

Die Komplettlösung zu Asghan

Tips zum Spiel

- Zu Beginn des Spieles solltet ihr euch unbedingt mit der Steuerung vertraut machen. Nicht alles wird in der Anleitung erklärt. Außerdem solltet ihr Sprünge üben, da diese manchmal mit Anlauf und mit anschließendem Hochhangeln ausgeführt werden müssen. Übt ferner den Schwert- und den Armbrustkampf, um darin Übung zu erhalten.
- Am besten ist es immer, einen Feind schon aus der Entfernung abzuschießen. Dazu benötigt ihr jedoch genügend Pfeile oder Zaubersprüche. Behaltet euch die explosiven Pfeile für die Endgegner auf.
- Durchsucht die Leichen jedes getöteten Feindes, da sich dort zumeist ein Gegenstand finden läßt.
- Schlagt jedes Faß kaputt, um darin versteckte Objekte zu finden.
- Versucht an allen möglichen Stellen, ob sich hier etwas manipulieren läßt - benutzt dazu ständig die Leertaste.
- Speichert des öfteren ab, da ihr bei diesem Spiel ziemlich schnell sterben könnt.
- Lest alle Nachrichten durch und hört euch alle Dialoge an, da diese oft wertvolle Hinweise beinhalten.
- Die meisten Türen öffnet ihr mit Hilfe der Leertaste. Manche sind verschlossen und erfordern einen Schlüssel. Andere müssen durch einen Knopfdruck geöffnet werden. Schaut euch also immer schön überall um.
- Von Zeit zu Zeit trifft ihr auf einen Händler, der euch nette Dinge zum Verkauf anbietet.
- In unserer Lösung haben wir nur den direkten Lösungsweg beschrieben. Es gibt noch viele Stellen (auf Hügeln, unter Brücken usw.), wo ihr Lebenstränke, Munition und ähnliches finden könnt. Bei Bedarf könnt ihr diese Dinge suchen.
- Stoßt ihr unterwegs auf einen Kessel, lassen sich dort Zaubersprüche mixen. Dazu benötigt ihr die entsprechenden Zutaten. Die wichtigsten

Sprüche haben wir in unserer Lösung aufgeführt. Die anderen Zubereitungen findet ihr in Büchern und Nachrichten, die über das gesamte Spiel verteilt sind.

Sammelt dazu alle Gegenstände ein, die ihr auf eurer Reise findet (Pilze, Blumen, Muscheln usw.).

Der Lösungsweg

Kapitel 1: Klippen von Kyrk

- Folgt dem Steg bis zum Ende, wendet euch nach links und nähert euch dem Ork. Erschlagt diesen mit dem Schwert, untersucht danach dessen Leiche und findet eine **Nachricht** - nehmt diese auf.

Zerschlagt dann das hier befindliche Faß, um darin **drei Äpfel** zu finden.

- Folgt dem Pfad bis vor einen Abgrund und springt dort herunter. Nähert euch dann dem Seil, springt an dieses heran (Altaste) und haltet euch daran fest (Leertaste). Zieht euch nach oben und dreht euch am weiterführenden Pfad so, daß die rechte Schulter auf eben diesen Pfad zeigt. Haltet nun die Altaste gedrückt und schwingt euch mit den Pfeiltasten in Richtung Pfad, um darauf zu landen.

- Folgt dem Pfad um die Ecke und weicht zunächst zwei rollenden Fässer aus.

Nähert euch dann dem Ritter, den ihr niederstreckt. Findet danach einen **Turmschlüssel**, den ihr aufnehmt.

- Lauft weiter zur Tür und öffnet diese mit Hilfe des Schlüssels (Leertaste). Betretet den kleinen Turm und verlaßt diesen gleich wieder durch die obere Tür.

- Tötet im Gang den nächsten Ork und findet bei diesem ein wenig **Geld**. Nähert euch dann dem Abgrund, über den ihr mit Anlauf springen müßt (erst im letzten Moment abspringen).

Den nächsten Abgrund solltet ihr ebenfalls mit Anlauf überspringen. Betätigt im Flug die Leertaste, um euch an der Kante der anderen Seite festhalten und hochziehen zu können.

Tötet hier den nächsten Ork und findet eine weitere **Nachricht**.

Verlaßt diesen Gang durch die beiden Türen.

- Wieder im Freien geht vor bis zum nächsten Abgrund und springt dort mit Anlauf auf eine weiter unten liegende Plattform.

Folgt dieser bis zum Ende und springt dann hoch. Zieht euch auf die nächste Plattform (Leertaste) und von dort aus die Felswand hinauf auf den Weg. Beachtet unterwegs den Adler, der euch angreift.

- Folgt dem Weg ein kleines Stück und nehmt eure Armbrust zur Hand (Q-Taste). Auf einem weiter oben liegenden Pfad erwartet euch nämlich der erste Bogenschütze, der mit Hilfe eines Pfeiles getötet werden sollte.

Zieht euch danach auf den Weg, auf dem der Bogenschütze stand und folgt diesem zunächst nach rechts. Ihr trefft dort auf die Elfe Fiona, die euch einen kleinen Hinweis gibt.

- Habt ihr euch alles angehört, folgt dem Weg nun in die andere Richtung.

Nachdem ihr eine Treppe hochgelaufen seid, nehmt eure Armbrust zur Hand und nähert euch langsam dem großen Bereich. Dort erwarten euch nämlich insgesamt drei Bogenschützen (rechts auf einer Erhöhung, links auf einer Erhöhung und ein Stück weiter vor euch), die es auszuschalten gilt.

Ist euch dies gelungen, springt auf der rechten Seite von dem Vorsprung, auf dem ihr steht runter, um so auf einem weiteren kleinen Felsvorsprung zu landen.

- Springt hier ans Seil und hangelt euch an diesem auf die andere Seite. Laßt dort ab (Altaste) und klettert über die Vorsprünge weiter bis zum nächsten Seil.

Überquert an diesem den Abgrund und laßt euch auf der anderen Seite ab. Tötet hier einen Ritter auf der rechten Seite und findet danach einen **Morgenstern**. Ferner solltet ihr das vordere der beiden Fässer zerschlagen (das hintere entpuppt sich als Falle!), um darin ein Stück **Fleisch** zu finden.

- Folgt dann dem Weg in die andere Richtung, steigt eine Treppe hinauf und geht langsam den Weg entlang um die Ecke. Dort werdet ihr bereits von einem Ritter und dessen Adler erwartet.

Habt ihr diese beiden Gegner ausgeschaltet, findet eine **Nachricht** und einen **großen Turmschlüssel**.

Nähert euch sodann der hier befindlichen Tür und dreht euch davor nach links. Geht dort an der Wand entlang, um kurz vor dem Abgrund einen Hebel zu finden, dessen Betätigung die Holztür öffnet.

- Durchquert diese und die nächste Tür und findet euch vor einem großen Tal wieder. Auch hier gilt es wiederum, zwei Bogenschützen (direkt vor euch, etwas erhöht) und einen Ritter (am anderen Ende der Brücke)

möglichst schnell zu besiegen (die Bogenschützen am besten mit der Armbrust).

Ist euch dies gelungen, folgt dem Abzweig hinter der Brücke zuerst nach rechts, um eine Höhle zu betreten.

- Sprecht im Innern mit der Hexe und erhaltet weitere Informationen.

Nachdem die Hexe verschwunden ist, seht ihr vor euch drei Schädel, die sich in einer bestimmten Reihenfolge bewegen und dabei einen Ton von sich geben. Ihr müßt euch diese Reihenfolge nun merken (unterscheidet sich von Spiel zu Spiel) und diese anschließend nachspielen, indem ihr die korrekten Schädel drückt (Leertaste). Ist euch dies gelungen, verschwinden diese und geben den Weg zum Hexenhaus frei.

Ferner kommen euch ein paar Fledermäuse entgegen, die ihr umhauen solltet. Sammelt die **Fledermäuse** dann ein, die sich als Zutat für einen Zauberspruch entpuppen (wird erst später von Bedeutung).

Sucht nun zunächst die linke Seite der Höhle auf und findet am Ende, hinter einer Säule, einen **Pilz**, den ihr aufnehmt.

Links von der Säule findet ihr ein kleine Nische, in der sich an der linken Wand ein kleines Loch befindet (X). Hier befindet sich der **Hexenhausschlüssel**, den ihr natürlich an euch nehmt.

Auf der anderen Seite der Höhle entdeckt ihr im Wasser eine Muschel, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet.

- Es geht nun in den hinteren Teil der Höhle, wo ihr die Tür des Häuschen öffnet (vorausgesetzt, ihr tragt den Hexenschlüssel bei euch).

Betretet das Innere des Hauses und findet hier zwei Zylinder vor, die ihr beide mit dem Schwert zerschlagt. Es kommen so zwei Zaubersprüche zum Vorschein (**magischer Blick** und **Feuerball**), die ihr beide einstecken müßt!

Geht dann weiter in den unteren Bereich des Hauses, woraufhin sich die Kamera ändert. Ihr entdeckt so ein **Buch**, das ihr aufnehmt. Es kommt so ein Rezept zutage, mit dem ihr den Zauberspruch `Magischer Panzer` herstellen könnt.

Nähert euch jetzt also dem hier befindlichen Kessel und klickt diesen an. Es taucht daraufhin euer Inventar auf, in dem ihr jetzt einen grünen Pilz, einen brauen Pilz, eine Fledermaus, und dann den Kessel anklickt - so erhaltet ihr den Panzerzauberspruch.

- Verlaßt nun das Haus und die Höhle wieder und werdet auf dem Weg von der Hexe aufgehalten, die ihr nun töten müßt (ihr könnt einen magischen

Panzer um euch errichten und mit Feuerbällen auf die Hexe schießen). Beachtet, daß diese mit Zaubersprüchen nach euch wirft.

Habt ihr die Alte getötet, nehmt das **Buch** auf, um die Mixtur für einen neuen Zauberspruch (Metamorphose) zu erhalten.

- Wieder im Freien wendet euch gleich rechts der Wand zu, auf die ihr springen und euch hochziehen müßt. Ganz oben angekommen nehmt noch die **Pfeile** und den **explodierenden Pfeil** an euch, bevor ihr schließlich die Tür öffnet, die in den Turm führt (vorausgesetzt natürlich, ihr führt den großen Turmschlüssel bei euch).

Kapitel 2: Schatzdungeon

- Springt im Innern des Turmes nach unten, dreht euch um und folgt der Schräge nach unten. Nähert euch dem Abgrund und springt an das dort befindliche Seil, um euch an diesem abseilen zu lassen.

- Unten angekommen (schaukelt euch am Boden mit Hilfe der Altaste vom Seil) betretet den großen Raum und tötet dort einen Echtenmann. Nehmt danach dessen **Pfeile** auf und stellt euch auf die Bodenplatte in der Mitte des Raumes. Habt ihr vorher im Hexenhaus den Zauberspruch `Magischer Blick` an euch genommen, könnt ihr nun an einer der Wände (gegenüber der drei Türen) eine große gelbe Blüte sehen.

Nehmt nun eure Armbrust zur Hand und schießt damit einen Pfeil in die Mitte dieser Blüte. Ist euch dies gelungen, erscheinen zwei weitere Blüten. Schießt nun in die Mitte der rechten der beiden Blüten. Daraufhin kommen drei Blüten zum Vorschein. Nehmt euch diesmal die ganz linke Blüte vor und schießt in deren Mitte. Zum Abschluß erscheinen fünf Blüten. Schießt jetzt in die Mitte der ganz rechten Blüte und es öffnet sich eine Tür hinter euch.

- Durchquert diese Tür möglichst schnell in den nächsten Raum, bevor sie sich wieder schließt.

Rennt im nächsten Raum gleich in die vordere Ecke, um einem Feuerball auszuweichen.

Geht dann ein Stück zurück und findet hier eine Bodenplatte, auf die ihr euch stellt. Rennt dann schnell durch die sich öffnende Tür auf der linken Seite und im nachfolgenden Gang weiter durch die nächste Tür auf der linken

Seite, am Ende des Ganges (beeilt euch dazu ein wenig, da diese Türen sich nach einiger Zeit wieder schließen).

- Im nächsten Bereich tötet ihr einen Echsenmann, bevor ihr dem Gang nach rechts folgt (nicht auf die hier befindliche Bodenplatte treten). Geht dann um die Ecke und lauft in dem vor euch befindlichen Gang immer weiter geradeaus, bis zum anderen Ende hin. Weicht dabei Feuerbällen aus und trifft schließlich auf den nächsten Echsenmann, den ihr tötet.

Folgt dann dem weiteren Verlauf des Ganges und öffnet die große Tür am Ende.

- Ihr landet so in einem großen Raum, wo euch links ein Echsenmann erwartet. Ferner wirft von der anderen Seite des Raumes ein Kerl mit Morgensternen nach euch. Tötet also zunächst beide Angreifer, um erst einmal etwas Ruhe zu haben.

Kehrt dann zurück zu der Tür, durch die ihr den großen Raum betreten habt. In einer Nische auf der rechten Seite befindet sich nämlich ein Hebel, dessen Betätigung eine Tür auf der rechten Seite dieses Raumes öffnet.

Folgt also dem Raum zunächst auf die andere Seite (entdeckt dabei links ein paar Nischen mit **Schatzkästchen**) und tötet dort einen dritten Echsenmann. Lest danach dessen **Nachricht**, die einen Hinweis auf das nachfolgende Rätsel liefert. Sucht nun die Holztüren auf der linken Seite dieses Raumes ab und findet eine, die sich öffnen läßt - durchquert diese.

- Folgt dem nachfolgenden Gang nach rechts und betätigt den Hebel, um eine Tür auf der anderen Seite des Ganges zu öffnen.

Durchquert diese und betätigt den dahinter befindlichen Hebel. Geht danach durch die geöffnete Tür hinter euch. Ignoriert den nächsten Hebel und durchquert die offene Tür auf der linken Seite. Betätigt hier den nächsten Hebel und durchquert die Tür hinter euch.

Dreht euch im nächsten Bereich nach rechts, geht durch die geöffnete Tür und betätigt den nächsten Hebel. Durchquert dann die geöffnete Tür hinter euch und geht dahinter weiter durch die offene Tür auf der linken Seite (ignoriert den Hebel).

Ihr findet euch schließlich in einem kleinen Raum wieder, wo sich ein **roter Edelstein** auf einem Podest befindet. Nehmt dieses Kleinod an euch und betätigt den hier befindlichen Hebel, um zum Anfang dieses Abschnittes teleportiert zu werden.

- Geht hier durch die Tür links zurück in den großen Raum und nähert euch dort der gegenüber liegenden Wand. Lauft dort nach rechts bis fast zum Ende und betretet die letzte kleine Nische. Dort steht ein Podest mit grüner Oberfläche, auf die ihr nun den roten Edelstein ablegt (Leertaste benutzen). Dadurch entriegelt sich die Holztür genau hinter euch (auf der anderen Seite), die ihr nun öffnen und durchqueren könnt.

- Im nachfolgenden Gang erschießt den Ork am Ende und springt dann mit Anlauf über zwei Abgründe.

Vor einem tiefen Abgrund, in dem ein Seil hängt, kommt ihr zum Stehen. Springt dort vorsichtig hinab auf einen tiefer gelegenen Vorsprung und von dort aus mit Anlauf an das Seil. Haltet euch an diesem fest und laßt euch bis zur ersten Ebene hinab. Schwingt euch dort auf den Absatz hinter euch, an dessen Wand sich ein großer Hebel befindet (mit gedrückter Altaste in besagte Richtung schwingen).

Betätigt diesen Hebel (die Aktion öffnet ein Tür) und klettert über das Seil zurück nach oben. Schwingt euch dort nun auf die andere Seite des Abgrundes und zieht euch ganz nach oben in den Gang hinein. Folgt diesem, überspringt dabei ein paar weitere Abgründe, tötet einen Echsenmann und findet schließlich am Ende auf einem Podest den **gelben Edelstein**.

- Kehrt nun durch den Gang zurück in die große Halle (überspringt dabei die verschiedenen Abgründe), haltet euch dort rechts und sucht die letzte Nische in der gegenüberliegenden Wand auf. Setzt dort jetzt den gelben Edelstein ein (Leertaste betätigen), woraufhin die Tür hinter euch (gegenüber liegende Seite) entriegelt wird. Öffnet und durchquert diese.

- Im nachfolgenden Raum befinden sich links und rechts jeweils drei Bodenplatten. Über all diese sechs Platten müßt ihr nun rennen, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen. Nehmt euch dabei natürlich vor den umherfliegenden Feuerbällen in acht und weicht diesen möglichst aus.

- Im nächsten Raum erwartet euch ein extrem starker Gegner, der euch mit ein paar Schwerthieben töten kann. Beschießt den Kerl am besten schon aus der Entfernung mit Pfeilen (Feuerzauber tun es auch) und hackt danach schnell mit dem Schwert auf ihn ein. Vergeßt dabei nicht, abzublocken. Habt ihr den Kerl besiegt, hinterläßt dieser den **Hallenschlüssel**, der einzusammeln ist.

Durchquert nun schnell den Raum (Vorsicht vor den Feuerbällen!) und öffnet die nächste Tür.

- Im nächsten Raum trifft ihr auf einen grünen Dämon, den ihr schon von weitem beseitigen solltet.

Ist euch dies geglückt, springt auf den vor euch liegenden Steg und findet dort die **Dämonenhörner** des eben getöteten Dämons. Nehmt diese an euch und nähert euch der nächsten Tür, die ihr öffnet und durchquert.

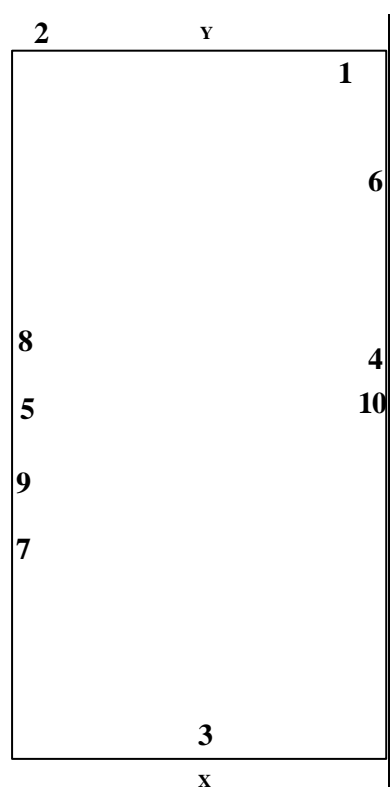
- Folgt dem Gang bis etwa zur Hälfte und springt dann nach oben. Erkennt so eine Art Brücke, auf die ihr euch hochziehen müßt.

Steht ihr dann auf der Brücke, dreht euch nach links und geht vor in eine kleine Nische, wo ihr den dort befindlichen Hebel betätigt (dieser öffnet die nächste Tür).

Springt danach von der Brücke wieder herunter (nach links) und durchquert die nun offenstehende Tür in den nächsten Bereich.

- Tötet hier einen Echsenmann, nehmt das **Schatzkästchen** an euch und durchquert dann die kleine Tür auf der rechten Seite (*nicht* im oberen Bereich).

Folgt dem nachfolgenden Gang und durchquert die silberne Tür, um den nächsten Raum zu betreten.



- Hier gilt es, durch Betätigen verschiedener Hebel Plattformen zu heben und zu senken, um dadurch andere Hebel erreichen zu können. Am Ende müssen alle Hebel einmal gedrückt sein (Eingang X, Ausgang Y). Hier die Reihenfolge:

1. Den Hebel in der rechten vorderen Ecke betätigen. Runterfahren. Auf die andere Plattform springen und wieder nach oben ziehen.

2. In der linken Ecke auf die Plattform ziehen und den dort befindlichen Hebel betätigen.

3. Umdrehen und über die folgenden zwei Plattformen auf die andere Seite des Raumes springen. Dort befindet sich ein Loch in der Mitte. Laßt euch dort hinunter hängen, springt hinab und betätigt den hier befindlichen Hebel.

4. Springt nun nach links auf die dort befindliche Plattform. Von dieser aus weiter nach links. Ihr bemerkt dann eine Plattform, die etwas höher schwebt und auf die ihr euch ziehen könnt.

Von dort aus zieht ihr euch weiter nach oben. Dreht euch dort herum und springt von hier aus über den Abgrund

auf die nächste große Plattformfläche. Findet auch dort wieder eine etwas höher liegende Plattform, auf die ihr euch zieht. Springt von dort aus zwei Mal weiter, um euch vor zwei Hebeln wiederzufinden. Betätigt hier den *rechten* der beiden Hebel, da es sich bei dem linken um eine Falle handelt. Achtet darauf, daß unter euch eine Plattform nach oben gefahren kommt, die zu einem Hebel auf der gegenüber liegenden Seite führt.

5. Laßt euch von der Plattform nach hinten runterfallen und von der nächsten Plattform geht es eine weitere Plattform hinab (linke Seite), wo euch am Ende auch schon der nächste Hebel erwartet, den ihr natürlich betätigt.

6. Dreht euch um und springt über den großen Abgrund auf die gegenüber liegende Plattform. Zieht euch von dort aus links auf die höher schwebende Plattform. Von dort aus springt ihr, von der Mitte aus, auf die größere Plattform an der Wand. Zieht euch dort stehend rechts auf die nächste Plattform und von dort aus, etwas weiter vorne, noch eine Plattform nach oben (rechte Seite). Findet euch erneut vor zwei Hebeln wieder, von denen ihr diesmal nur den linken betätigt.

7. Dreht euch danach nach links und springt über die Plattformen, die sich an der Wand befinden (zu einigen müßt ihr schräg springen), bis hin zur letzten. Von dieser aus laßt ihr euch zur nächsten Plattform herunter baumeln. Findet hier eine etwas schräg versetzte Plattform (etwas weiter unten), auf die ihr nun springt. Von dort aus könnt ihr euch dann auf die Plattform herunterbaumeln lassen, bei der sich auch der nächste Hebel befindet.

8. Dreht euch nun nach rechts und springt mit Anlauf auf die vor euch befindliche Plattform mit dem nächsten Hebel, den ihr gleich darauf betätigt.

9. Dadurch fährt links neben euch eine Plattform hinunter, auf die ihr springt. Betätigt dort sogleich den Hebel.

10. Dreht euch nach rechts, springt auf die Plattform, wendet euch dort nach rechts, springt mit Anlauf auf die gegenüberliegende Seite (etwas weiter unten liegend) und in Richtung Wand. Findet hier den letzten Hebel, dessen Betätigung die Tür in den nächsten Bereich öffnet (Y).

Dreht euch um und springt über die beiden restlichen Plattformen in Richtung Tür, die ihr nun durchqueren könnt.

- Folgt dem weiteren Gang dann (Vorsicht Echsenmann!) in eine Art Rundgang, dem ihr nun bis zum Ende hin folgen müßt. Tötet unterwegs ein paar Echsenmänner und gelangt schließlich in einen großen runden Raum.

- Sobald ihr diesen Raum betretet, kommt euch ein Endgegner entgegen. Dieser schwebt von der Decke herab und beschießt euch mit Feuerbällen. Weicht diesen möglichst aus, nehmt eure Armbrust zur Hand und beschießt

eurerseits den Feind (möglichst mit Zauber- oder Explosivpfeilen). Beachtet dabei, daß der Gegner ständig auf- und abschwebt und schwer zu treffen ist. Habt ihr den Feind schließlich besiegt, nehmt das **Teleportierarmband** auf, das er verloren hat und sammelt die **Schatzkästchen** in diesem Raum ein. Betretet dann den grünlich schimmernden Nebel, um euch im Anfangsbereich des Dungeons wiederzufinden.

- Haltet euch dort rechts, links, rechts, links bis zum Ende und rechts (beachtet die Feuerbälle). Findet hier auf der rechten Seite eine Bodenplatte, die ihr betretet. Dies öffnet die Tür hinter euch, durch die ihr schnell rennen müßt.

Im nächsten Gang betretet eine weitere Bodenplatte, die die Tür vor euch öffnet. Durchquert diese und im nächsten Gang schnell die Tür ganz links, um euch im Anfangsraum des Dungeons wiederzufinden.

Sucht dort die Nische mit dem Seil auf und klettert über dieses zurück in den oberen Bereich.

- Schwingt euch oben angekommen auf die Plattform und folgt der Schräge bis vor eine Wand. Wendet euch dort einem der beiden Seitenteile zu und springt und hangelt euch nach oben.

Verlaßt den Turm, haltet euch links, rutscht eine Schräge hinunter und findet euch auf einem schmalen Bergpfad wieder.

Folgt diesem ein Stück und achtet darauf, daß ihr nicht runterfallt. Dreht euch schließlich mit dem Rücken zum Abgrund, geht einen Schritt zurück und haltet dabei die Leertaste gedrückt, um euch an der Kante festzuhalten.

Hangelt euch nun mit gedrückter Leertaste auf die andere Seite des Berges und zieht euch dort wieder nach oben. Steigt ein paar Stufen hinunter und betretet eine Höhle.

- Hier findet ihr einen Händler, von dem ihr Heiltränke und Munition abkaufen könnt.

Nachdem ihr euch eingedeckt habt, oder auch nicht, betretet den Teleporter inmitten der Höhle, um euch im nächsten Abschnitt wiederzufinden.

Kapitel 3: Der Wald

- Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht euch gleich ein wenig nach rechts und tötet den Bogenschützen. Sammelt dann die **Pfeile** (explodierend) und den **roten Pilz** vor der Bergwand ein.

- Folgt dann dem Pfad bis zum nächsten Bogenschützen, den ihr ebenfalls tötet (findet außerdem auf der linken Wegseite einen **grünen Pilz**).

Ist euch dies gelungen, geht es weiter den Pfad entlang, bis ihr wiederum auf die Elfe Fiona trifft, die euch ein kleines Liedchen singt.

- Lauft dann den schneebedeckten Weg bis zum Ende durch und findet vor der Bergwand, auf der linken Seite, eine Säule. Springt auf die Säule hinauf und von dort aus weiter nach oben auf den Felsvorsprung. Nun geht auf den nachfolgenden Vorsprüngen immer ein Stück nach rechts, um euch dann eine Stufe weiter nach oben ziehen zu können.

Ganz oben folgt dem Vorsprung nach rechts und springt dann hinunter auf einen etwas tiefer liegenden Vorsprung. Folgt diesem weiter nach rechts und springt schließlich wiederum über mehrere Vorsprünge nach oben.

- Folgt einem Vorsprung schließlich in die andere Richtung, um von dort aus weiter nach oben klettern zu können.

Es folgen nun noch zwei drei weitere Aufstiege und ihr befindet euch endlich auf dem Gipfel.

- Geht hier langsam weiter, bis ihr vor euch einen großen Platz seht. Auf diesem Platz befinden sich Säulen, aus denen Pfeile schießen und Bodenplatten, die Fallen auslösen. Diese Bodenplatten könnt ihr bei genauerem Hinsehen erkennen.

Laßt hier also die Geldsäcke unbeachtet und rennt statt dessen möglichst nah am linken Rand bis zum Ende des Platzes durch (weicht unter Umständen den Pfeilen aus).

- Biegt am Ende des Platzes in den linken Weg ein und folgt diesem. Trifft hier auf Wölfe, die ihr erlegt (am besten mit der Armbrust).

Ihr gelangt schließlich an einen Abzweig, wo es nach links weitergeht. Schließlich findet ihr euch vor einer Ruine wieder, auf deren Dach ihr einen Bogenschützen beseitigen müßt. Im Innern der Ruine erwartet euch ein Ritter, der nach seinem Ableben eine **Nachricht** hinterläßt.

Habt ihr diese aufgenommen, umgeht die Ruine nach links und entdeckt auf dem Boden, vor der hohen Mauer, ein **Schneeglöckchen**, das ihr mitnehmt.

Umgeht nun die Ruine auf die andere Seite und bemerkt an dem hinteren Teil der rechten Säule ein Emblem, in dem sich ein Knopf befindet (X). Betätigt diesen Knopf und die daneben befindliche Tür öffnet sich. Durchquert diese und findet euch in den Baracken wieder.

- Folgt hier dem Gang und tötet einen auftauchenden Ritter. Sucht dann den ersten Raum auf der rechten Seite auf und betretet diesen. Tötet dort den zweiten Ritter. Sucht dann zwischen den Betten nach einem **Spindschlüssel**, den ihr aufhebt. Benutzt diesen nicht (er paßt nämlich nur in den hintersten Spind), da der dazu passende Schrank eine Falle darstellt.

- Verläßt diesen Raum dann wieder und folgt dem Gang nach rechts. Betretet den nächsten Raum auf der rechten Seite und öffnet dort den rechten Schrank, in dem ihr eine **Nachricht** findet.

Findet dann auf dem Dach des Bettes (rechte Seite) den **Truhenschlüssel**, mit dem ihr die hier befindliche Truhe öffnen könnt (hochspringen und Schlüssel nehmen).

- Verläßt den Raum, geht weiter nach rechts und findet im nächsten Gang (Abzweig, linke Seite) einen Ritter vor, den ihr tötet. Nach dessen Ableben findet ihr den nächsten **Spindschlüssel**, der den mittleren Schrank im ersten Raum öffnet.

- Folgt nun am Abzweig dem Gang weiter nach rechts und entdeckt plötzlich vor euch einen Bogenschützen. Während ihr diesen beschießt, taucht hinter euch ein weiterer Schütze auf. Tötet auch diesen und folgt dann dem Gang weiter bis zum nächsten Abzweig.

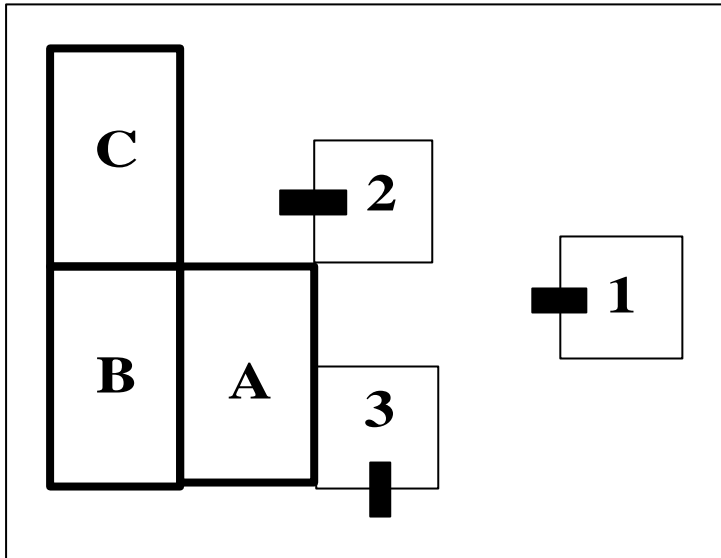
- Geht hier nach rechts und betretet gleich wieder rechts die Küche. Zerschlagt hier alle Fässer (danach taucht ein Bogenschütze am Eingang der Küche auf) und findet so ein paar **Lebensmittel**.

- Verläßt die Küche und folgt dem Gang nach rechts. Seht vor euch drei Pendel, die hin- und herschwingen. Durchquert diese im richtigen Moment und folgt dahinter dem Gang um die Ecke.

Steigt die Treppe hinunter und beachtet, daß hinter der letzten Stufe Speere aus der Wand gefahren kommen. Rennt also schnell durch und erschlagt den Ritter, der daraufhin eine **Nachricht** fallen läßt.

- Durchquert nun die offene Tür am Ende des Ganges und betretet somit einen tieferen Raum. Hier findet ihr drei Hebel und drei Säulen, die mit Hilfe der Hebel bewegt werden können. Eure Aufgabe wird es nun sein, die Säulen so zu verschieben, daß ihr über diese den Durchgang im oberen Teil der Wand erreichen könnt.

Seht dazu das Bild und haltet euch an unsere Angaben:



Hebel 1 verschiebt Kiste A, Hebel 2 verschiebt Kiste B und Hebel 3 verschiebt Kiste C.

Betätigt zuerst Hebel 1 sooft, bis Kiste A sich unter Hebel 2 befindet. Springt dann auf Kiste A und betätigt Hebel 2 sooft, bis sich Kiste B an dem Punkt auf dem Bild befindet.

Nun geht es zurück zu Hebel 1, den ihr sooft betätigt, bis

sich Kiste A an dem Punkt auf dem Bild befindet.

Zu guter Letzt wird Hebel 3 sooft betätigt, bis sich die Kiste C an dem Punkt auf dem Bild befindet.

- Habt ihr alles richtig gemacht und befinden sich die Säulen aufeinander (siehe Bild), sucht erst einmal den Boden dieses Raumes auf und verläßt diesen durch einen kleinen Gang.

Ihr landet so in einer Folterkammer, wo ihr von einem starken Folterknecht erwartet werdet. Habt ihr diesen erlegt, sammelt dessen **Gefängnisschlüssel** und die herumliegenden **Gegenstände** ein. Springt außerdem auf den linken Tisch und nehmt dort ein **Hobbitohr** auf (eine für später benötigte Zutat).

- Wurde alles erledigt, kehrt zurück in den Raum, in dem ihr gerade die Kisten verschoben habt. Klettert dort nun auf die höchste verschobene Kiste (C) und springt von dieser aus weiter in die höher gelegene Öffnung in der gegenüber liegenden Wand (mit Anlauf - etwas schräg).

- Folgt dem Gang und stößt auf den nächsten Endgegner, einen Zauberer namens Morghan. Um diesen Kerl zu besiegen, müßt ihr ziemlich schnell sein und solltet ausschließlich euer Schwert benutzen (der Zauberer blockt alles andere ab).

Nähert euch also schnell dem Gegner und schlägt mit dem Schwert auf ihn ein. Habt ihr ihn getroffen, löst er sich in einen grünen Nebel auf und fliegt an eine andere Stelle. Ihr solltet möglichst schnell dem Nebel hinterherrennen, denn dort materialisiert sich der Zauberer wieder und ihr müßt ihn, sofort nach Erscheinen wiederum mit dem Schwert schlagen. Laßt ihr euch zu lange Zeit, schleudert der Magier einen Zauberspruch auf euch los.

Habt ihr den Kerl nach einiger Übung besiegt, nehmt dessen Schlüssel an euch (**Morghans Schlüssel**) und schlagt links und rechts die Zylinder kaputt, um diesen die folgenden **Zaubersprüche** entnehmen zu können:
Flammenwand, Feuerwolke, Blitz, Feuerball.

- Springt dann auf den Thron in diesem Raum, um die Tür zu öffnen, die nach draußen führt.

Folgt der Treppe und haltet vor dem Abgrund inne. Hier müßt ihr nun wiederum über die verschobenen Kisten zum Ausgang links oben springen und diesen Raum verlassen.

- Im Gang stehend wendet euch nun nach links und folgt dem schmalen Gang. Öffnet das rechte der beiden Gitter und entnehmt der Zelle die **Rumflasche**. Sucht nun die andere Seite auf und öffnet dort die linke der beiden Zellen (darin befindet sich Grimlo der Seemann). Betretet die Zelle, erschlagt Grimlo und findet eine **Nachricht** mit nützlichen Hinweisen.

Laßt die beiden anderen Gefangenen lieber eingesperrt, da diese euch in Null Komma nichts töten würden.

- Verlaßt die Baracken nun wieder und folgt dem Weg weiter bis vor eine zweite Ruine. Erschießt auf dessen Mauern zwei Bogenschützen und öffnet die Tür (vorausgesetzt, es befindet sich Morghans Schlüssel in eurem Besitz).

- Durchquert das offene Tor und findet dahinter eine Kreuzung, bei der ihr den linken Weg wählt.

Ihr kommt schließlich vor einen Abgrund, an dem ihr euch herunterhangeln müßt. Landet daraufhin auf weiteren Abgründen, über die ihr euch der Reihenfolge nach bis ganz nach unten ablassen müßt - schaut euch dazu einfach um und findet immer den nächstmöglichen Vorsprung.

- Auf dem Boden angelangt, folgt dem weiteren Weg bis auf einen Platz, der von Säulen umgeben ist. Betretet diesen Ort und werdet gleich von einem Eismann angegriffen.

Nachdem ihr diesen getötet habt, geht erneut auf den Platz und vor das Podest, auf dem sich ein durch ein magisches Schild geschützter Schlüssel befindet.

Beachtet nun jeweils den oberen Teil der vier Torbögen. In jedem dieser Bögen hängt eine Art durchsichtige Kugel, die ihr nun mit Hilfe der Armbrust abschießen müßt. Habt ihr schließlich alle vier Glaskugeln

abgeschossen, zerplatzt das magische Schild und ihr könnt euch den **Zauberschlüssel** holen.

- Kehrt nun zurück zu dem Berg, über den ihr gekommen seid und klettert dort über die Vorsprünge wieder ganz nach oben.

Habt ihr schließlich den Gipfel erreicht, beachtet, daß euch dort diesmal ein großer Schneeball erwartet. Geht also ein Stück vor und springt, sobald der Ball zu rollen beginnt, wieder nach hinten und den Vorsprung hinunter.

Klettert danach erneut nach oben auf den Gipfel und folgt diesem bis zum Abzweig.

- Geht hier diesmal nach links hinten weiter, tötet einen Ritter und einen Wolf und öffnet am Ende des Weges die Tür (vorausgesetzt, der Zauberschlüssel befindet sich in eurem Besitz).

- Durchquert die Tür, folgt dem Pfad, tötet einen Wolf und läuft schließlich durch einen Torbogen. Ihr findet euch nun vor einem Eissee wieder.

Eure Aufgabe hier ist es nun, insgesamt **drei Drachenherzen** zu finden (über jedes Herz wacht ein Kristalldrache, der mit einem Pfeil niedergestreckt werden muß). Dazu müßt ihr über die Eisschollen springen und alle Bereiche des Sees absuchen. Beachtet dabei, daß euch in diesem Bereich blaue Drachen mit Eisatem angreifen.

Außerdem stoßt ihr hier ab und an auf Kreuze, die ihr anklickt - so findet ihr ein paar **Pfeile**.

Nachdem ihr den Torbogen durchquert habt, haltet euch rechts, geht durch bis vor die Felswand und springt dort nun links über die Eisschollen. Einfacher ist es, wenn ihr ins Wasser springt. Beachtet dabei nur, daß dies kalt ist und euch langsam Leben abgezogen wird.

Schwimmt ihr ganz außen an der Bergwand entlang, findet ihr nacheinander die drei Podeste mit den Drachenherzen, da diese sich immer auf einer Eisscholle am äußeren Rand befinden.

Bemerkt ferner am Außenberg zwei Durchgänge (am Festland), die durch eine Eisschicht versperrt sind.

- Nachdem ihr also alle drei Drachenherzen gefunden habt (nachdem ihr euch ein wenig Überblick im Wasser verschafft habt, ist diese Aufgabe gar nicht mehr so schwer), nähert euch dem rechten der beiden Eistore (dieses befindet sich vor einer höheren Eisscholle mit einem Kreuz darauf).

Steht ihr genau vor dem Eistor, nehmt eure Armbrust zur Hand und visiert das Eis an. Schießt dann nacheinander auf den linken oberen Bereich, den

rechten oberen Bereich, den linken unteren Bereich und den rechten unteren Bereich. Ihr bemerkt, daß ihr getroffen habt daran, daß sich die Fläche dunkelblau verfärbt. Dies muß ziemlich schnell geschehen, da die dunkelblauen Flächen sich nach einiger Zeit wieder hell verfärben und dann nochmals angeschossen werden müssen.

- Habt ihr das Eis durchbrochen, folgt dem Pfad bis zu einem Händler (Vorsicht vor dem Wolf!). Befindet sich die Muschel und das Hobbitohr bereits in eurem Besitz, benötigt ihr diese Zutaten nicht mehr. Sollte dies nicht der Fall sein, kauft euch diese Gegenstände noch schnell, bevor ihr die hier befindliche Tür öffnet und durchquert.

- Folgt dem Weg und trifft auf ein Skelett, das ihr erschlagen müßt. Ist euch dies gelungen, nehmt nach dessen Tod den **Schädel** an euch.

Folgt nun dem Weg weiter bis vor einer großen Ruine. Betretet dort *nicht* den Durchgang, der vom Weg aus weiter in das Innere des Gebäudes führt, sondern sucht zuerst den Durchgang weiter links auf, der auf einen kleinen Hof mit einem Skelett führt.

- Tötet den Gegner (nehmt danach seinen **Schädel** auf) und wendet euch dann der rechten Wand zu. Hier könnt ihr euch an einer bestimmten Stelle nach oben aufs Dach ziehen.

Von dort aus geht es dann auf der rechten Seite weiter, wo ihr euch ganz nach oben zieht. Findet hier vor euch (etwas weiter rechts) eine Mauer, auf die ihr euch zieht. Folgt dann der Oberseite der Mauer bis auf ein Dach. Hier findet ihr gleich links an der Wand den ersten von zwei Knöpfen, den es zu drücken gilt.

Kehrt dann über die Oberseite der Mauer zurück auf das erste Dach, dem ihr nun auf die andere Seite hin folgt. Zieht euch dort auf das höher gelegene Dachstück und folgt diesem bis zum Ende hin. Nähert euch dort langsam dem Abgrund auf der rechten Seite und entdeckt vor euch, am Ende eines schmalen Stückes, den zweiten Knopf, dem ihr euch langsam nähern müßt (dazu ist die Shift-Taste gedrückt zu halten). Versucht euch ein wenig hin und her zu bewegen, es geht schon irgendwie. Drückt auch diesen Knopf und eine Tür öffnet sich.

- Verläßt das Dach nun wieder und umgeht die große Ruine nach links, um dort die eben geöffnete Tür vorzufinden, die ihr nun durchquert.

Kapitel 4: Gwendolins Dungeon

- Öffnet die Holztür und findet euch in einem Gang wieder. Folgt diesem durch den vor euch befindlichen Durchgang und achtet darauf, im nachfolgenden großen Raum nicht abzustürzen. Wendet euch auf dem Holzsteg nach rechts und folgt diesem um die Ecke (beachtet dabei die Spieße, die aus der Wand gefahren kommen). Geht bis zum Ende weiter (zur Bergwand) und wendet euch dann nach rechts. Betretet hier einen kleinen Gang, in dem eine **tote Ratte** auf dem Boden liegt, die ihr mitnehmen müßt.

- Verlaßt den Gang wieder und folgt dem Holzsteg ein Stück nach links (beachtet die Stelle mit dem Seil, das nach unten führt).

Stellt euch auf die kleine Plattform vor dem Seil, springt an dieses heran und laßt euch am Seil hinunter bis zur nächsten Plattform. Schwingt auf eben diese Plattform und betretet den nachfolgenden Raum.

- Hier findet ihr insgesamt fünf Hebel und ein Zahnrad vor. Es gilt nun, die Hebel in einer bestimmten Reihenfolge zu betätigen, um einen kleinen Stein ins Rollen zu bringen, der die nächste Tür öffnet. Geht dazu wie folgt vor (wir haben die Hebel von links nach rechts mit 1 - 5 nummeriert):

1. Betätigt den 4. Hebel, um die Waage zu kippen.

2. Betätigt den 5. Hebel, um den Stein ins Rollen zu bringen und auf das Förderband zu befördern.

3. Betätigt den 2. Hebel, der den kleinen Eisenstab im unteren Bereich in Bewegung setzt. Nähert euch, während der Eisenstab von links nach rechts fährt, dem 3. Hebel.

4. Betätigt den dritten Hebel in dem Moment, in dem sich der kleine Eisenstab genau unterhalb des Anfangs des Förderbands befindet. Der Eisenstab stoppt an dieser Stelle und der kleine Stein rollt über das Förderband in den Eisenstab.

5. Betätigt nochmals den 2. Hebel (unter Umständen 2x), um diesen ganz nach links fahren zu lassen.

6. Betätigt zu guter Letzt den 1. Hebel, der den Eisenstab kippt und den Stein in eine Öffnung hineinbugsiert.

Die Tür öffnet sich und ihr könnt sie durchqueren.

- In der nachfolgenden Nische befindet sich ein Teleporter, der euch vor einen Turm bringt.

Betretet den Turm und verlaßt diesen gleich wieder nach links. Ihr findet euch auf einem Steg wieder, auf dem es gilt, schwingenden Pendeln

auszuweichen. Durchquert diese im richtigen Augenblick (die Teile schwingen sehr schnell hin und her) und haltet vor dem letzten Pendel inne. Hier müßt ihr nämlich durch das Pendel und auf die dahinter liegende Plattform springen. Ist euch dies geglückt, findet ihr euch in einem Höhlengang wieder.

- Folgt diesem, tötet dabei ein paar Zwerge (bei einer der Leichen findet ihr Goldklumpen) und landet schließlich vor einer Wand.

Von hier aus führen zwei Wege ab - rechts und links. Entscheidet euch zunächst für den linken Gang und folgt diesem um die Ecke. Tötet einen Zwerg und geht dann weiter in den nächsten Raum, wo ihr von einem Zwergenmagier angegriffen werdet.

- Um ohne Schaden davonzukommen, zielt einfach mit einem Explosivpfeil auf den Feind, um diesen mit einem Treffer niederzustrecken. Befindet sich kein solcher Pfeil mehr in eurem Gepäck, müssen normale Pfeile herhalten. Nehmt euch vor den Sprüchen des Magiers in acht.

Habt ihr den Kerl schließlich besiegt, findet ein neues Rezept für den **Blendenzauberspruch**.

- Zerschlagt dann die hier befindlichen vier Zylinder, um die darin enthaltenen **Zaubersprüche** entnehmen zu können.

Nähert euch dann dem hier befindlichen Kessel und mixt den Metamorphose-Spruch:

1 Muschel, 1 Dämonenhorn, 1 Hobbitohr, 1 Ratte, 3 Drachenherzen.

Habt ihr dies erledigt und befindet sich besagter Spruch in eurem Zauberbuch, folgt dem kleinen Gang, der sich auf der linken Seite dieses Raumes befindet. Am Ende dieses Ganges seht ihr einen großen Hebel an der Wand, den ihr betätigt.

- Kehrt sodann zurück in den Raum, in dem der Magier erlegt wurde und verlaßt diesen nach links.

Folgt dem nachfolgenden Gang diesmal immer geradeaus und tötet einen weiteren Zwerg. Nachdem ihr dann dem Gang weiter gefolgt seid, findet ihr euch schließlich vor einem Abgrund wieder.

Überspringt diesen mit Anlauf und folgt dem weiteren Gang (tötet dabei zwei Zwerge) bis vor einen weiteren Abgrund.

- Dreht euch dort kurz nach links und seht einen Vorsprung mit zwei Spinnenwesen, zu dem ihr euch nun vorarbeiten müßt. Um dies zu

bewerkstelligen folgt ein ziemlich langwieriger Weg über die hier befindlichen transparenten Plattformen.

Springt also zuerst auf die vor euch befindliche Plattform und laßt euch von hier aus bis ganz nach unten ab (bis zu den Plattformen, die knapp über der Lava schweben). Dort müßt ihr dann über die unten befindlichen Plattformen bis auf die andere Seite springen, wo ihr euch wiederum ganz nach oben und vor den Vorsprung mit den zwei Spinnenwesen ziehen müßt.

- Tötet die beiden Spinnenwesen (am besten aus der Entfernung) und springt dann rüber auf den Vorsprung. Findet hier eine Nische mit einem großen Hebel, den ihr betätigt.

Kehrt dann zurück auf den Vorsprung (wo ihr die Spinnenwesen getötet habt) und wendet euch dort nach links. Findet am Ende weitere zwei transparente Plattformen (führen nach links), über die ihr nun springen müßt. Dreht euch auf der zweiten Plattform stehend nach links und springt in den dort befindlichen Gang hinein. Habt ihr eben den Hebel betätigt, ist hier nun die Tür offen.

- Folgt dem nachfolgenden Gang bis zu einem Abzweig (tötet auf dem Weg einen Zwerg) und folgt diesem weiter nach vorne. In einem helleren Gang kommen von links und rechts Kreissägen gefahren - paßt dort auf.

Hinter den Kreissägen geht es den Gang entlang weiter, bis zu einem Abzweig. Folgt hier dem Gang nach links und geht weiter bis zum nächsten Abzweig. Biegt hier nach rechts ab und geht bis zum Ende durch.

Am nächsten Abzweig biegt ihr nochmals nach rechts ab und seht vor euch eine dunkle Mauer, die ihr einfach durchqueren könnt. Findet euch daraufhin in einem weiteren Gang wieder.

Folgt diesem nach vorne bis in einen kleinen Raum, in dem ein Ork weint. Nähert euch diesem Ork und klickt ihn an. Der Kerl entpuppt sich als Mensch, der nun euer Schwert in eine Feuerwaffe verwandelt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, betätigt den Hebel in diesem Raum und verlaßt den Bereich nach links (also dem Gang folgen, der nach oben führt).

Folgt dem Gang bis zum nächsten Abzweig und folgt diesem dann nach links. Beim nächsten Abzweig geht es nochmals nach links, dann nach rechts. Durchquert den hellen Gang mit den Kreissägen und landet danach in dem Höhlengang.

Folgt diesem bis zum nächsten Abzweig und lauft dort nach links weiter.

Hier hat sich nun die Tür geöffnet (vorausgesetzt, ihr habt den Hebel bei dem weinenden Ork betätigt), die ihr durchquert.

- Betretet die nächste große Höhle und trifft hier auf einen Drachen und seinen Helfer, eine Art Raupe. Kümmert euch zuerst um die Raupe und erledigt diese möglichst aus der Ferne (Pfeile oder Zaubersprüche), da dieser Gegner mit einer Lanze nach euch sticht.

- Habt ihr dieses erste Hindernis überwunden, nähert euch dem großen schwarzen Drachen. Am besten von vorne. Sobald sich die Ansicht ändert und ihr das Geschehen von oben betrachten könnt, findet fünf seltsame Gebilde, die aussehen wie rote Steine. Beachtet hierbei, daß der Drache seinen Kopf stets über dem mittleren Stein hin- und herschwingt. Nähert euch an dieser Stelle dem Drachenkopf (bleibt dabei aber *hinter* dem Stein) und schlägt mit dem Feuerschwert auf den Kopf ein. An dieser Stelle passiert euch nichts und ihr habt den Drachen bald besiegt.

Sammelt danach die **Dracheneier** ein und verläßt die Höhle wieder.

- Folgt dem Gang nach links und nähert euch dem tiefen Abgrund. Springt dort auf die transparente Plattform direkt vor euch (diese liegt etwas höher), dreht euch dort nach links und springt auf die nächste Plattform, die sich in der Nähe des Gebäudes befindet. Etwas weiter rechts findet ihr die letzte Plattform, die dicht vor dem Gebäude schwebt. Springt auch auf diese und von dort aus weiter auf den Gang, der um das Gebäude führt.

Folgt diesem Rundgang weiter zum Gang, der zum Ausgang führt (Vorsicht vor den Speerfallen!) und kehrt zurück in die Außenwelt.

- Folgt hier nun dem schneebedeckten Weg zurück zum Eissee (trifft unterwegs auf den Händler, der euch neue Waren anbietet). Solltet ihr keine **Pfeile** mehr besitzen, kauft euch hier mindestens vier Stück.

Seid ihr vor dem See gelandet, springt ins kühle Naß und schwimmt dort nach rechts. Haltet euch an der Bergwand und gelangt nach einiger Zeit vor den zweiten Felsdurchgang, der von einer Eisschicht bedeckt wird. Schießt auch hier wieder mit Hilfe der Armbrust die vier Bereiche ab (oben links, oben rechts, unten links, unten rechts), woraufhin das Eis zersplittert und ihr weitergehen könnt.

- Nachdem ihr dem weiterführenden Weg ein wenig gefolgt seid, erscheint erneut die Elfe Fiona, die euch eine weitere Geschichte erzählt.

Geht danach weiter vor und trifft auf den zweiten Drachen. Bei diesem handelt es sich diesmal um ein blaues Wesen und auch dieses kann nur mit Hilfe des Feuerschwertes gekillt werden - andere Waffen und Sprüche bringen rein gar nichts.

Auch hilft hier keine spezielle Taktik oder so. Weicht den Feuerbällen des Drachens aus, nähert euch diesem, schlägt zu und versucht, seinen Prankenhieben auszuweichen.

Habt ihr den Feind dann besiegt, verschwindet die Feuerwand hinter dem Drachen und ihr könnt dem weiteren Weg bis vor einen See folgen.

- Geht hier nach links und betretet eine Brücke. Auf der Brücke befindet sich eine Bodenplatte, die ihr betreten müßt. Diese Aktion öffnet die beiden Gitter auf der Brücke. Geht nun einen Schritt vor und ein Skelett materialisiert sich auf der Brücke. Da dies unbesiegbar ist und das Gitter auf der anderen Seite der Brücke sich gleich wieder schließt, müßt ihr das Skelett zunächst von der Brücke herunter locken.

Achtet darauf, daß es euch folgt und lockt es ganz nach links. Hat sich das Skelett euch genähert, rennt schnell daran vorbei und zurück auf die Brücke. Durchquert das erste Gitter und rennt schnell vor das hintere Gitter. Wartet dort nun solange, bis das Skelett die Bodenplatte auf dem ersten Teil der Brücke betreten hat und somit das zweite Gitter öffnet - durchquert dieses dann schnell (dies alles erfordert ein wenig Übung, läßt sich aber bewältigen).

- Folgt nun dem weiteren Weg, trifft auf ein Skelett und überspringt einen Abgrund. Beachtet, daß ihr euch auf den kleinen Lavastellen die Füße verbrennt - weicht diesen also möglichst aus.

Ihr gelangt schließlich an eine Kreuzung. Da der rechte Weg von einer Flammenwand versperrt wird, macht euch zuerst daran, die linke Seite zu erkunden.

- Am Ende des Weges gelangt ihr auf einen großen Platz. Links vor dem Platz entdeckt ihr in einer kleinen Nische einen Hobbit, den ihr ansprecht. Er erzählt euch von einer Überraschung, die ihr erhaltet, wenn ihr den Drachen tötet.

Geht also weiter auf den größeren Platz und tötet dort den herumfliegenden Drachen mit ein paar Pfeilen.

Kehrt nach vollendeter Arbeit zurück zu dem Hobbit, der euch nun **Capons Trank** übergibt.

- Kehrt mit diesem Trank zurück zu der Kreuzung, wo ihr diesmal dem Weg zur Flammenwand folgt. Haltet vor den Flammen inne, benutzt Capons Trank und durchquert daraufhin die Flammenwand.

- Folgt dem weiteren Weg bis vor ein Holzgerüst (Skelett), das ihr über das herunterhängende Seil besteigen könnt.

Folgt dem oberen Teil des Gerüsts bis zum Ende und betätigt den dort befindlichen Hebel. Dadurch senkt sich der erste Teil einer Brücke und ihr könnt nach oben springen. An dieser oberen Stelle (ganz am Anfang) befindet sich über euch ein Dach mit einer kleinen Glocke drin. Schlagt hier einfach einmal mit eurem Schwert zu, woraufhin Glocke läutet und der kleine Hobbit kommt (unter Umständen müßt ihr auch springen und schlagen. Dazu sind die Alt- und Strgtasten gleichzeitig zu drücken).

Dieser betätigt den Hebel auf der anderen Seite des Lavaflusses und ihr könnt nach kurzer Zeit die Brücke gänzlich überqueren (springt in der Mitte über eine kleine Spalte).

- Folgt auf der anderen Seite dem Hobbit auf einen größeren Platz (springt über die dort befindlichen Lavaströme) und dort nach links. Redet mit dem Hobbit und erfahrt, daß ihr einen zweiten Drachen töten sollt.

Findet also auf diesem Platz den herumfliegenden Drachen und schießt diesen mit Hilfe von Pfeilen ab. Ist euch dies gelungen, taucht ein Skelett auf, das ebenfalls erschlagen werden muß. Erst nachdem ihr auch diesen Plagegeist aus dem Weg geräumt habt, könnt ihr zurück zu dem Hobbit gehen, der euch nun auf einmal nach seiner Milch fragt.

- Um diese zu finden, nähert ihr euch dem hier befindlichen großen Lavastrom. Folgt diesem nach rechts und findet am Ende einen schmalen Pfad, der ein Stück unterhalb weiter nach rechts führt.

Springt auf eben diesen Pfad und folgt diesem bis zum Ende. Ihr entdeckt an dieser Stelle ein Seil, an dem ihr euch auf die nächste Ebene ablassen müßt.

Folgt dort einem kleinen Pfad und findet die verlangte **Milchschüssel**.

Kehrt über das Seil und den Pfad zurück zu dem Hobbit, dem ihr das Teil übergibt.

- Immer noch nicht zufrieden, verlangt der kleine Kerl nun nach 5 Haselnüssen. Nähert euch dazu nochmals dem großen Lavastrom, den ihr diesmal überspringt. Folgt dem weiteren Weg und entdeckt einen zweiten Lavastrom, den es ebenfalls zu überspringen gilt.

Dahinter bemerkt ihr eine kaputte große Steinbrücke, die nochmals übersprungen werden muß. Tötet dabei ein Skelett und laßt euch am anderen Ende der Brücke runterfallen.

Folgt dem unten befindlichen Weg bis vor einen großen Baum, unter dem **fünf Haselnüsse** herumliegen (auf dem Boden).

Sammelt diese alle ein und macht euch auf den Rückweg zum Hobbit, dem ihr die Nüsse überreicht. Als Dank dafür erhaltet ihr einen **Unsichtbarkeitstrank**.

- Mit diesem kehrt ihr nun zurück zu dem großen Baum, unter dem ihr eben die Nüsse gesammelt habt (über die Lavaströme und die Brücke springen). Links neben diesem Baum findet ihr eine Brücke, über die ein großes Skelett wacht. Nehmt nun den eben erhaltenen Unsichtbarkeitstrank zu euch, betretet die Brücke und geht einfach unbeachtet an dem Skelett vorbei auf die andere Seite der Brücke.

- Folgt dort dem Weg bis zu einer Kreuzung, wo es nach links weitergeht. Nach kurzer Zeit überrascht euch die Elfe Fiona, die euch eine weitere Geschichte zu erzählen weiß.

Es geht dann weiter den Weg entlang, bis zu einem Abzweig. Folgt diesem zunächst geradeaus weiter und findet euch auf einer Lichtung wieder. Lauft dort weiter vor und trifft auf einen Steingolem, den ihr töten müßt (am besten mit Pfeilen oder Zaubersprüchen). Nach dessen Ableben hinterläßt der Gegner ein **Golemherz**, das ihr aufnehmt.

Geht nun weiter auf der Lichtung vor und stoßt so nacheinander auf insgesamt vier Golems, die es zu töten gilt. Nachdem ihr euch daraufhin die **vier Herzen** eingesammelt habt, nähert euch der Mitte der Lichtung, wo die vier Sockel stehen. Geht nacheinander an jeden der Sockel heran und betätigt die Leertaste, um darauf jeweils ein Herz abzusetzen. Wurden alle vier Herzen plaziert, kommt ein Altar hochgefahren, dem ihr ein Schatzkästchen mit **10000 Goldstücken** entnehmt.

- Kehrt nun über den Weg vor der Lichtung zurück zu dem Abzweig, wo ihr euch diesmal nach rechts wendet.

Geht weiter vor und tötet einen Ritter und, auf der Mauer stehend, zwei Bogenschützen.

Nähert euch dann dem Pfosten links neben der Tür und entdeckt dort ein Stück weiter oben einen Knopf (X). Stellt euch genau unter den Knopf und schlägt dort mit dem Schwert zu, woraufhin sich die Tür öffnen müßte (unter Umständen müßt ihr auch springen und dabei schlagen).

- Durchquert die Tür und folgt dem Weg bis vor einen Fluß (erschießt unterwegs weitere Bogenschützen).

Wendet euch vor dem Wasser nach links und geht bis zum Ende durch. Redet dort mit dem Händler und kauft diesem das **Ruder** für 9999 Goldstücke ab.

Kehrt nun auf dem Weg zurück zu dem Floß, auf das ihr nun springen könnt.

- Das Floß steuert ihr mit den Links- und Rechtstasten. Weicht auf eurer Fahrt immer den Wänden und den Hindernissen im Wasser aus und haltet euch an den zwei Abzweigen jeweils links, da die Wege rechts zu Wasserfällen führen.

Seid ihr das zweite Mal links weitergefahren, folgt dem Flußlauf bis in ein größeres Areal, wo ihr links das Ufer ansteuert, um dort automatisch an Land zu springen.

- Folgt dem Weg nach vorne, tötet dabei einen Gegner und findet danach bei seiner Leiche eine **Igelcreme**, die ihr natürlich mitnehmt.

Weiter vorn am Abzweig geht es dann zunächst nach rechts. Nach einem kurzen Fußmarsch (weiterer Angreifer) geht ein weiterer Weg nach rechts ab, dem ihr ebenfalls folgen solltet.

Ihr gelangt schließlich an einen kleinen See, wo ihr auf eine Elfe stoßt. Tötet diese und nehmt danach deren **Elfenduft** an euch.

Nachdem ihr euch noch die beiden **Muscheln** aus dem See gefischt habt, könnt ihr diesen Bereich wieder verlassen.

- Zurück auf dem Weg folgt ihr diesem nun nach rechts. Ihr landet schließlich auf einer Lichtung mit einem Haus in der Mitte. Tötet hinter dem Haus die Wölfe und nähert euch dann der Tür des Hauses, die natürlich verschlossen ist. Springt nun, genau vor der Tür stehend nach oben, um dort auf einer Plattform den benötigten **Hüttenschlüssel** zu finden. Öffnet nun die Tür und betretet die Hütte.

- Im Innern der Hütte wendet euch gleich den rechten Schränken zu. Ein Schränkchen steht auf den anderen drauf und kann geöffnet werden. Diesem entnehmt ihr eine **Nachricht**.

Folgt dann dem Innern der Hütte nach unten, bis die Ansicht wechselt. Auf der rechten Seite (vor einer Wand und neben dem Kessel) liegt ein rotes **Buch** auf dem Boden, das ihr aufnehmt (Mixtur für Zauberspruch).

An der Decke hängend entdeckt ihr hier außerdem einen Käfig mit Schlüssel. Stellt euch genau unter den Käfig und springt und schlägt dabei (Alt- und Strgtaste gemeinsam drücken), um den Käfig herunterzuschlagen und den **Ruinenschlüssel** vom Boden aufnehmen zu können (erfordert wahrscheinlich ein paar Versuche).

Nachdem ihr noch mit dem Mann im roten Gewand gesprochen habt, könnt ihr die Hütte wieder verlassen.

- Folgt dem Weg nun immer geradeaus, bis ihr durch einen Torbogen kommt. Dahinter geht es weiter und um eine Ecke. Schließlich kommt ihr auf einen Weg, der breiter ist und an den Ecken abgerundet. Rennt hier zunächst an der rechten Wand entlang und nach ein paar Metern beginnt der Boden zu zittern. Rennt nun weiter rechts lang, bis ihr hier eine Nische entdeckt, in die ihr hineinspringt. Ihr könnt von dort aus in Ruhe beobachten, wie ein großer Felsblock an euch vorbeirollt.

Ist dies passiert, verläßt die Nische wieder, folgt dem Weg weiter nach rechts, diesmal jedoch an der linken Wand entlang. Nach ein paar Metern kommt euch der zweite Felsbrocken entgegen. Lauft weiter und entdeckt die zweite Nische auf der linken Seite, in die ihr euch nun begeben müßt.

Ist auch der zweite Felsen an euch vorbeigerollt, folgt dem weiteren Verlauf des Weges und gelangt schließlich auf eine Lichtung. Dreht euch dort auf die linke Seite und bemerkt einen schlafenden Zyklopen. Nähert euch diesem und das Monster erwacht. Ihr müßt diesen Giganten nun besiegen und zwar am besten mit Zaubersprüchen.

Habt ihr den Riesen geschlagen, läßt dieser ein **Zyklopenauge** fallen, das ihr an euch nehmt.

- Kehrt nun über den altbekannten Weg zurück bis ihr an einen Abzweig gelangt, dem ihr nach rechts folgt. Trefft auf eine Tür, die ihr nun öffnen könnt (mit dem Ruinenschlüssel).

Durchquert die Tür und lauft weiter bis vor ein größeres Gebäude.

Umgeht dieses nach links und findet an der vorderen Mauer (zwischen zwei Durchgängen) einen Vorsprung, zu dem ihr euch hochziehen könnt (X). Tut dies und zieht euch einen weiteren Abschnitt hoch, um auf einer Mauer zu landen. Folgt dieser nach links und findet auf der rechten Seite an der Mauer einen roten Knopf, dessen Betätigung eine Wand im unteren Bereich öffnet.

- Begebt euch wieder hinunter auf den Boden und durchquert die nun offene Wand (links neben dem Vorsprung, auf den ihr euch eben gezogen habt).

Landet so auf einer großen Lichtung, wo ihr euch sogleich nach rechts wendet. Auch hier befindet sich wiederum eine Säule, auf die ihr euch ziehen könnt. Klettert von dort aus weiter auf die höher gelegene Mauer und folgt dieser nach links, um am Ende einen **Kaktus** zu finden, den ihr aufnehmt.

Springt nun wieder hinunter auf den Boden und seht in der Ferne schon einen großen Minotaurus, den ihr am besten mit Zaubersprüchen bearbeitet. Ist der Kerl besiegt, hinterläßt er ein **Minotaurushorn**, das ihr ebenfalls mitnehmen solltet.

- Findet am Ende dieses Bereiches ein verschlossenes Tor vor, das ihr nicht öffnen könnt.

Ihr müßt nun zunächst durch die Ruine und über die Wege zurück zur Hütte gehen (dort, wo ihr vorher den Schlüssel aus dem Käfig von der Decke geholt habt) und diese betreten.

Sucht im Innern den unteren Bereich auf und nähert euch dem dort befindlichen Kessel. Diesen müßt ihr benutzen. Es gilt nun, den Exorzismusspruch herzustellen. Mischt dazu die folgenden Zutaten miteinander:

1 Kaktus, 1 Elfenduft, 1 Minotaurushorn, 1 Zyklopenauge, 1 Igelcreme.

Habt ihr alles richtig gemacht, klickt auf den kleinen Kessel und der Spruch ist fertig.

- Kehrt nun zurück auf den Platz, auf dem ihr eben den Minotaurus getötet habt (hinter der Ruine) und findet dort auf einer Straße im hinteren Teil den Händler vor.

Nachdem ihr euch bei diesem versorgt habt seht, daß die vormals verschlossene Tür plötzlich offensteht. Durchquert diese Tür nun und tötet dabei einen Gegner, um den nächsten Bereich zu betreten.

- Folgt hier dem langen Weg bis vor einen See. Wendet euch dort dem Steg auf der rechten Seite zu und springt auf diesen. Tötet die Amazone (am besten aus der Entfernung) und sammelt danach deren **Waffenkammerschlüssel** ein.

- Folgt dann dem schrägen Holzsteg nach oben und springt am Ende hoch auf den höher gelegenen Steg. Dort befindet sich ein Seil im oberen Bereich, an das ihr euch hängen müßt. Hangelt euch am Seil auf die andere Seite und laßt euch dort herunterfallen.

- Folgt dem Steg bis zum Ende und springt von diesem aus nach vorne und runter auf den unten befindlichen Steg.

Folgt diesem nach links und betretet die Hütte am Ende (vorausgesetzt, ihr befindet euch im Besitz des Waffenkammerschlüssels). Im Innern findet ihr viele **Pfeile**, die ihr an euch nehmen solltet.

- Verläßt die Hütte wieder und folgt dem Steg bis zum Ende. Springt dort hinüber auf den anderen Steg und folgt diesem bis zum Ende (unterhalb eines Daches). Dreht euch dort nach rechts und springt hinüber auf den weiter unten befindlichen Steg.

Folgt diesem, tötet eine weitere Amazone und nehmt den **Kesselschlüssel** an euch.

Folgt dem Steg, bis ihr in einem offenen Gebäude ein Seil hängen seht, das noch oben führt. Springt an dieses heran und zieht euch bis in die erste Etage - schwingt euch dort in die Hütte.

- Folgt dem hier befindlichen Steg bis ans Ende, von wo aus ihr zu dem Seil springen müßt, das sich ein Stück entfernt befindet. Hängt ihr dort dran, zieht euch nach oben, dreht euch in Richtung nächster Plattform und schwingt euch dort wieder rüber.

Diese Prozedur wiederholt ihr nun solange, bis ihr am Ende und im letzten Turm mit Seil landet. Zieht euch dort diesmal aber nicht nach oben, sondern laßt euch ein Stück herunter. Ihr bemerkt plötzlich ein Seil, das auf die andere Seite führt.

Schwingt euch an dieser Stelle auf die Verstrebung des Turmes und springt von dieser aus weiter auf das lange Seil.

- Hangelt euch an diesem Seil auf die andere Seite, springt dort auf die Plattform und tötet auf der größeren Plattform die beiden Amazonen (eine hinterläßt den **Schatztruhenschlüssel**). Auf dieser großen Plattform nähert euch nun der linken hinteren Ecke (von dort aus habt ihr die Plattform auch betreten), von wo aus ihr euch ablaßt.

Steht ihr auf der kleineren unteren Plattform, bemerkt links drei Seile, die von der großen Plattform herunter hängen und auf die andere Seite führen. Hier nun müßt ihr an das erste Seil springen, dort nach oben klettern und dann nach links zum nächsten Seil schwingen. Schwingt euch also über alle drei Seile, bis ihr die andere Seite erreicht habt.

Dort laßt ihr euch auf die unterste Plattform schwingen, von der aus ihr weiter auf die nächste kleine Plattform springt. Begebt euch dann auf die Schräge, die nach oben führt und folgt dieser bis zum Ende hin. Springt von dort aus auf das vor euch befindliche Dach und von dort aus hinunter auf den Boden.

- Ihr landet so in einem größeren Bereich mit mehreren Hütten.

Betretet jede der Hütten und findet unter anderem **Muscheln**, Fässer die ihr zerschlagen könnt (**Lebensmittel**), eine verschlossene Tür (diese läßt sich mit dem Schatztruhenschlüssel öffnen und enthält **120 Goldstücke** und **15 goldene Pfeile** - wobei die goldenen Pfeile sehr wichtig sind, um den nächsten Endgegner zu töten!), drei Tränke (**Bakura, Agulu, Gunulu**) und einen Kessel samt **Buch** mit den Zutaten für den Bakuraspruch.

- Habt ihr alles aufgenommen und ausgeräubert, könnt ihr diesen Bereich wieder verlassen.

Folgt dem Weg auf einen höheren Steg (wenn ihr wollt, könnt ihr euch noch nach rechts auf den tiefen Steg fallen lassen. Folgt dort dem weiteren Weg, tötet eine Amazone, findet den Drachentöterschlüssel und öffnet damit eine Hütte mit mehreren Zaubersprüchen) und sucht erneut die Hütte auf, in der das Seil vom Dach herunter hängt.

Zieht euch dort erneut in die erste Etage, schwingt euch dort ins Innere des Hauses und folgt dem weiteren Weg über den Steg und die Seile zurück auf die große Plattform, auf der ihr zu einem früheren Zeitpunkt die beiden Amazonen getötet und den Schatztruhenschlüssel erhalten habt.

- Sucht hier diesmal die rechte obere Ecke auf, von der aus ihr euch inmitten des Turmes runterhangeln und fallen laßt. Betätigt im Fallen die Leertaste, um euch am nächsten Vorsprung festhalten zu können. Wiederholt diesen Vorgang und zieht euch auf die nächste Verstrebung.

Findet hier eine kleine Plattform knapp über dem Wasser, auf die ihr springen müßt. Von dieser Plattform aus schließlich geht es weiter ins Wasser (helle Fläche), das euch automatisch in den nächsten Bereich befördert.

- Ihr findet euch an der Wasseroberfläche wieder. Hier gilt es, unter Wasser einen Hebel zu finden, der eine Tür öffnet, die ihr dann durchqueren müßt. Ihr werdet unter Wasser von Titanen bedroht, denen ihr jedoch ausweichen solltet, da man unter Wasser nicht so gut kämpfen kann. Taucht mit Hilfe der Strg-, Alt- und Pfeiltasten.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht euch ein wenig nach links und taucht unter. Sucht hier die unteren Teile der Mauer ab und findet dort einen Gang (der korrekte Gang befindet sich bei einer Ecke), an dessen hinteren Wand euch ein Hebel erwartet.

Betätigt diesen Hebel, taucht wieder aus dem Gang raus und wendet euch gleich nach rechts. Sucht hier nun den nächsten Gang auf, an dessen Ende sich durch die Betätigung des Hebels eine Wand geöffnet hat.

Durchquert diese, taucht bis zum Ende durch und dort hoch an die Oberfläche, wo ihr euch an Land zieht.

Kapitel 5: Gorkils Dungeon

- Folgt dem kleinen Gang raus und nach rechts. Springt am Ende des Pfades hinüber auf den Mittelgang, dem ihr zunächst nach links folgt. Erledigt dabei eine Mumie und folgt dem Mittelgang weiter bis zum Ende, wo ihr eine zweite Mumie erledigt. Habt ihr auch diesen Gegner besiegt, untersucht dessen Leiche und findet so einen **Schlüssel**.

- Folgt dem Mittelgang nun zurück auf die andere Seite (beachtet dabei, daß die erste Mumie wieder aufersteht) und durchquert einen kleinen Torbogen, der von einem Zombie versperrt wird. Nachdem ihr euch diesen Feind vom Hals geschafft habt durchquert den Torbogen und öffnet die nachfolgende Tür (dazu muß sich der Schlüssel in eurem Besitz befinden).

- Ihr landet nun in einem Labyrinth wo es gilt, den Ausgang zu finden. Durch dieses Labyrinth fliegt ein Geist, den ihr nicht töten könnt.

Um dieses Labyrinth nun wieder verlassen zu können, haltet euch an unsere Richtungsangaben:

Geht vor bis zur Wand und haltet euch dort links. Vor der nächsten Wand geht es weiter nach links. Vor der nächsten Wand folgt ein Schwenk nach rechts. Von nun an haltet ihr euch *immer* an der linken Wand, folgt dieser stets und biegt bei jeder sich bietenden Gelegenheit nach *links* ab. Nach ein paar Abzweigungen und Gängen (wie gesagt, immer links halten), landet ihr vor einer Holztür, die ihr durchquert.

- Trefft dahinter die nächste Mumie, die ihr tötet. Untersucht danach deren Leiche, um einen **Schlüssel** zu finden, mit dessen Hilfe ihr die nächste Tür durchquert.

Dort erwartet euch bereits ein Skelett, das sich jedoch nicht so ohne

weiteres besiegen läßt. Benutzt deshalb den Exorzismuspruch und der Feind stirbt. Er hinterläßt euch nach seinem Ableben einen Spruch, der euch im Kampf gegen den grünen Drachen helfen soll (ihr bemerkt dies daran, daß um euch herum grüne Sterne flackern).

Bevor ihr nun weiter geht, schaut euch den oberen Teil der Tür an, die in den nächsten Raum führt. Erkennt so acht verschiedene Symbole, die ihr euch von links nach rechts merken müßt.

- Im nächsten Raum erwartet euch rechts ein Zauberer, dem ihr euch nähert und mit dem Schwert erschlagt.

Ist euch dies gelungen, sucht den nächsten Raum auf, wo ihr bereits von einem Spinnenmonster erwartet werdet, das ihr am besten aus der Entfernung abschießt.

- Habt ihr alle Gegner aus dem Weg geräumt, kehrt zurück in den runden Raum, wo sich zuvor der Zauberer befand.

Bemerkt hier nun acht Säulen, auf denen sich jeweils ein Symbol befindet. Entsinnt euch nun der acht Symbole über der Tür (von links nach rechts) und umgeht nun nacheinander die dazu passenden Säulen. Wird eine Säule in der korrekten Reihenfolge umrundet, verfärbt sich das darauf befindliche Symbol weiß.

Habt ihr alles richtig gemacht und wurden alle acht Symbole auf den Säulen weiß eingefärbt, betretet ihr wieder den nächsten Raum (wo sich das Spinnenmonster befand) und bemerkt, daß dort nun die grüne Sperre verschwunden ist.

- Durchquert den nun offenen Durchgang und betretet den dahinter befindlichen runden Raum - tretet dem grünen Drachen gegenüber.

Ihr solltet hier nun die goldenen Pfeile der Armbrust zur Hand nehmen (erst in diesem Raum lassen sich die goldenen Pfeile anwählen) und damit auf den Drachen schießen. Trefft ihr den Drachen mit einem Pfeil, verschwindet dieser auf einen anderen Sockel (beachtet dabei die grünen Sternchen und verfolgt deren Flug). Dort materialisiert sich das Biest wieder und muß erneut mit einem goldenen Pfeil getroffen werden.

Wiederholt ihr diese Prozedur recht schnell, trefft ihr den Drachen, bevor er auf euch losfeuern kann.

Wurde das Biest ca. 10x getroffen, verschwindet der Drache und es erscheint auf einer Seite dieses Raumes ein grünlicher Schimmer, den ihr betreten könnt. Dieser Schimmer entpuppt sich als Teleporter und setzt euch am Rande der Ruinen ab.

Kapitel 6: Ruinen

- Laßt euch von der Plattform auf der ihr landet ab und findet euch an der Stelle wieder, an der ihr zu einem früheren Zeitpunkt den Minotaurus getötet habt.

Nähert euch hier dem Händler, der noch auf dem Weg sitzt und verläßt dieses Gebiet dann durch den Geheimgang in den Ruinen (rechte Seite).

Auf der anderen Seite der Ruinen geht weiter nach links und folgt dann dem Weg weiter nach rechts, wo ihr das Tor durchquert.

Am Abzweig biegt ihr vorerst nach rechts ab und folgt dem Weg immer geradeaus, bis auf die Lichtung mit der Hütte.

- Betretet die Hütte und nähert euch im Innern (dazu erst nach unten gehen, um die Ansicht zu ändern) dem Mann mit der roten Robe. Sprecht diesen an und der Kerl verzaubert erneut eure Waffe in ein Drachentöterschwert.

Ist dies passiert, könnt ihr die Hütte wieder verlassen.

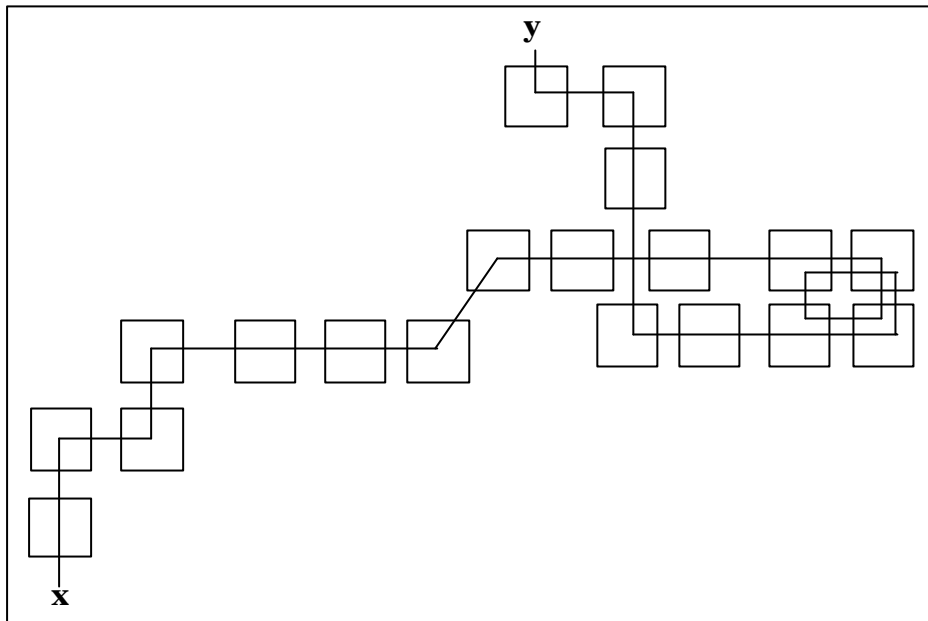
- Folgt nun dem Weg immer geradeaus (ist ein ganz schönes Stückchen), bis an die Stelle, an der ihr zu einem früheren Zeitpunkt den Zyklopen erledigt habt (auf einer größeren Lichtung, linke Seite).

Geht nun auf der großen Lichtung ein Stück nach links und dann weiter geradeaus, um euch nach ein paar Metern vor einer tiefen Schlucht wiederzufinden.

Folgt hier zunächst dem Weg nach rechts, wo euch am Ende zum letzten Mal die Elfe Fiona einen Besuch abstattet.

Nachdem ihr euch deren Ausführungen angehört habt, geht nun auf die andere Seite dieses Weges (dazu also dem Weg folgen, immer am Abgrund entlang) und dreht euch dort nach rechts.

- Ihr seht vor euch nun Plattformen, die verschwinden und wieder auftauchen. Eure Aufgabe ist es nun, über diese Plattformen die andere Seite der Schlucht zu erreichen (von x nach y).



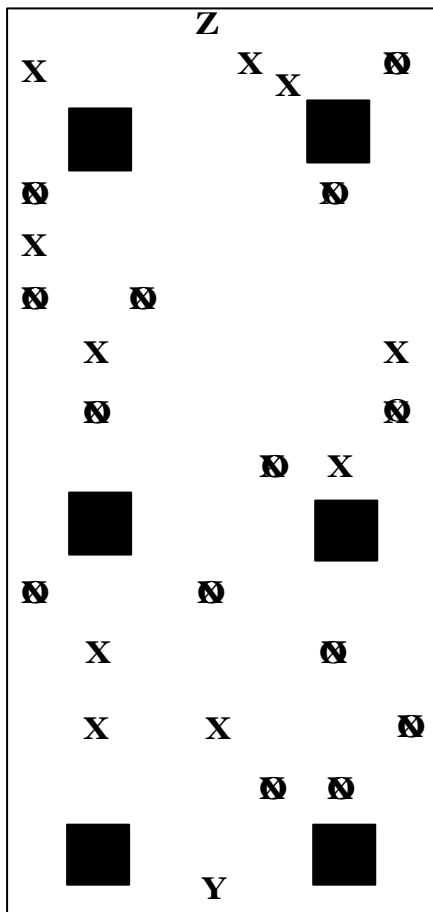
Dabei solltet ihr wissen, daß ihr auch dann Halt auf den Plattformen findet, wenn diese unsichtbar sind. Nehmt dazu unsere Zeichnung zu Hilfe und beachtet dabei,

daß sich manche Plattformen ober- oder unterhalb der Plattform befinden, auf der ihr gerade steht. Andere Plattformen sind vor oder neben euch und nur durch Sprünge zu erreichen. Manche Sprünge müssen mit, andere ohne Anlauf ausgeführt werden - achtet dabei auf die Entfernung.

Schaut euch am besten, auf einer Plattform stehend genau um, um die nächste Plattform über, unter oder neben euch sehen zu können.

Von der letzten Plattform aus springt ihr dann hinüber auf die andere Seite der Schlucht, der ihr schnell nach links zum Teleporter hin folgen müßt. Achtet darauf, daß ihr dabei nicht abrutscht. Betretet schließlich den Teleporter, um euch im letzten Dungeon wiederzufinden.

Kapitel 7: Agbuks Dungeon



- Folgt hier dem Gang in einen größeren Raum mit vielen Spiegeln (Eingang Y, Ausgang Z). Von Zeit zu Zeit erscheinen hier Laserstrahlen, die durch die Spiegel reflektiert und an eine bestimmte Stelle weitergeleitet werden. Eure Aufgabe wird es nun sein, die Spiegel so umzulenken (durch einfaches Anklicken), daß schließlich alle drei Strahlen auf die Tür am Ende des Raumes gelenkt werden (hellblaue Barriere) und diese somit öffnen.

Manipuliert einfach alle Spiegel, die den Laserstrahl an eine Wand oder auf eine Säule umlenken. Habt ihr dies erledigt, öffnet sich die blaue Barriere. Um euch dies ein wenig zu erleichtern, liefern wir euch eine Zeichnung, auf der ihr sehen könnt, welche Spiegel alle gedreht werden müssen (O).

- Ist die blaue Barriere schließlich verschwunden, sucht den nächsten Raum auf.

Hier trifft ihr am Ende auf den großen zweiköpfigen Drachen Agbuk.

Dieser läßt sich nur töten, indem ihr nacheinander dessen zwei Köpfe mit Hilfe des Drachenschwertes abschlagt. Macht euch zuerst daran, den rechten Kopf des Drachen abzuschlagen. Ist euch dies gelungen, solltet ihr euch an den zweiten Kopf heranwagen und diesen ebenfalls abschlagen. Seht dazu unser Bild und stellt euch an die dort eingezeichneten Stellen (erst 1, dann 2). Von dort aus geht es nämlich mit dem Zuschlagen am besten.

Nehmt euch nur vor den Krallen und den Feuerbällen des Drachen in acht.

- Ist Agbuk endlich besiegt, springt auf den Thron und hüpft auf diesem auf und ab, woraufhin sich dieser senkt.

Befindet sich der Thron ganz unten, springt wieder nach oben in die Halle und findet nun hinter dem abgelassenen Thron einen Gang, der in den letzten Raum führt.

Lauft dort ein wenig herum und werdet schließlich nochmals von dem Zauberer Morghan angegriffen.

Nähert euch diesem schnell und schlägt ein paarmal mit dem Schwert auf den Bösewicht ein, um das Ende einzuläuten.