



DUNGEON
MASTER

Dungeon Master

Release: 1987

Developer: FTL Games

Publisher: FTL Games

Platforms: Atari ST, Amiga, Apple IIGS, MS-DOS, SNES, TurboGrafx-CD, Sharp X68000, PC-9801, FM Towns

Genre: Role-playing video game

Grid Based 3D

Real Time

Story - Prologue

Embeded Story: Hints and Instructions

Hauptpersonen: Theron of Vigor Choosen Apprentice
Lord Grey High Lord - Gottgleich Dungeon Master



Lord Grey - Wissenschaftler Forschung & Experimente Suche nach Harmonie Gem of Power
„Grey“ => Neutralität Black and White

Theron reißt nach Viborg Henna Rope Wise Woman

Sphere of Cristals for short journeys

Nachricht: Power Gem gefunden

Vergessen Schlechte Vorahnung

Viborg Geliebte, Velya

Alpträum Viborg wird Überfallen

Librasulus Erscheint

Story - Prologue

Experiment Unfall - Mana Explosion

Theron starb - Geist

Lord Grey gespalten

Lord Chaos: böse / schwarz

Destory Civilizations

Dungeon Master

Librasulus: gut / weiß

Restorer of Order

Perverted Experiments Monsters, Deadly Puzzles



Lord Chaos



Librasulus

Librasulus schickte Helden ins Dungeon geschickt

Imprisoned in magic mirrors



Firestaff

Quest: Bring the Firestaff
with it Librasulus can retrieve the Power Gem and Banish Lord Chaos

Help: Empower to awaken up to four fallen Champions
Guide them

Librasulus disappears

Story - Prologue

Hall of Champions

Look into their Souls

Magic Mirror Syra

Flashback of their Death

Clues:

Mind the Darkness

Mind the Pits

Don't get Lost

Loot for Equipment
for Food

Don't Overload

Brew Potions beforehand



Lord Chaos slays them
in front of the Dungeon - again..

... das Spiel startet ...





Anfang

Kein Intro

Simples Start Menu:

- Start
- Resume
- Quit



Ansicht & Bewegung

Ansicht

Zweidimensionale

Simuliert 3D

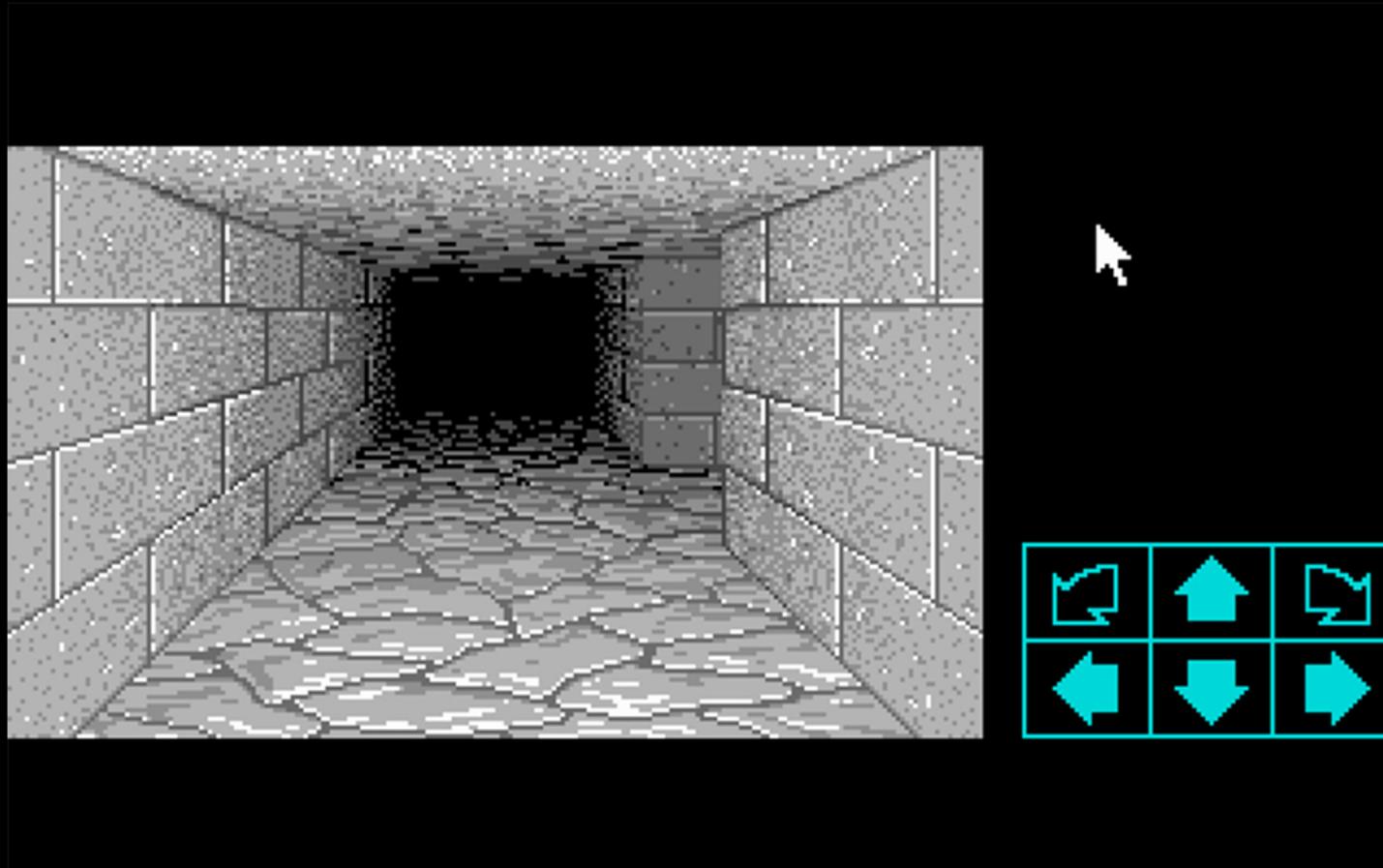
Zentralansicht

Felder

2 Punkte

Labyrinth

Monoton



Sound Effects

Ambient: None

Monsters: Walking, Taking Hit, Attack

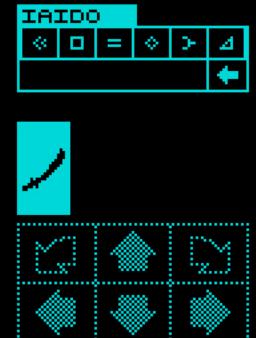
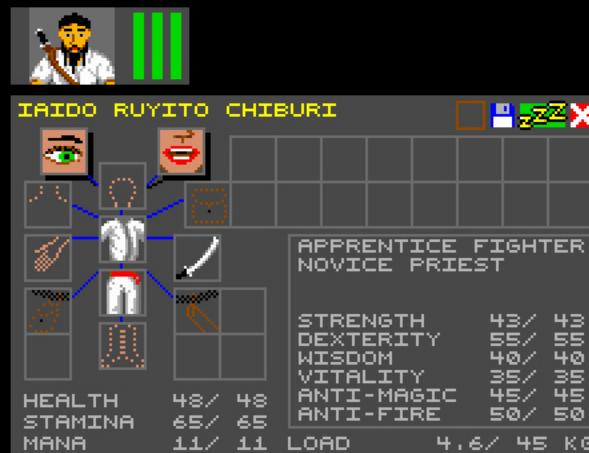
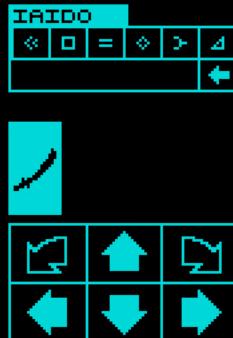
Doors: Doors

Interactions: Some - Drinking/Eating

Hall of Champions

Helden Auswahl

max 4



Skills & Stats

Basic Skills:	Hidden Skills		0 -
Fighter	Swing, Thrust, Club, Parry		1 Neophyte
Ninja	Steal, Fight, Throw, Shoot		2 Novice
Priest	Identify, Heal, Influence, Defend		3 Apprentice
Wizard	Fire, Air, Earth, Water		4 Journeyman
			5 Craftsman
			6 Artisan
			7 Adept
Statistics:	Attributes:	Additional:	8 Expert
Health	Strength	Food	9 ↖ Lo Master
Stamina	Dexterity	Water	10 □ Um Master
Mana	Wisdom		11 = On Master
Load	Vitality		12 ◇ Ee Master
	Anti-Magic		13 ⤵ Pal Master
	Anti-Fire		14. ⤴ Mon Master
	Luck (hidden)		15. Archmaster



DAROOU



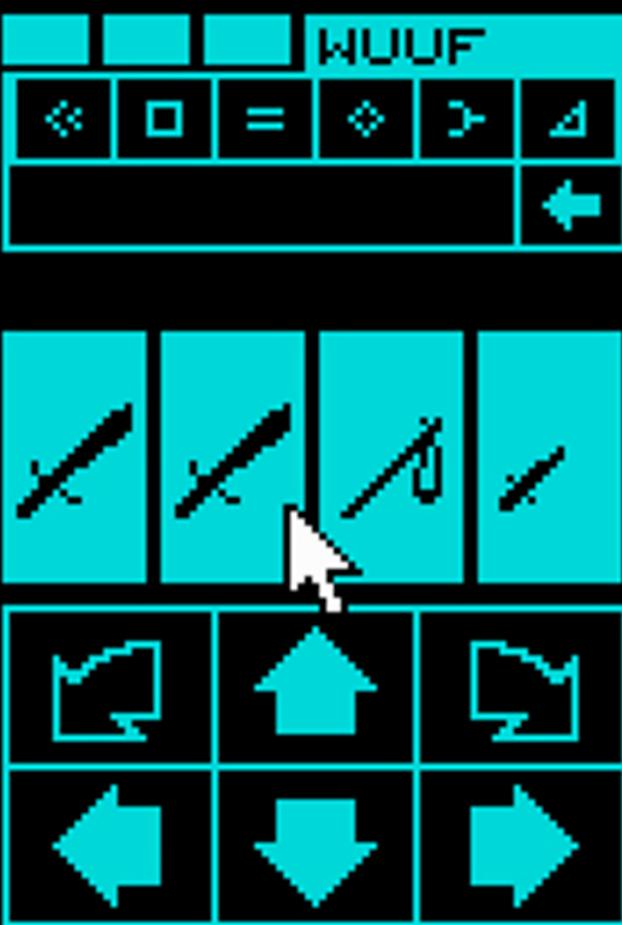
HISSSSA



ALEX



WUUUF



DAROOU



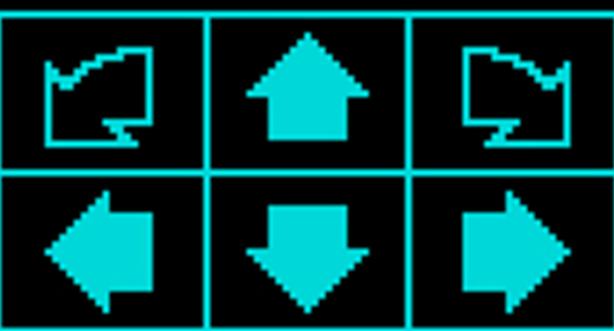
HISSSSA



ALEX

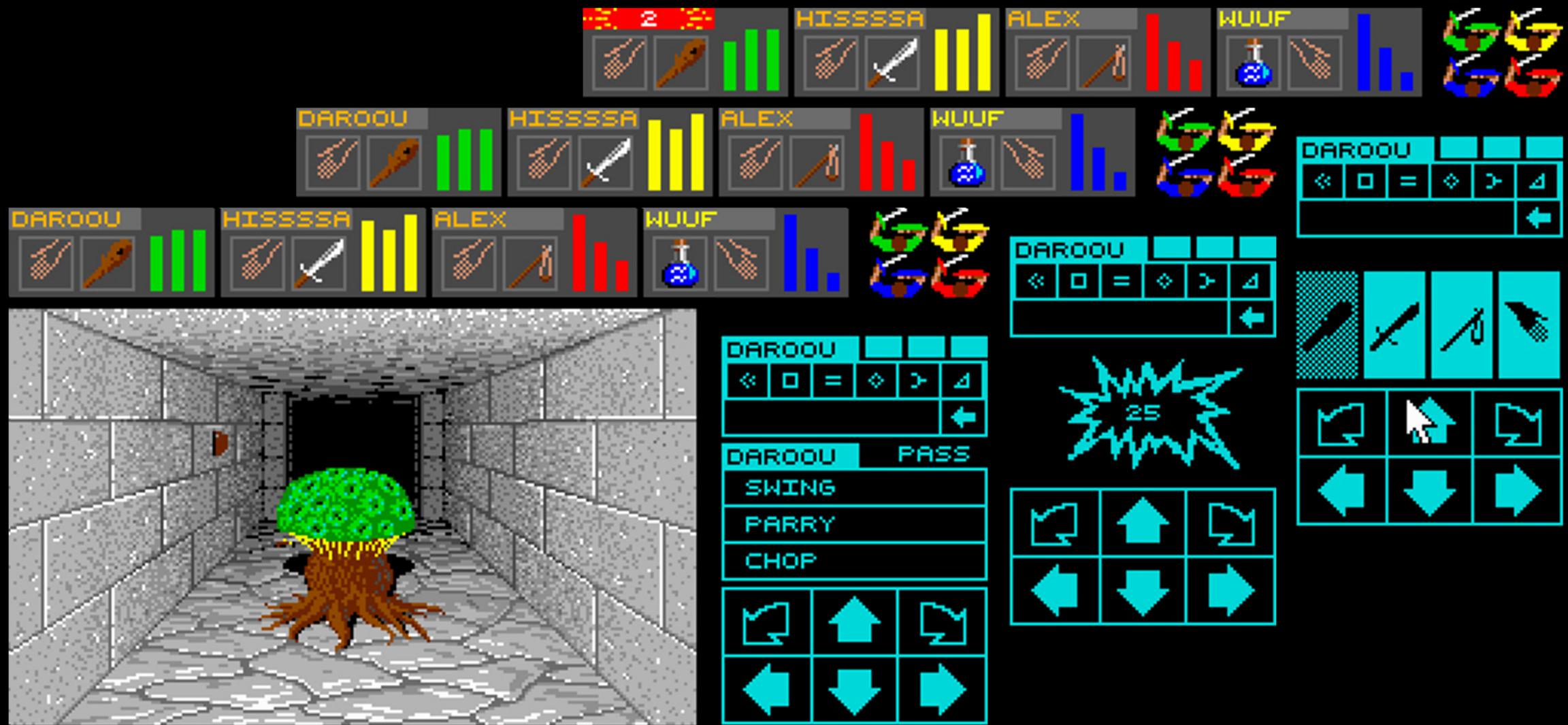


WUUUF





Interface



DAROOU MUMBLES A MEANINGLESS SPELL.
DAROOU MUMBLES A MEANINGLESS SPELL.

Combat Options

	Prob	Damage	Time	Energy	Defence
parry	+	x	ccc		>>>
jab	++++	x	c		<
block	+	x	c		>>>>
slash	+	x	c		>
swing	++	x	c		>
stun	+++	x	c		>
hit	+	x	c		>
hack	++	x	c	v	>
punsh	++	xx			<
kick	++	xxx	c		<
stab	++	xxx	c		<
cleave	++	xxx	cc	v	<<<
chop	+++	xxx	c	v	
pummel	++	xxx	ccc	v	
pierce	+++	xxx	c		<
melee	++++	xxxx	ccc	vvv	<
thrust	++++	xxxxx	ccc	vv	<<
berserk	+++	xxxxxx	cccc	vvvvv	<

IAIDO



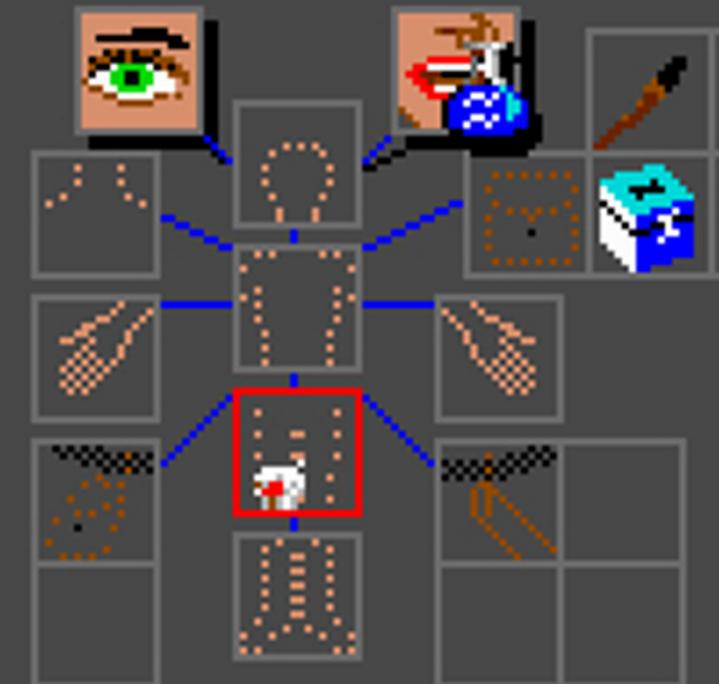
ELITA



A small, pixelated orange blob-like creature with two glowing red eyes and a single dark eye on its forehead.



DAROOU



HEALTH

72/100

STAMINA

65 / 65

MANA

6 / 6

LOAD

1.7 / 38 KG

VI POTION



IAIDO



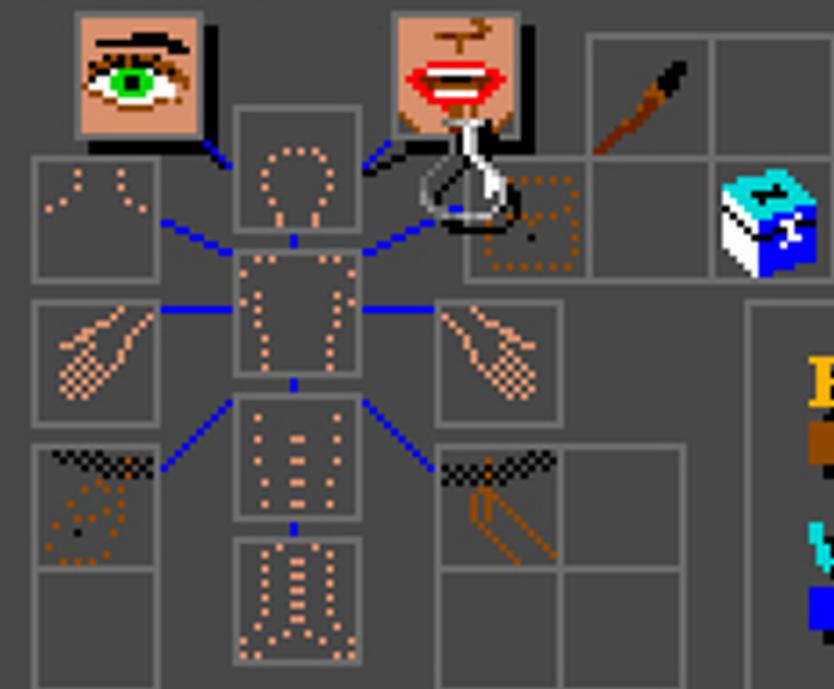
ELIJA



WUUF



DAROOU



FOOD

WATER

HEALTH

89/100

STAMINA

65/ 65

MANA

6/ 6

LOAD

1.7/ 50 KG

EMPTY FLASK



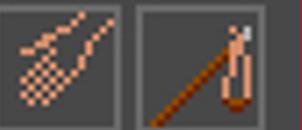
DAROOOU



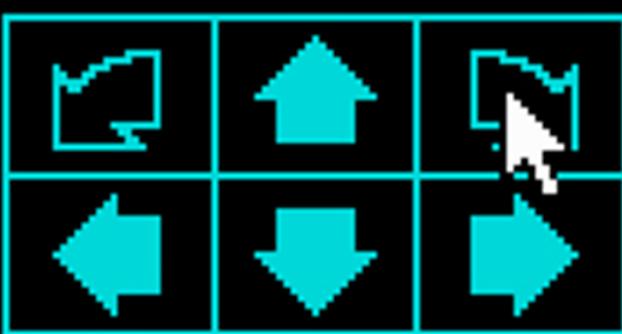
HISSSSA



ALEX



WUUUF

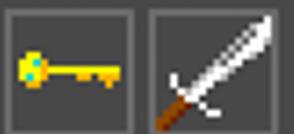


ALEX JUST GAINED A WIZARD LEVEL!
WUUUF NEEDS MORE PRACTICE WITH THIS WIZARD SPELL.

DAROOU



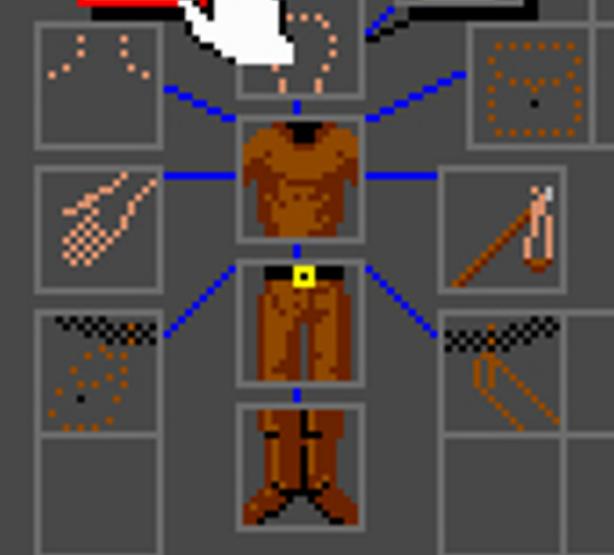
HISSSSA



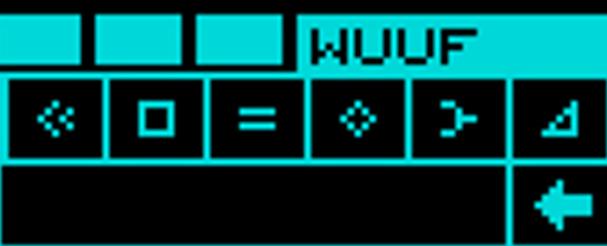
WUUUF



ALEX ANDER



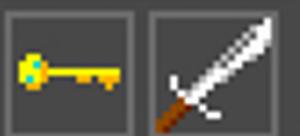
HEALTH 52 / 54
STAMINA 57 / 59
MANA 3 / 22



DAROOU



HISSSSA



WUUUF



ALEX ANDER



HEALTH 53/ 54
STAMINA 59/ 59
MANA 4/ 22

APPRENTICE NINJA
APPRENTICE WIZARD

STRENGTH	44/ 44
DEXTERITY	55/ 55
WISDOM	46/ 46
VITALITY	40/ 40
ANTI-MAGIC	36/ 37
ANTI-FIRE	41/ 41

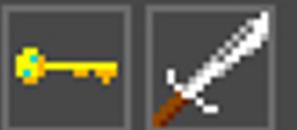
LOAD 4.7/ 46 KG



DAROOU



HISSSSA



WUUUF



ALEX ANDER



APPRENTICE NINJA
APPRENTICE WIZARD

STRENGTH	44 / 44
DEXTERITY	55 / 55
WISDOM	46 / 46
VITALITY	40 / 40
ANTI-MAGIC	37 / 37
ANTI-FIRE	41 / 41

HEALTH 54 / 54
STAMINA 59 / 59
MANA 5 / 22

LOAD

4.7 / 46 KG





DAROOU

Inventory grid:

- Row 1: Eye icon, Chest icon, Mouth icon.
- Row 2: Headgear icon, Body icon, Hand icon.
- Row 3: Vial icon, Sword icon, Staff icon.
- Row 4: Boots icon, Belt icon, Leggings icon.

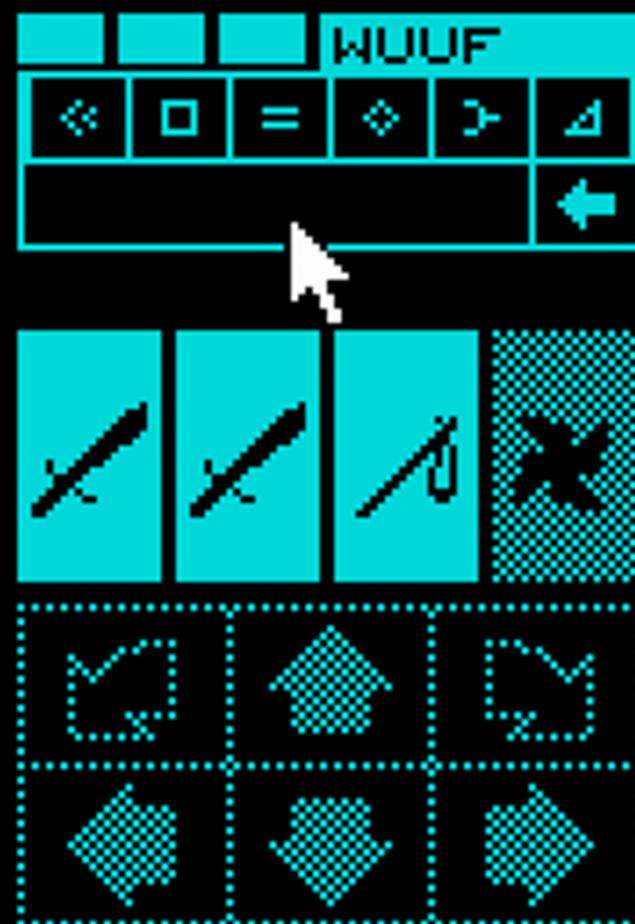
Food and Water bars:

FOOD

WATER

Health, Stamina, Mana, Load, and Weight:

HEALTH 100/100
STAMINA 65/65
MANA 6/6 LOAD 17.0/50 KG



IAIDO



DAROOU

WUUUF



ELIJA LION OF YAITOPYA



WEIGHS 0.6 KG.

HEALTH

23/ 60

STAMINA

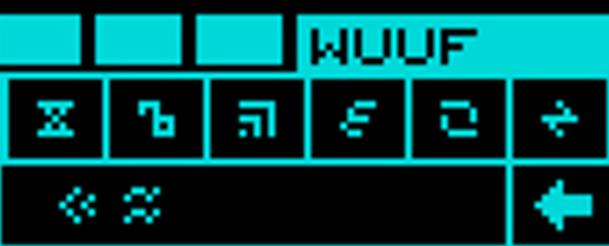
58/ 58

MANA

22/ 22

LOAD

1.4/ 44 KG





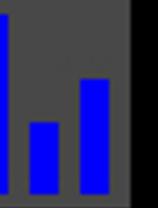
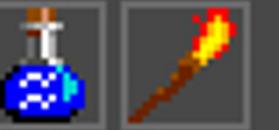
HISSSSA



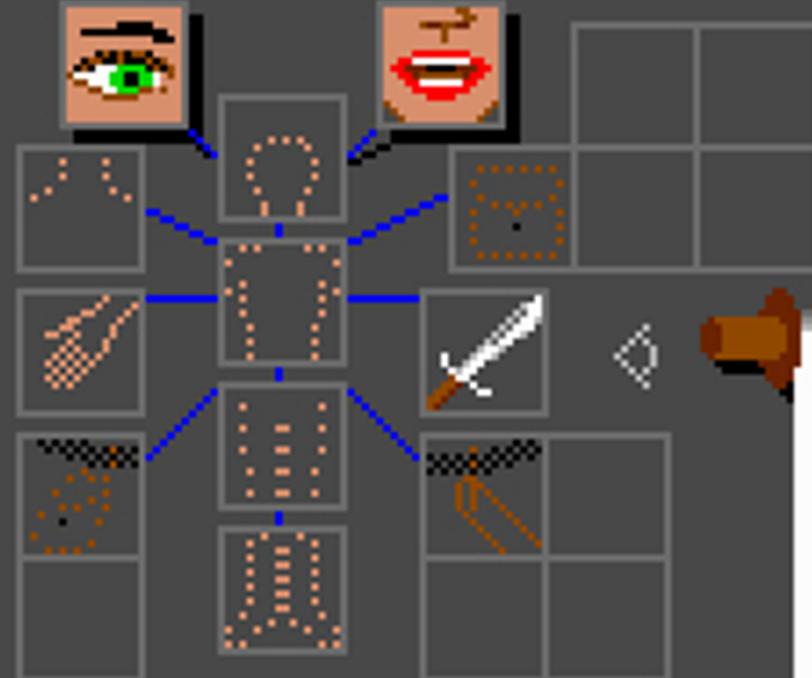
ALEX



WUUUF



DAROUU



CASTING VI
INTO A FLASK
CREATES A
SERUM THAT
HEALS WOUNDS.

HEALTH
STAMINA
MANA

88/100
64/ 65
6/ 6

LOAD

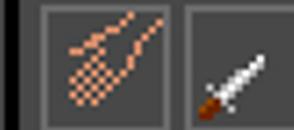
8.5/ 50 KG



HISSSSA



WUUUF



GOTHMOG



HEALTH

59/ 60

STAMINA

39/ 55

MANA

16/ 18 LOAD

8.2/ 42 KG

HISSSSA



DAROOU

PASS

SWING

PARRY

CHOP





V3.4

PUT THE GAME SAVE DISK
IN C:

CANCEL

SAVE GAME

QUIT GAME



Monster

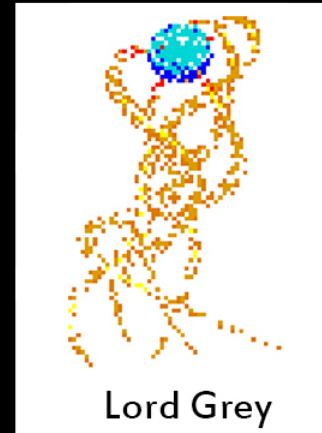
25 Types



Lord Grey



Lord Grey



Lord Grey



Lord Grey

Weak Poison
Consumable

Drops Items

Levitation
Non-material

No Damage
Steals Items

Attribute	Mummy	Screamer	Rockpile	Trollin	Magenta Worm	Ghost	Giant Wasp	Swamp Slime	Couatl	Wizard Eye	Skeleton	Stone Golem	Giggler	Ruster	Vexirk	Pain Rat	Giant Scorpion	Water Elemental	Animated Armour	Materializer	Oitu	Black Flame	Demon	Lord Chaos	Red Dragon		Lord Order	Grey Lord	
Picture																													
Size	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	2	0	1	0	1	2	2	0	0	2	2	0	2	2		2	2	
Base Health	33	165	50	20	70	30	8	110	39	40	20	120	10	60	44	101	150	144	60	33	77	80	100	180	255		180	180	
Armor	25	5	170	28	72	15	180	20	42	30	22	240	50	100	47	45	55	75	140	15	33	45	68	255	110		255	255	
Defense	40	5	10	41	35	80	150	20	88	80	80	35	110	30	90	65	55	50	70	65	60	60	75	130	70		130	130	
Fire resistance	1	6	14	2	9	12	0	4	3	3	6	15	3	8	5	3	7	10	15	5	5	15	5	11	12		11	11	
Poison resistance	15	7	6	3	11	15	0	14	6	11	15	15	2	5	3	10	8	14	15	15	8	15	10	15	6		15	15	
Damage type	3	6	4	3	4	6	4	3	4	5	4	3	0	3	5	4	4	3	4	5	4	1	3	5	4		5	5	
Attack power	20	5	40	25	45	55	28	80	90	58	22	219	10	30	75	90	150	66	105	61	130	105	100	210	255		210	210	
Attack duration	12	10	15	8	19	16	16	32	10	21	7	14	5	18	20	8	20	25	6	18	15	8	14	22	28		22	22	
Poison	0	0	5	0	35	0	20	15	100	0	0	0	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Movement duration	17	120	185	13	18	11	1	15	5	10	7	21	3	20	10	9	8	25	14	5	7	255	10	12	13		12	12	
Experience class	4	0	5	1	5	6	9	3	7	6	5	11	1	3	9	8	9	6	10	12	9	5	13	15		15	15		
Bravery	9	15	12	4	10	6	15	10	3	10	9	15	0	3	5	15	9	7	15	7	6	10	15	3	7		3	3	
Suicidal	5	1	2	2	1	4	1	3	5	9	6	3	7	4	13	5	2	7	7	7	10	6	5	11	15	11		15	15
Sight range	4	1	3	3	1	3	2	2	3	10	3	3	6	2	5	4	3	1	5	8	2	4	4	9	5		9	9	
Detection range	2	1	4	3	10	4	4	1	3	2	0	0	3	2	3	5	1	3	0	2	5	3	3	6		3	3		
Spell casting range	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	4	6	2.5		6	6		
Drops items	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0		0	0	
Consumable	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1		0	0	
Absorb items	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1		0	0		
Levitation	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0		1	1	
Non-material	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0		0	0		
See invisible	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0		1	1		
Night vision	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0		1	1		
Archenemy	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0		1	1	
Side attack	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0		0	0		
Prefer back row	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1		1	1		
Attack any champion	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
3	3	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
4	0	4	4	0	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
5	0	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
6	0	0	0	0	0	0	6	0	0	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
8	8	0	0	0	0	8	0	0	0	8	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	9	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0		
10	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	
11	0	0	0	11	0	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	12	12	0	0	0	0	0		0	0	
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	13	13	0	0		0	0		
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14		0	0		

Spells

Power - Spell Difficulty

↙Lo □Um =On ◇Ee ⚭Pal ↳Mon

Elemental Influence

田Ya ≈Vi ⋯Oh ⚭Ful °Des ♀Zo

Mana Costs

Form

✗Ven ^Ew ⌂Kath ⋮Ir ⚭Bro ↲Gor

Difficulty

Class/Alignment

✗Ku ⌂Ros ⌂Dain †Neta *Ra ⚭Sar

Duration

Skill

Zauber

Priest: ≈ Health Potion

⠃⠃⠃⠃ Fire Shield

Wizard: ⚭ Torch

田⠃⠃⠃ Magic Footprints

IAIDO



ELIJA



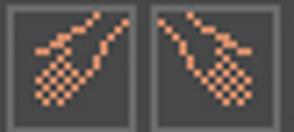
DAROOU



WUUUF



IAIDO



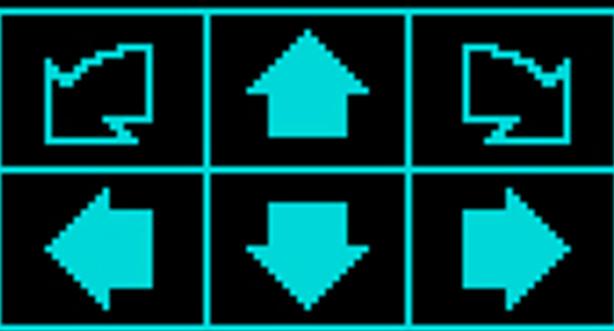
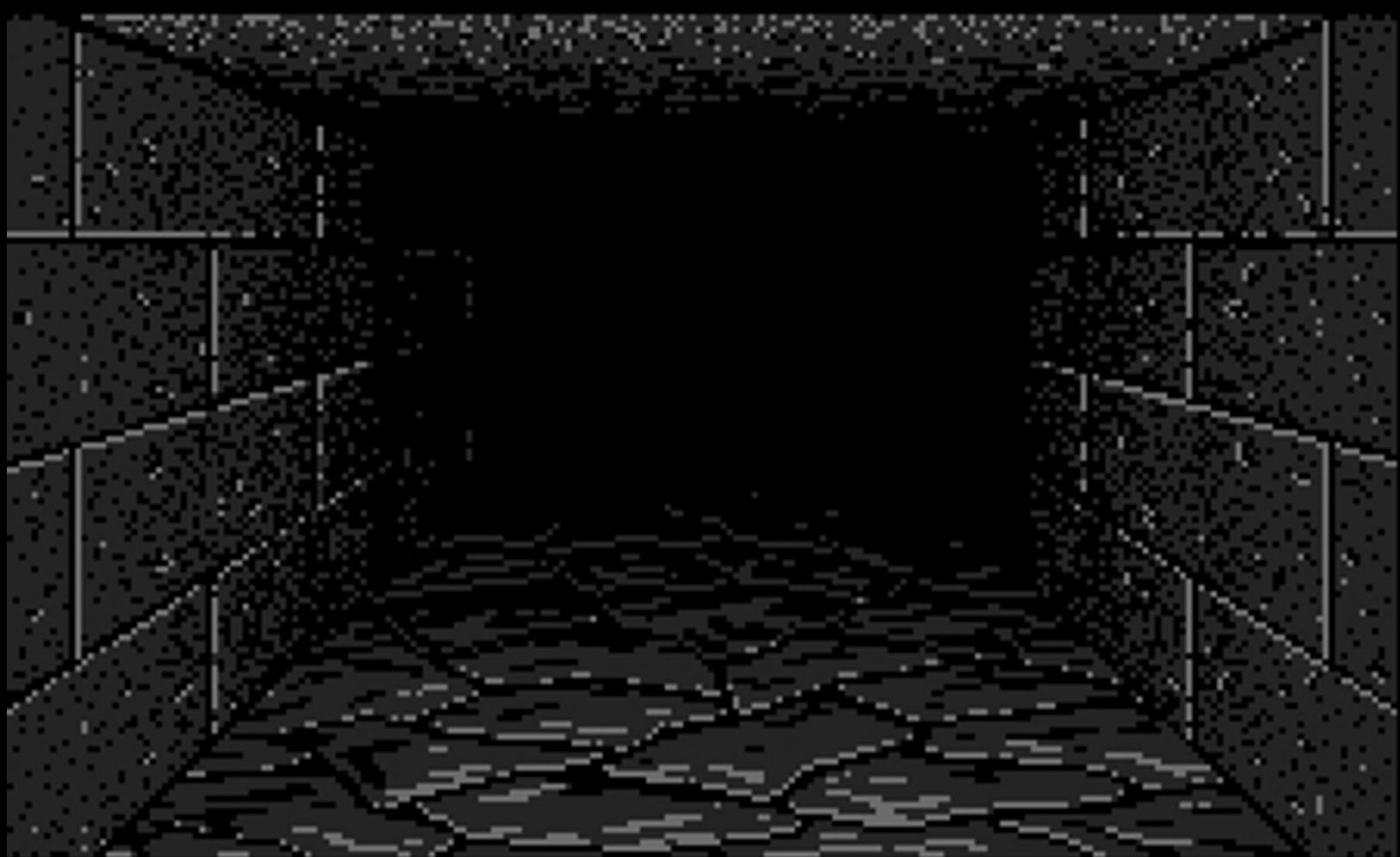
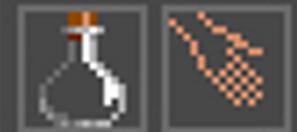
ELIJA



DAROOU



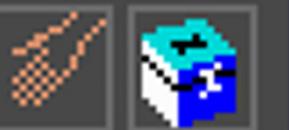
WUUUF



IAIDO



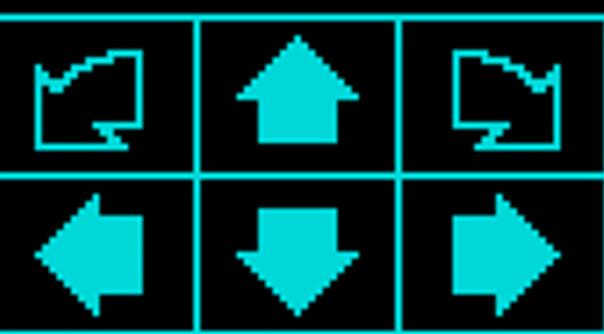
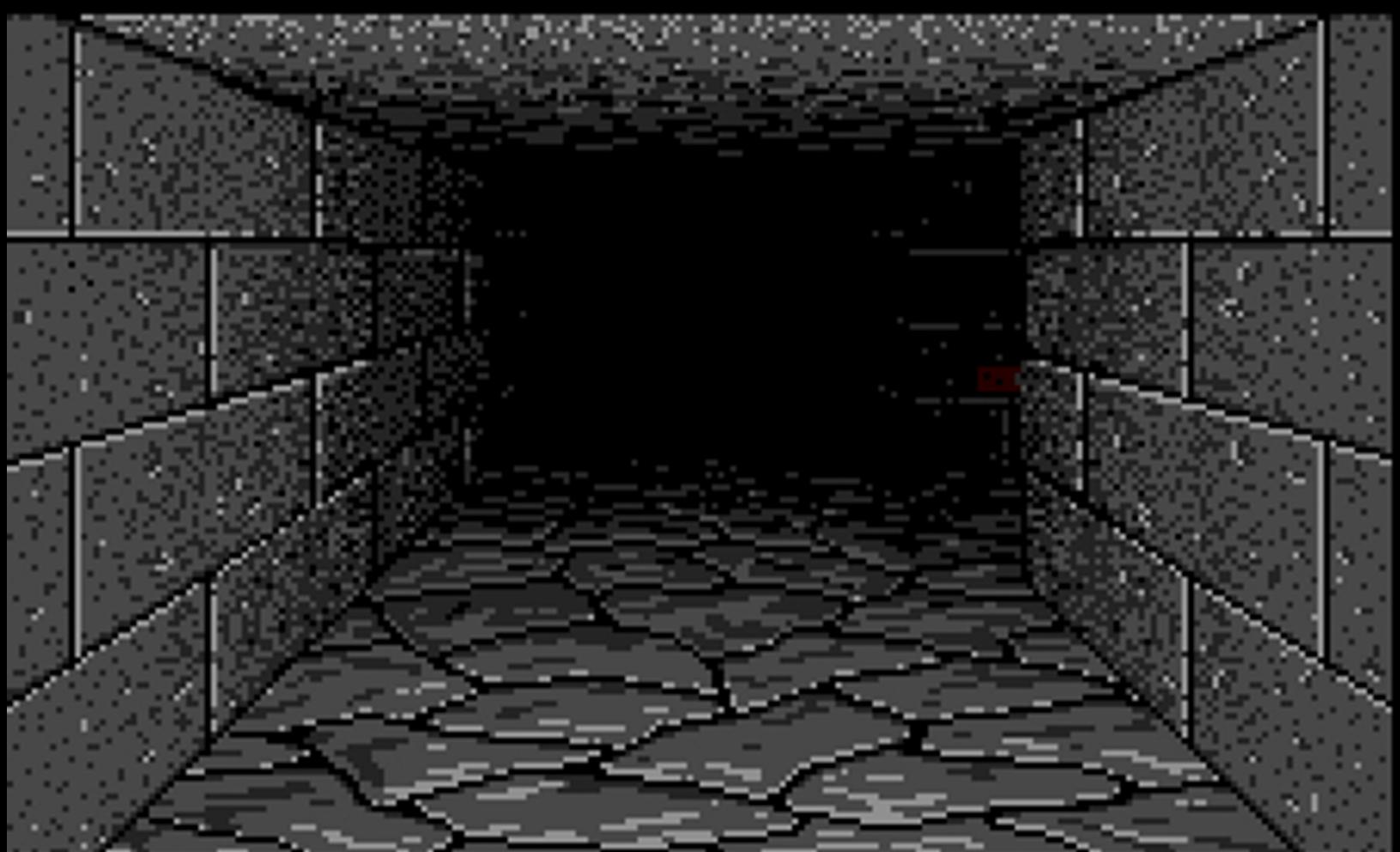
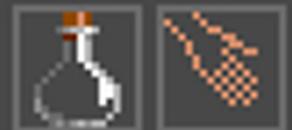
ELIJA



DAROOU



WUUUF

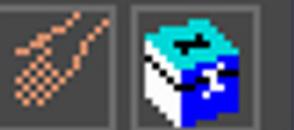


WUUUF NEEDS MORE PRACTICE WITH THIS WIZARD SPELL.

IAIDO



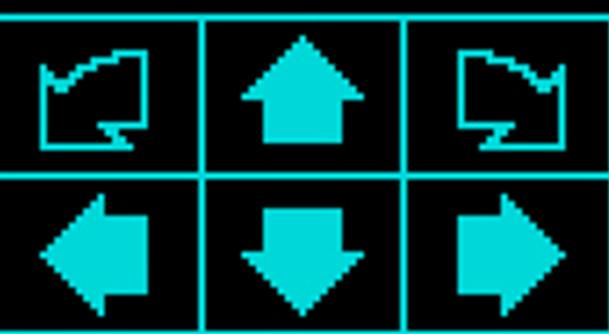
ELIJA



DAROOU



WUUUF



WUUUF MUMBLES A MEANINGLESS SPELL.

IAIDO



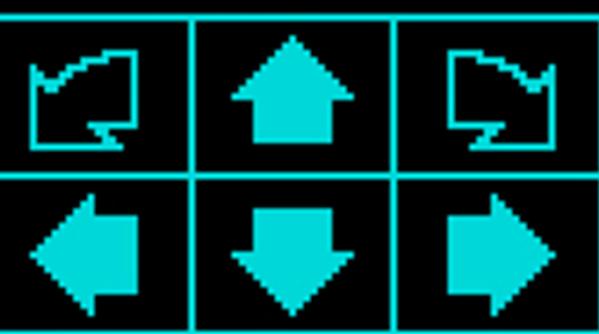
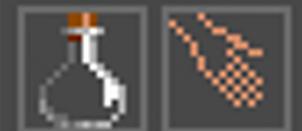
ELIJA



DAROUU



WUUUF



DAROUU



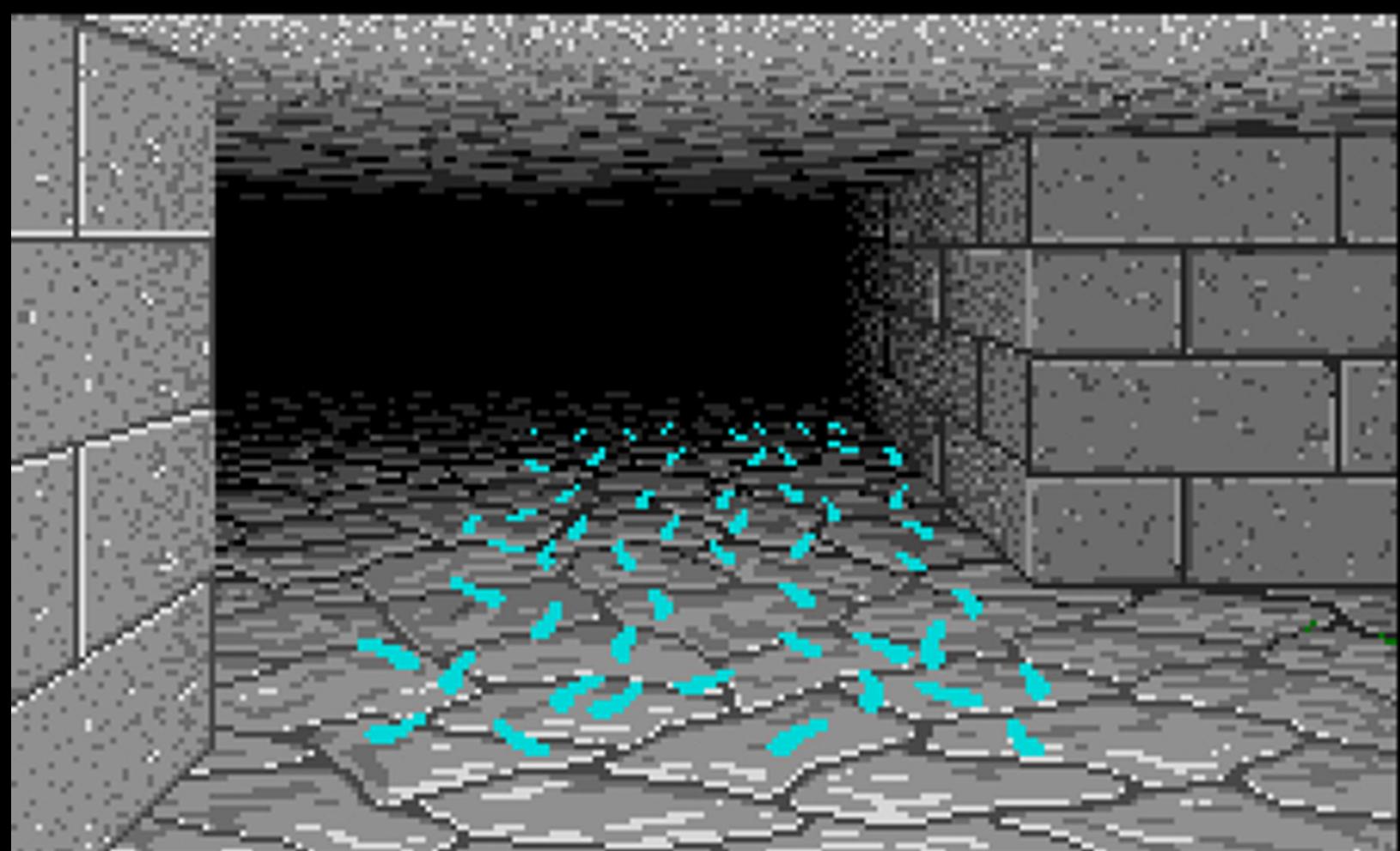
HISSSSA



ALEX

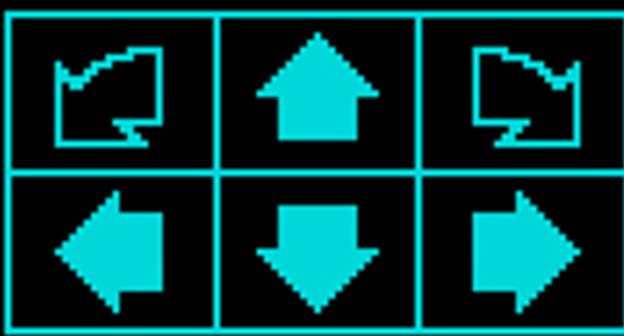
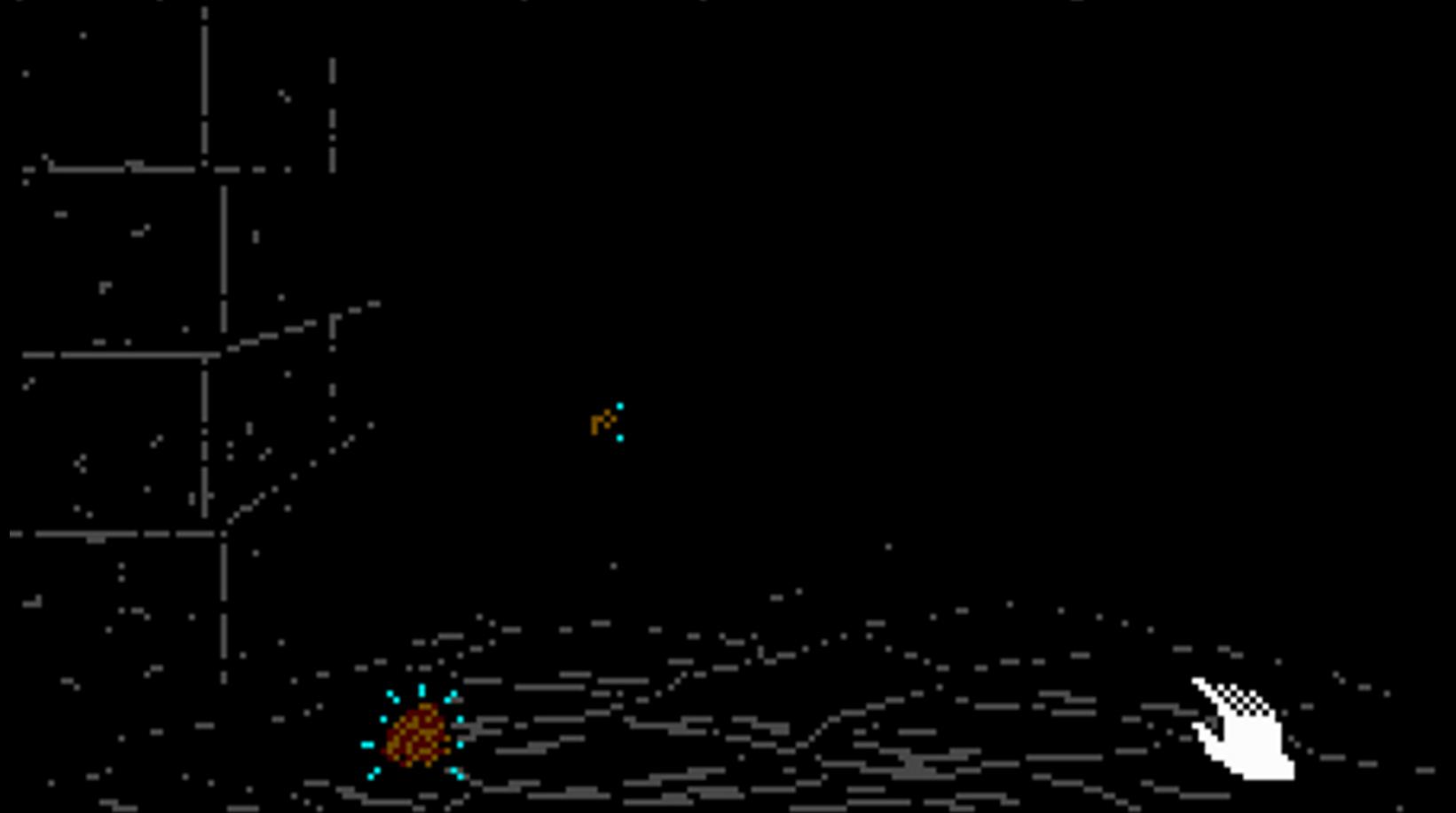


WUUF



ALEX











IAIDO



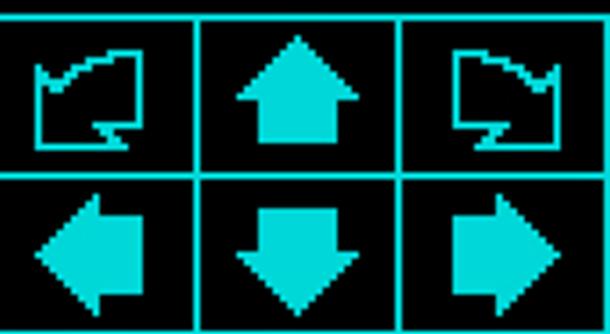
ELIJA



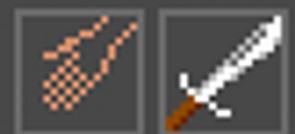
DAROOU



WUUUF



DAROOOU



HISSSSA



ALEX



WUUF



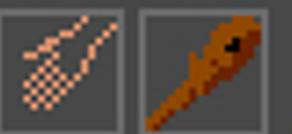
DAROOOU



|||



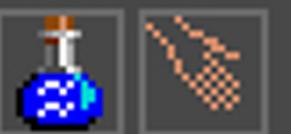
HISSSSSA



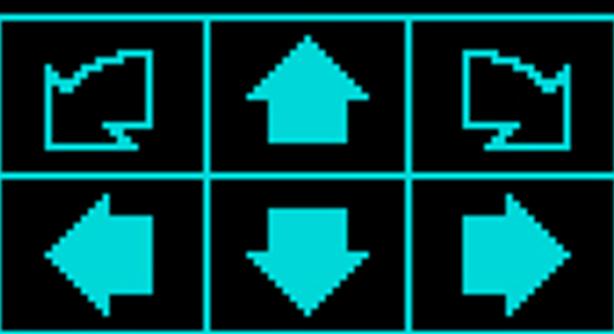
ALEX



WUUF



DAROOOU



DAROUU



HISSSSA



ALEX



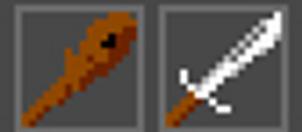
WUUF



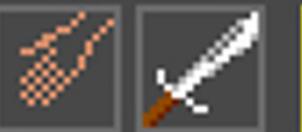
DAROUU



DAROOU



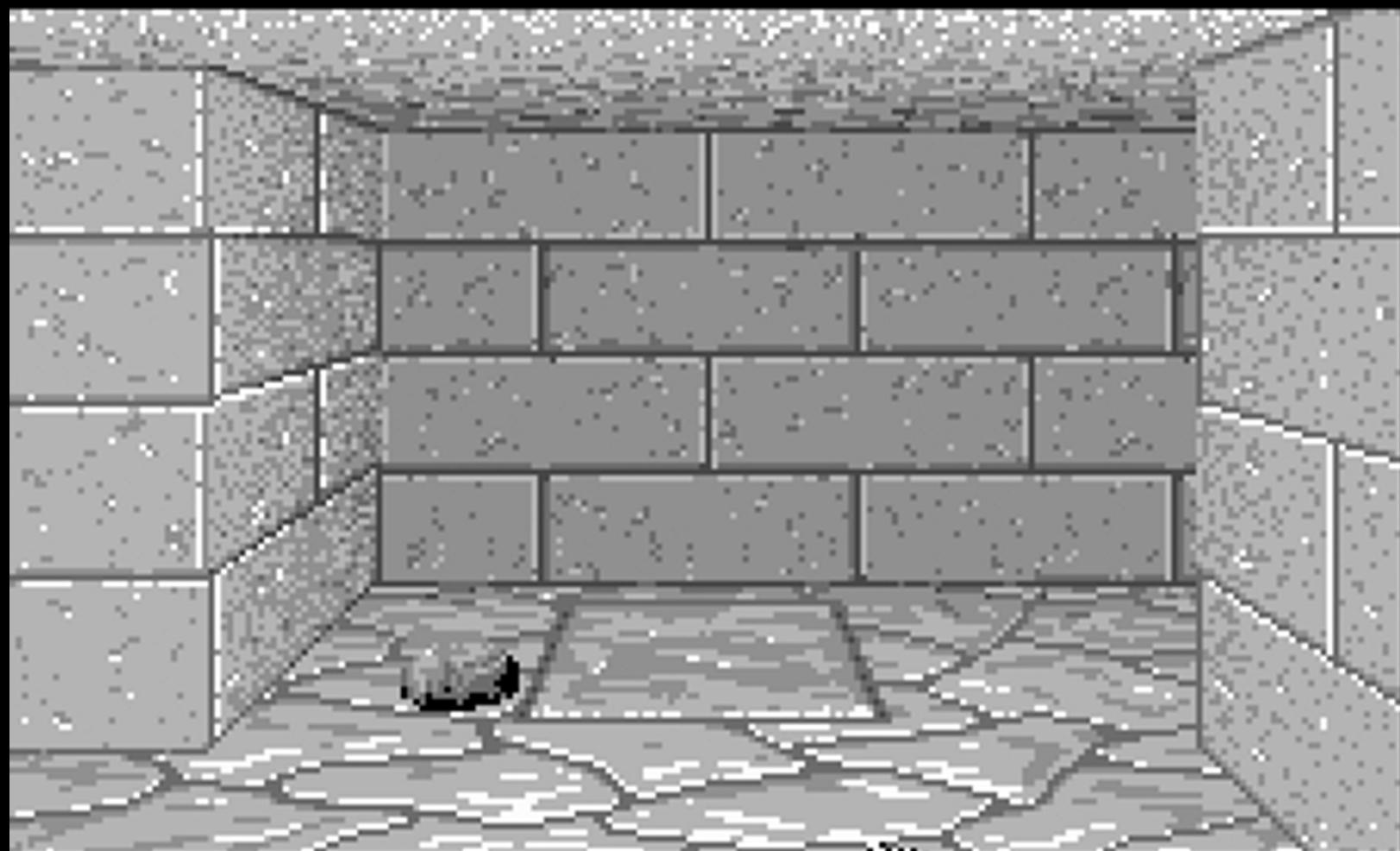
HISSSSA



ALEX



WUUUF



DAROOU



DAROOU



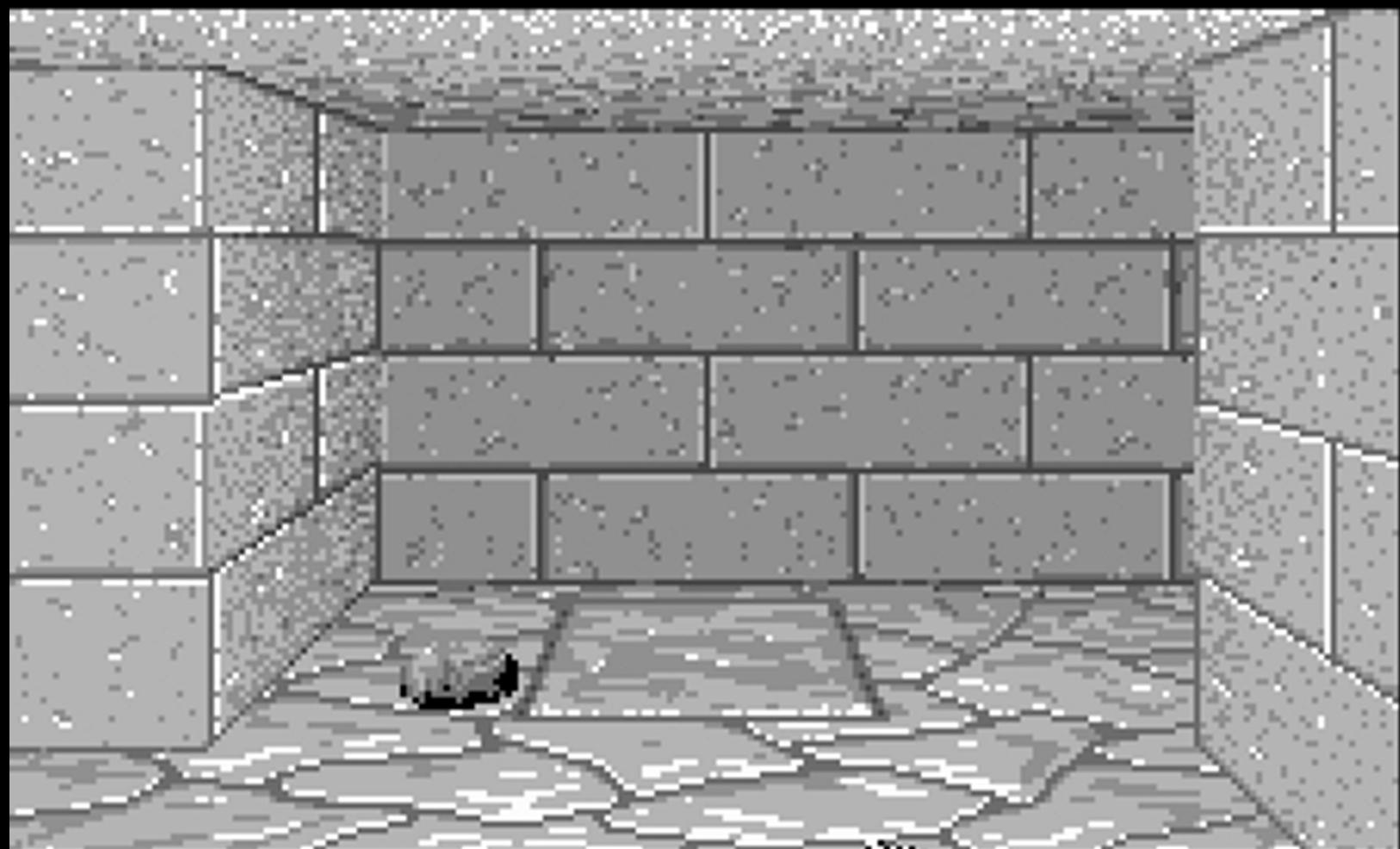
HISSSSA



ALEX



WUUUF



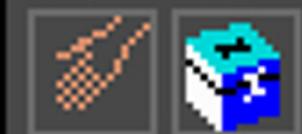
DAROOU



IAIDO



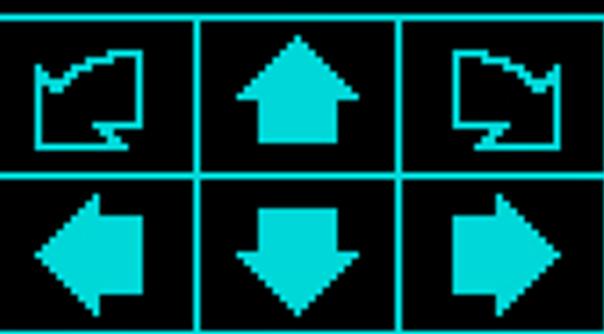
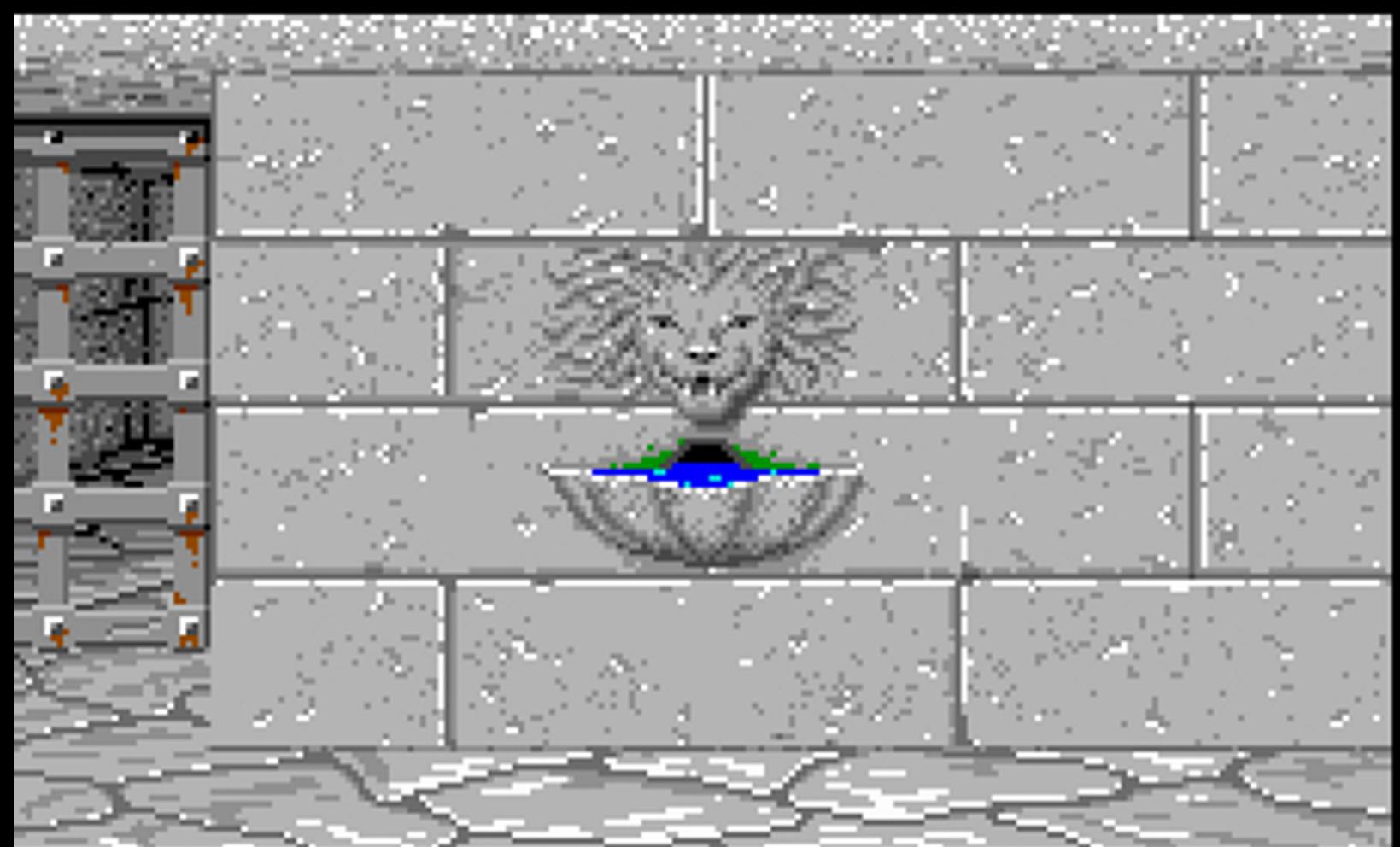
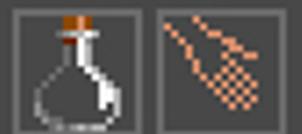
ELIJA



DAROOU



WUUUF



IAIDO



ELIJA



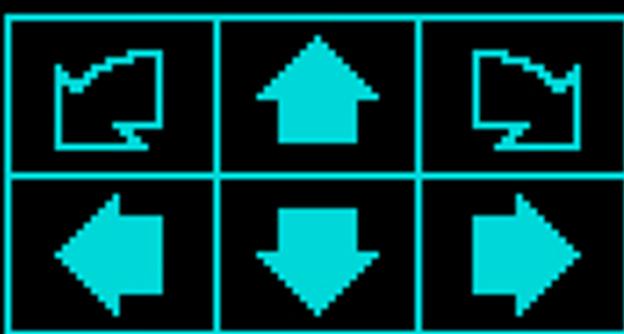
DAROUU



WUUUF



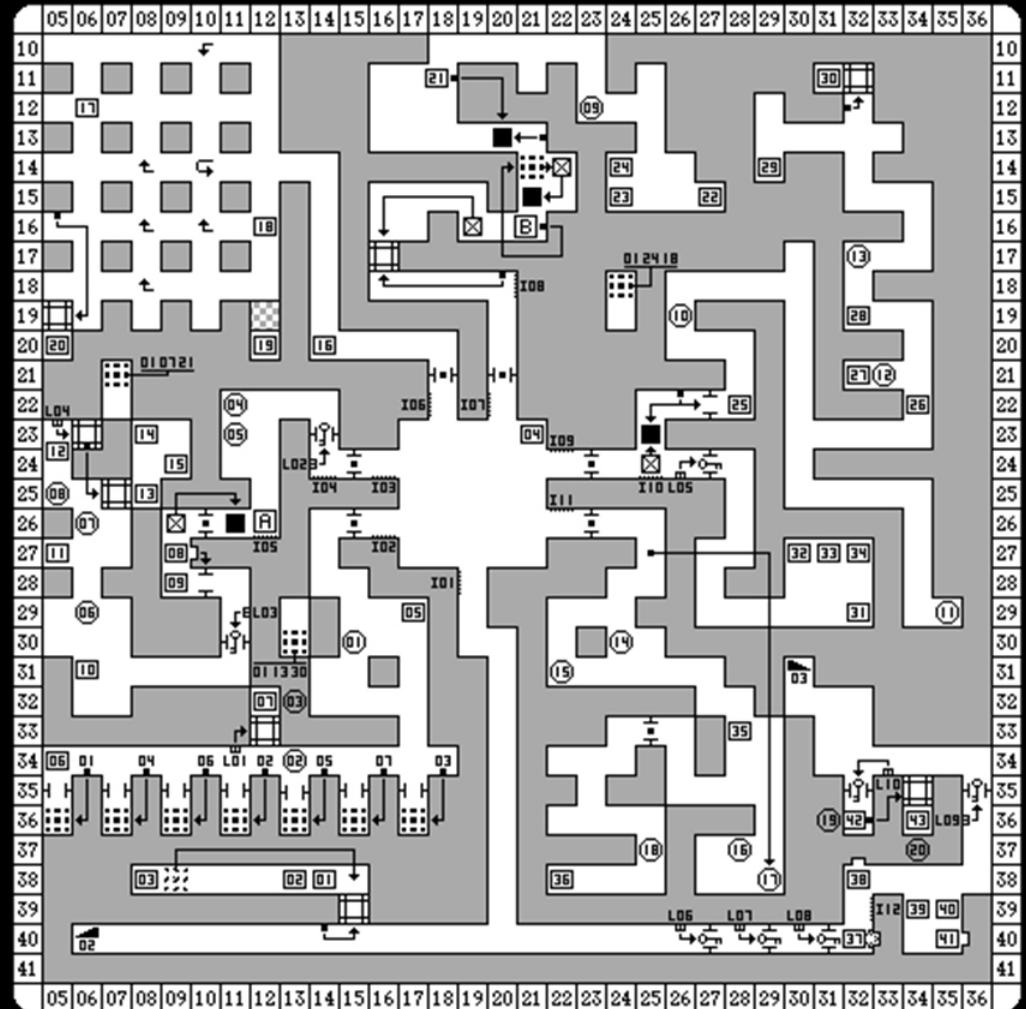
ELIJA



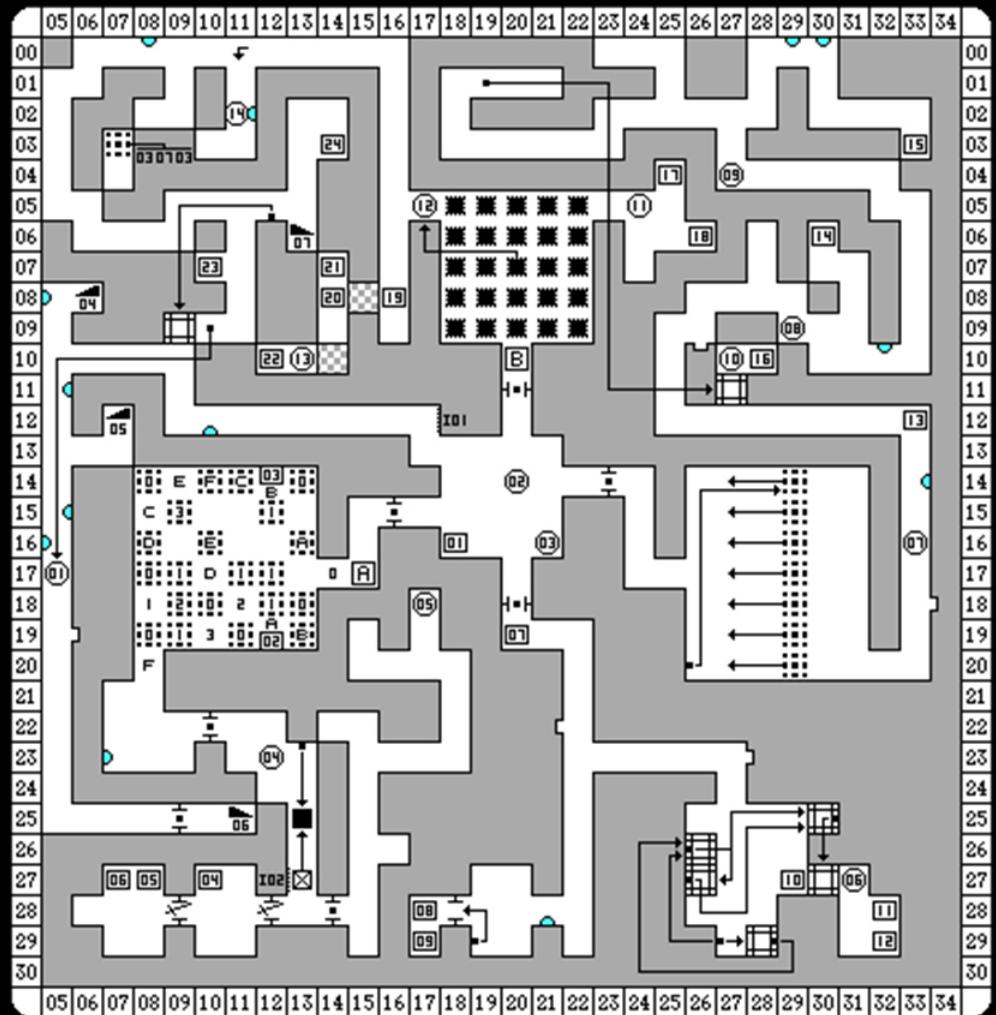
Map Key

	Passage		Door		Stairs up #02		Inscription #02		Lock #02
	Wall		Locked door		Stairs down #02		Button / Lever		Champion #02
	Fake wall		Door (button)		Teleporter		Fountain		Note
	Movable wall		Breakable door		Blinking teleporter		Altar of VI		Object(s) #02
	Pit		Pressure plate		Spinner (half)		Alcove		Creature(s) #02
	Hidden pit		Invisible plate		Spinner (quarter)		Missile hole		Hint Oracle #202

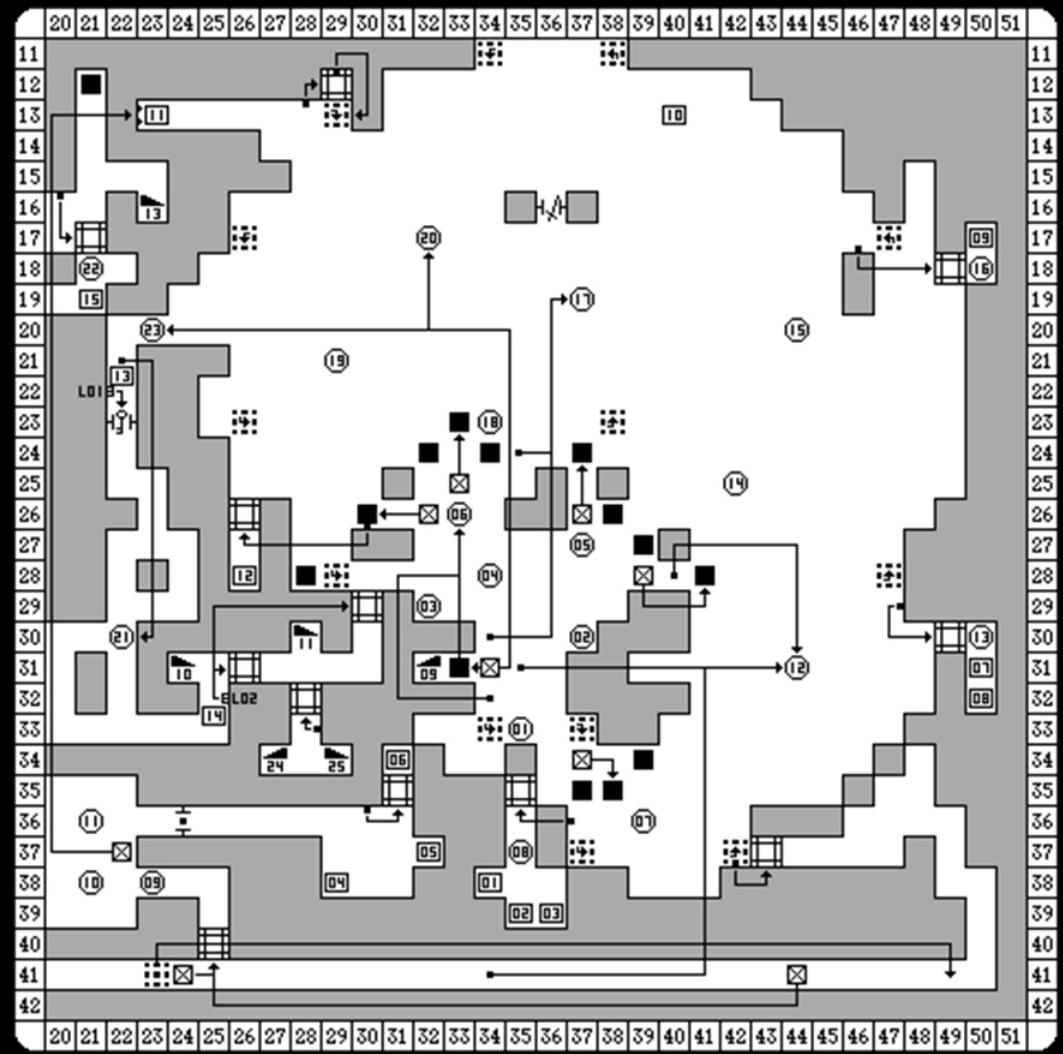
Choose Your Fate



The Riddle Room



The Void



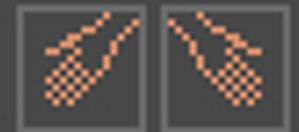
IAIDO



WAKE UP



IAIDO



WUUF

ELIJA



WUUF



WUUF

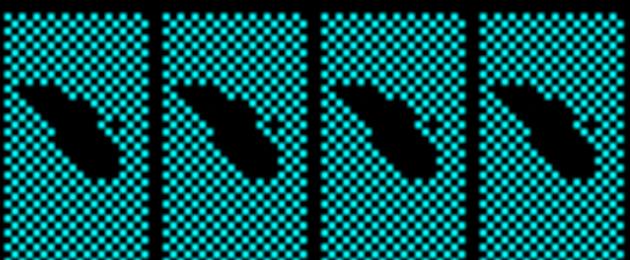


WUUF



GAME FROZEN

MAGICAL BOX



Dungeon Lore

Movement

Mouse & Keyboard

Torches

Out of Mana

Chests

Inventory Slots +7

Don't Overload

Practice

Learning by doing

Retreat

Regenerate

Brew Potions

Doors & Pits

Strongest Weapon

Fear

War Shouts

Fear

War Cry

Marching Order

First Row

Left & Right

Game Save

Caution

Limited Resources







Dungeon Masters

Doug Bell ~~~~ director

Dennis Walker ~ asst. director

Mike Newton ~ 2nd unit director

Andy Jaros ~~~ graphics

David Simon

Wayne Holder ~~~ producer

COPYRIGHT © 1987, 88, 89, 90
FZG GAMES / SOFTWARE HEAVEN, INC.

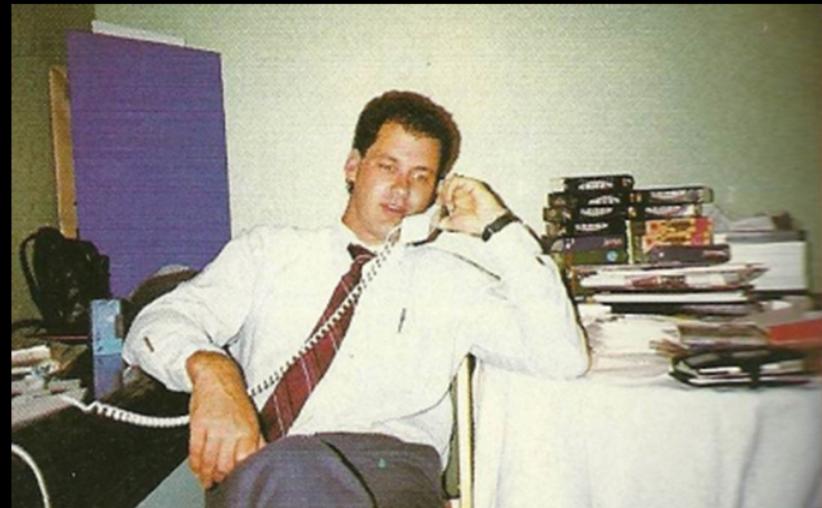
Faster Than Light

Founded: 1982

Founder: Wayne Holder

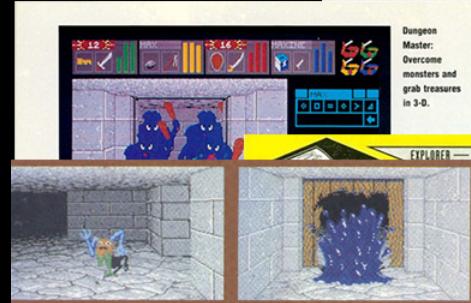
Headquarters: San Diego, California

Key People: Bruce Webster, Doug Bell, Russ Boelhauf



The End

Review

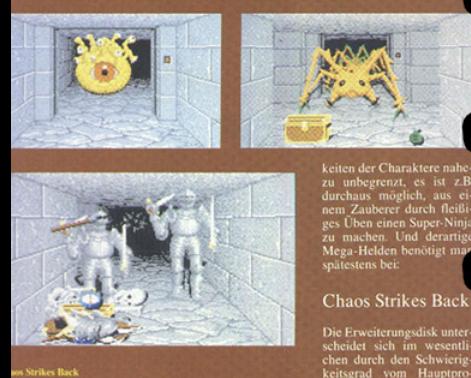


ufenden Kampfsequenzen wahrlich bis ins Detail gefeiert. Man sieht die Würmer, Drachen, etc. bereits von weitem einkreuchen, man kann in x-beliebigen Gegenrichtungen (z.B. lassen sich Viecher auch unter ein gitter locken), und die Kämpfer selbst ist dank durchdachten Maus-

steuerung das reinste Vergnügen. Hinzu kommt ein für damalige Verhältnisse revolutionäres Magiesystem nach dem Baukastenprinzip, eine nicht minder geniale Inventory-Verwaltung, eine Unzahl von Geheimgängen und darin verborgener Fundstücke, sowie tückische Fallein und massen.

Genug gelobt, nun zu den Schwachpunkten des Ga-

mes: Man kann sich nicht unterhalten, es gibt neben dem Dungeon (im ewig gleichen Mauer-Look) keine anderen Landschaften zu erkunden, und die genrebüchischen Anzeichen für die Charakterwerte fehlen ebenfalls - es kommt nur eine kurze Mitteilung, wenn man wieder eine Erfahrungsstufe höher geklettert ist. Dafür sind die Entwicklungsmöglichkeiten:



keiten der Charaktere nahezu unbegrenzt, es ist z.B. durchaus möglich, aus einem Zauberer durch feiliges Uben einen Super-Ninja zu machen. Und derartige Mega-Helden benötigt man spätestens bei:

Chaos Strikes Back

Die Erweiterungskarte unterscheidet sich im wesentlichen durch den Schwierigkeitsgrad vom Hauptpro-

detailliert. Objekte in den dungeon shadows und disappear in the distance. Monsters move independently from the player, even in battle. They might ambush and surround your party or run away. There is no sense

ways use their e, most dragons who would out a real ill Ninjas in karate choos

parties to save food-producing monsters for later consumption (sort of like a medieval TV dinner).

Bubble, bubble...
There is one final and very

monsters: Master's spell cast in a bell at once

but it's not up to the standard of the others.
ACE RATING 5/6

DUNGEON MASTER
MIRRORSOFT/FTL £19.99

m - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich

um - denn der mehr zu erwägt kommt...

au

alles wie gehabt, es gibt hält

sich beim Herum-

nach monstrosen Monstern,

noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zauber-

spiele und noch heimischiere Fallegruben, handelt es sich



©2013 DAVID R. DARROW • david@darrowart.com







©2013 DAVID R. DARROW - DAVID@CLINTOWARD.COM



IAIDO



WUUF

ELIJA



WUUF



WUUF



WUUF



GAME FROZEN

MAGICAL BOX

