. Außerdem wird die Wirkung des angewendeten Zaubers beschrieben.

Zum Beispiel

- | <u>NAME</u> | <u>STUFE</u> | <u>PP</u> | <u>ZUTATEN</u> |
|--|--------------|-----------|---|
| ABSORB MAGIC: | 8, | 8, | Ein Granat und jedes absorbierend Objekt
(Absorbierender Zauber) |
| WIRKUNG: Kein Zauber wirkt, für kurze Zeit, auf den Anwender des Zaubers. | | | |
| ZAUBER ABSORBIEREN: 8, 8, ein Granat und jedes absorbierende Objekt. Kein Zauber wirkt, für kurze Zeit, auf den Anwender des Zaubers. | | | |
| DÄMON FESSELN: 9, 15, UNBEKANNT. In der richtigen Situation können dämonische Lebensformen durch diesen Zauber gefesselt werden. | | | |
| SEGNET: 1, 5, WEIHWASSER UND EIN KREUZ.- Eine geweihte Waffe schadet unheiligen Kreaturen besonders viel. | | | |
| GEHIRNFÖRDERUNG: 3, 6, Alles was Informationen speichern kann. Die Intelligenz des Anwenders des Zaubers wird bedeutend erhöht. | | | |
| MUT: 3, 8, Ein kleines Glas Alkohol. Der Anwender des Zaubers verliert alle Angst. | | | |
| WUNDEN HEILEN: 9, 12, Ein Glas Weihwasser. Die Gesundheit des Anwenders des Zaubers wird wieder völlig hergestellt. | | | |
| VERZAUBERTE WAFFE: 3, 6, Ein Samaragd und eine Feile(Waffe). Dieser Zauber ist besonders schadenverheerend und ist einfacher zu handhaben. | | | |
| ANGST: 6, 7, Ein Hexenauge. Dieser Zauber versetzt schwächere Feinde in große Angst. | | | |
| FEUERBALL: 4, 8, Ein leicht entzündbares Material. Ein Feuerball wird auf ein Ziel gefeuert und richtet mittleren Schaden an. | | | |

GEFRORENE KLINGE: 8, 9, zwei kalte Gegenstände. Die Waffe wird sehr kalt und richtet besonders viel Schaden an.

HEILENDE HÄNDE: 1, 3, keine. Dieser Zauber hat eine geringfügige heilende Wirkung auf einen Körperteil.

KRÄUTERHEILUNG: 5, 6, einen eßbaren Pilz. Dieser Zauber wirkt sehr heilend auf einen Körperteil oder geringfügig auf alle Körperteile.

HEILIGER BLITZ: 5, 6, Zwei gute religiöse Gegenstände. Ein Blitz des Guten wird auf unheilige Monster gefeuert und richtet mittelmäßigen Schaden an.

EISPFEIL: 1, 4, keine Zutaten. Bei der Anwendung dieses Zaubers werden Eisscherben auf das Ziel geschossen, die aber nur wenig Schaden anrichten.

BLITZ: 7, 11, ein Amethyst und ein Teller. Aus den Fingerspitzen des Spielers strömt Elektrizität die großen Schaden zur Folge hat.

GLÜCK: 2, 4, Etwas, daß mit Glück verbunden ist. Der Anwender des Zaubers wird sehr viel Glück haben.

ZAUBERMUSKELN: 5, 7, drei Metallgegenstände. Der Benutzer dieses Zaubers wird Riesenkräfte erhalten.

ZAUBERRÜSTUNG: 7, 12 Zwei Gegenstände aus Edelmetall. Dies ist eine stärkere Version des Schutzzaubers.

NOVA: 9, 15, eine entzündbare Flüssigkeit. Ein Feuerstrom zerstört alle Monster.

SCHUTZ: 2, 6, ein Gegenstand aus Metall. Der Anwender des Zaubers wird von einem Zauberfeld umgeben, das Schäden reduziert.

FEUER WIDERSTEHEN: 5, 7, Feuerlöscher. Wenn Sie von diesem Zauber geschützt werden, können Sie von Feuer nicht angegriffen werden.

WIEDERAUFERSTEHEN: 10, 12, nicht bekannt. Eine heilige Person wird wieder zum Leben gebracht.

WIEDERBELEBEN: 4, 6, ein stark riechender Gegenstand. Der Anwender des Zaubers wird ohnmächtig und wird automatisch geheilt.

STURM HERAUF BESCHWÖREN: 7, 9, ein Barometer. Ein Sturm wird herauf beschworen.

WIRKLICHE FLUCHT: 8, 9, Federn. Zauber trifft immer die schwachen Stellen der Feinde.

UNTOTE ABWEHREN: 3, 12, ein Gehirn. Dieser Zauber wehrt Untote ab.

UNHEILIGE BARRIERE : 3, 5, eine Bibel. Unheiliges kann nicht durch diese Barriere.

UNSICHTBARES SCHILD: 1, 3, keine Zutaten. Die Luft die den Anwender des Zaubers umgibt, verdickt sich zu einem Schild, das Angriffe und Kampfschäden abwehrt.

HABEN SIE SICH IN MEINEN FILMKULISSEN VERIRRT ?

Keine Angst, da ich schon das Gefühl hatte, daß Sie vielleicht Hilfe brauchen habe ich ein Hilfs- und Hinweisbuch zusammen gestellt, das Sie erhalten können wenn Sie £5.00 (engl. Pfund) per Euroscheck an die unten angegebene Adresse schicken. Wir können Ihnen auch ein Video (nur VHS) des ganzen Spieles für £7.00 (engl. Pfund) anbieten, das Ihnen zeigt wie Sie das Spiel spielen sollten, um Ihre Suche zu vervollständigen. Buch und Video können separat bestellt werden oder £10.00 (engl. Pfund) für beide. Porto und Verpackung gratis.

Wenn Ihnen Elvira 2 gefallen hat, dann versuchen Sie das aufregende Spiel Elvira 1 "Gebietlerin der Dunkelheit". Von Ihrem Händler erhältlich oder direkt von Flair £ 19.99 einschließlich Porto und Verpackung.

**Flair Software, The Smithy Side, Ponteland, Newcastle ,
NE 20 9BD ENGLAND.**