

Die Komplettlösung zu

Die by the Sword

Level 1: Kobold Höhlen

Zerschlagt in diesem und im folgenden Level alle Kisten und Vasen, die sich zerschlagen lassen und untersucht alle getöteten Gegner, um auf diesem Wege das eine oder andere Mal Gegenstände zu finden (Schlüssel und Nahrung).

Das Abenteuer beginnt in einem Tunnel, dem ihr nach vorne folgt. So landet ihr in einer grossen Höhle, wo euch auch schon der erste Gegner (Kobold) erwartet. Habt ihr diesen beseitigt, betätigt den Hebel an der westlichen Wand (der Kompass lässt sich mit Hilfe der F5 Taste aufrufen), um so das links daneben befindliche Gitter zu öffnen (um den Hebel zu betätigen und auch um andere Dinge zu manipulieren oder aufzunehmen, muss stets das Schwert eingesteckt sein! - die Belegung der verschiedenen Tasten findet ihr in der Spielanleitung).

Durchquert sodann dieses Gitter und folgt dem Gang in die nächste Höhle. Hier stossst ihr auf die nächsten Gegner (3 Kobolde), die ihr ebenfalls töten müsst (lockt diese nacheinander in den Tunnel, um sie einzeln umbringen zu können). Untersucht ihr danach deren Leichen, findet ihr bei einem der toten Körper einen **Eisenschlüssel**, mit dem sich auch das Gitter in diesem Bereich öffnen lässt (dazu ist das Gitter einfach anzuklicken - nicht vergessen, das Schwert muss dazu eingesteckt sein).

Nun geht es weiter durch das offene Gitter und den dahinter befindlichen Gang in die nächste Höhle. Sobald ihr diese betretet, werdet ihr von einer Seilfalle eingefangen und findet euch mit dem Kopf nach unten hängend, an der Decke baumelnd, wieder (die Seilfalle lässt sich auch umgehen - es gibt dafür mehr Punkte. Beachtet dazu unsere Karte und folgt dem eingezeichneten Weg in dem Höhlenabschnitt, in dem Ihr gerade die drei Kobolde getötet habt). Aus dieser Lage heraus müsst ihr nun die Feinde töten (Kobold und Ork). Schwingt dazu mit den Bewegungstasten nach links und rechts und schlagt dabei mit dem Schwert nach unten. Auf diesem Weg müsstet ihr die Gegner treffen und schliesslich töten können. Wäre dies erledigt, schneidet mit dem Schwert das Seil an euren Füssen

durch (dazu das Schwert nach oben zum Seil hin schwingen - Taste gedrückt halten) und landet schliesslich auf dem Boden der Tatsachen. Untersucht nun die Leichen und findet bei einem der Körper den **Stahlschlüssel**, mit dem sich dann auch das Gitter in diesem Bereich öffnen lässt.

Folgt dem dahinter liegenden Gang bis in den nächsten grossen Raum (bemerkt auf dem weg dorthin hinter einem Spinnennetz einen **Heiltrank**) und trefft dort auf die nächsten Gegner (Ork und Kobold), die ihr tötet. Sucht sodann den Fluss im Süden dieses Bereiches auf und betretet dort die hölzerne Plattform, die ins Wasser ragt. Auf dieser Plattform stehend dreht ihr euch dann herum und bemerkt auf der rechten Seite ein kurzes Seil, das die Holzplattform mit dem Festland verbindet. Durchtrennt ihr nun dieses Seil mit Hilfe des Schwertes, löst sich die Plattform und ihr habt das erste Level überstanden (zuvor könnt ihr euch noch den weissen **Heiltrank** holen, der links im Wasser auf einer Plattform zu finden ist - siehe Karte).

Level 2: Flusslauf

Dieses Level beginnt auf dem Floss, mit dem ihr dem Flusslauf folgt. Auf eurer Reise bekommt ihr plötzlich Besuch eines Monsters (Trog), das euer Floss besteigt. Nachdem ihr den Feind besiegt habt, dreht euch auf dem Floss nach links (Süden) und wartet, bis ihr eine Einmündung im Felsen findet - springt dort mit Anlauf hinein (springen und *im Sprung* die Bewegungstaste nach vorne betätigen).

Findet dort an der Südwand einen Hebel, dessen Betätigung ein Gitter in einem Gang rechts neben euch öffnet (ihr könnt auch den zweiten hier befindlichen Hebel betätigen, um eine kurze Sequenz zu verfolgen). Ist dies geschehen, folgt dem nun offenen Gang in eine grössere Höhle - dort trefft ihr auf einen weiteren Trog. Bringt diesen um und entdeckt im hinteren Teil dieses Höhlenabschnittes (Osten) einen schlafenden Trog. Sobald ihr euch diesem nähert, wacht das Monster auf und greift euch an.

Habt ihr auch diesen Feind erschlagen, wendet euch dem Tunnel zu, der nach Norden führt. Am Ende dieses Tunnels befindet sich eine weitere Höhle mit einem Nest, das von einem grossen Trog bewacht wird. Schafft euch diesen vom Hals und kümmert euch dann um den kleinen Teich mit den 6 Eiern. Schlagt all die Eier mit Hilfe des Schwertes kaputt und es

erscheint ein kleiner Trog, der euch von nun an folgt, euch aber nicht angreift (dieses kleine Kerlchen verrät euch das Versteck eines Heilrankes hinter dem Wasserfall!). Ferner findet ihr links neben dem Teich eine Leiche auf dem Boden liegen, die ihr untersuchen solltet - so gelangt ihr in den Besitz eines **Schutzringes** (+30 Rüstung).

Kehrt jetzt wieder zurück in den grossen Höhlenabschnitt und betretet dort den Tunnel, der nach Osten führt (um den Tunnel zu erreichen, müsst ihr erst den Absatz nach oben klettern - dazu das Schwert wegstecken, die Bewegungstaste nach vorne und die Klettertaste betätigen). Folgt dann dem langen Tunnel bis in eine kleine Höhle mit Farnen, tötet dort den nächsten Trog - hier liegt ausserdem ein Stück **Fleisch**.

Verlasst diesen Bereich dann durch den Tunnel auf der gegenüber liegenden Seite und findet euch schliesslich vor einem Wasserfall stehend wieder. Den Fluss müsst ihr über die verschiedenen im Wasser befindlichen Steine überqueren - springt dazu mit Anlauf von Stein zu Stein, bis ihr auf der anderen Seite steht (hinter dem Wasserfall befindet sich ausserdem ein **Heiltrank** - das kleine grüne Wesen schwimmt dorthin).

Sobald ihr dem nächsten Tunnel ein paar Meter gefolgt seid, bricht der Boden unter euch ein und ihr landet in einer Grube. Tötet dort den Trog und klettert schliesslich auf der anderen Seite der Grube wieder heraus. Beachtet in diesem Gang nun die linke Wand und entdeckt eine Speerspitze - dies ist ein Falle. Springt also über besagte Stelle, woraufhin ein Speer abgefeuert wird, euch aber im Sprung nicht erreicht. Die nächste Speerspitze entdeckt ihr dann an der rechten Wand. Duckt euch und *kriecht* vor, um auch dieser Falle zu entgehen. Der weitere Verlauf des Tunnels ist sicher und führt euch schliesslich in ein grösseres Areal, das von 2 Orks bewacht wird. Tötet diese beiden starken Biester (lockt sie nacheinander in den Tunnel, um sie einzeln umbringen zu können) und betretet anschliessend den grossen Höhlenabschnitt.

In der hinteren, westlichen Ecke findet ihr die Kabine eines Fahrstuhles. Betätigt zuerst das Seil, das links neben der Kabine von der Decke herunterhängt und betretet sodann die Kabine des Aufzuges, um damit in das nächste Level zu fahren (zuvor könnt ihr in diesem Bereich noch den Fluss betreten, diesem ein Stück nach links folgen und dann wieder an

Land gehen - höher gelegenes Tunnelstück - findet dort einen weissen **Heiltrank**).

Level 3: Katakomben

Nachdem ihr euch mit dem Aufzug an der obersten Stelle befindet, müsst ihr diesen schnellstens verlassen, da ihr sonst mitsamt der Kabine abstürzt. Im ersten Bereich erwarten euch 2 Gegner (Kobold und Ork), die es zu erledigen gilt. Untersucht ihr danach die Leichen, findet ihr unter anderem einen **Messingschlüssel**, mit dem sich die Tür an der Südwestwand öffnen lässt.

Folgt ihr dem dahinter befindlichen Tunnel, findet ihr euch alsbald in einem grossen Raum mit Schienen wieder. Nachdem ihr hier die Orks getötet habt (vorerst lässt sich mit den Schienen noch nichts anfangen), verlasst ihr diesen Bereich durch den Tunnel, der nach Südwesten führt (die anderen Gänge führen in Sackgassen). Folgt diesem in eine etwas grössere Höhle, die ihr gleich durch den gegenüber liegenden Tunnel wieder verlasst.

Diesem Gang folgt ihr dann bis vor eine Tür, die in den Bestrafungsraum führt. Öffnet die Tür und tötet die Orks, indem ihr sie nacheinander in den Gang lockt und einzeln tötet - durchsucht dann die Leichen und findet unter anderem einen **Eisenschlüssel**. Betretet sodann den Bestrafungsraum und bemerkt einen gefangenen Kobold, der an einem Seil baumelt. Springt nun vor dem Gefangenen hoch und schneidet im Sprung mit dem Schwert das Seil durch, um den Kobold zu befreien. Ist euch dies geglückt - steckt dann das Schwert ein -, wartet ein wenig ab und der Kobold erscheint wieder mit einer Truhe. Zertrümmert diese Truhe mit dem Schwert und findet darin einen weissen **Heiltrank**. Im Westen dieses Raumes befindet sich eine Metalltür, die sich mit Hilfe des Eisenschlüssels öffnen lässt.

Durchquert die Tür und folgt dem Gang bis in einen Abschnitt, in dem sich zwei Monster bekämpfen (Ork und Gottesanbeterin). Wartet hier nun solange, bis eines der Monster getötet wurde und killt dann das zweite. Geht alsdann weiter in den nächsten Bereich, wo sich wiederum zwei Monster bekriegen (siehe oben). Wartet auch hier auf den Tod einer der Kreaturen und erledigt dann die zweite.

Betretet schliesslich den letzten Bereich, geht bis zum Ende durch, dreht euch um und bemerkt links neben dem Tunnel (im Süden) eine

Steinplattform, die in zwei Stufen unterteilt ist. Springt und klettert auf die tiefer gelegene Stufe hinauf (springen und im Sprung die Klettertaste betätigen - eventuell die Bewegungstaste nach vorne drücken) und springt und klettert von dort aus auf die höher gelegene Plattform.

Steht ihr dann auf der hohen Stufe, dreht ihr euch nach links und bemerkt ein Stück über euch einen Pfad im Berg. Klettert und springt auf eben diesen Pfad hinauf und folgt ihm bis zum Ende. Nachdem ihr hier 2 Gottesanbeterinnen gekillt habt (schlagt diese von ganz nah), betretet den kleinen Bereich am Ende und nehmt die gelbe Flasche auf (**Schrumpftrunk**) - euer Charakter wird durch dieses Getränk kleiner.

Nachdem ihr also geschrumpft seid, kehrt durch den Gang zurück und springt hinunter in den unteren Bereich.

Verlasst auch diesen durch den Tunnel und kehrt zurück in den Bestrafungsraum. Dort geht es diesmal durch den Tunnel im Süden, der nach einer längeren Strecke in einem Raum mit drei Fackeln endet. Von diesem Raum aus gehen vier mögliche Tunnel ab, die sich allesamt nur betreten lassen, nachdem ihr geschrumpft seid. Da drei von diesen Tunnels durch lange Gänge in Sackgassen führen, betretet nur den zweiten Gang auf der rechten Seite (Osten - siehe Karte).

Folgt diesem längeren Weg bis in einen weiteren runden Raum, den ihr durch den gegenüber liegenden Tunnel wieder verlasst (Westen). Nach einem ziemlich langen Aufstieg landet ihr in einem runden Bereich, wo euch 2 Kobolde auflauern. Habt ihr auch diese Typen erledigt, verlasst den runden Bereich durch den Tunnel auf der gegenüber liegenden Seite (Osten) und folgt diesem nach unten bis zum Ende.

Ihr landet im nächsten runden Raum, den ihr gleich auf der anderen Seite wieder verlasst. Der nächste Tunnel führt euch nach oben und in einen weiteren runden Raum, in dem euch 2 Kobolde erwarten. Bringt diese um, nehmt im Raum den **Heiltrank** an euch und verlasst den Bereich durch den Tunnel im Osten.

Folgt diesem Gang bis ganz nach oben und in einen Raum, in dem ein Holzwagen auf Schienen steht. Nähert euch diesem Wagen und benutzt ihn - so fahrt ihr über die Schienen (auf dem Weg *nicht* abspringen) in einen grösseren Raum. Nachdem der Wagen an der Bergwand zerschellt ist, erwartet euch hier ein grosser Gegner (Oger). Dieser lässt sich am besten aus der Nähe killen. Schlagt also zu und geht immer nah an den

Feind heran, da dieser eine grössere Reichweite als ihr habt. Habt ihr den Feind schliesslich besiegt, untersucht dessen Leiche und findet einen **Spund**.

Zerschlagt die beiden Kisten in diesem Abschnitt, um einen **Heiltrank** zu finden und nähert euch dann den drei Weinfässern an der Südwand. Mit dem mittleren der drei Weinfässer benutzt ihr nun den eben aufgenommenen Spund, worauf sich das Fass öffnet. Betretet den neuen Tunnel und beendet somit das Level.

Level 4: Ork-Festung

Betretet zuerst den vor euch befindlichen Raum und wartet, bis die Monster (Gottesanbeterin und Ork) sich gegenseitig erschlagen haben - kümmert euch dann um den Überlebenden. Beachtet, dass nach kurzer eine weitere Gottesanbeterin aus einem Loch in der Decke springt. Habt ihr alle Feinde besiegt untersucht deren Leichen und findet einen **Messingschlüssel**.

Verlassst diesen Bereich nun und folgt dem Tunnel in einen Raum mit drei möglichen Ausgängen und einer Zeichnung an der Wand. Betretet hier zuerst den Gang auf der linken Seite (Westen) und folgt diesem bis vor eine Tür, die sich mit dem Messingschlüssel öffnen lässt. Betretet den dahinter liegenden Raum und tötet zwei Oger - findet in diesem Raum einen starken **Heiltrank**. Nach getaner Arbeit wendet euch der nächsten Tür im Westen zu, durchquert sie und folgt dem Gang in den nächsten Raum (Tür öffnen).

Nachdem ihr auch dort die Monster erledigt habt, untersucht deren Leichen, um in den Besitz eines **Eisenschlüssels** zu gelangen, mit dem sich die nächste Tür öffnen lässt. Durchquert auch diese und sucht den nächsten Raum auf, in dem sich wiederum ein paar Orks befinden. Habt ihr auch diese plattgemacht müsst ihr feststellen, dass die nächste Tür von der anderen Seite verschlossen ist, ihr also hier vorerst nicht weiterkommt. Kehrt also über die Gänge und Räume zurück in den Raum mit den drei möglichen Ausgängen (in diesem Raum befindet sich an einer Wand eine Zeichnung). Geht dort nun durch den Tunnel im Osten und folgt diesem in einen Raum mit drei Tentakelarmen. Hier erwartet euch nun eine etwas zeitraubende Aktion (am besten ist, ihr aktiviert hier den Cheat 'Godmod'). Euer Ziel ist es, euch von den Tentakelarmen greifen und auf

die andere Seite des Abgrunds schleudern zu lassen. Nähert euch dazu solange den Armen (am besten dem Mittleren) und lasst euch durch die Luft schleudern, bis ihr endlich auf der anderen Seite landet. Ist dies der Fall, rennt schnell vor den Armen weg, bevor sie euch erneut zu greifen kriegen.

Habt ihr also endlich die andere Seite erreicht, betretet den Tunnel im Osten und folgt diesem in einen Raum mit einem dunklen Stein in der Mitte. Von hier aus führen zwei weitere Tunnel ab - betretet zuerst den rechten (Nordosten) und folgt diesem in einen kleineren Raum. Tötet dort 2 Gottesanbeterinnen und findet dann ein **Schutzamulett** (schützt vor Geschossen) und einen starken **Heiltrank**.

Kehrt dann wieder zurück in den Raum mit dem dunklen Stein (um den Tunnel erneut betreten zu können, müsst ihr euch ducken) und folgt nun dem rechten Tunnel (Südosten). Folgt diesem ziemlich langen Gang, bis ihr schliesslich hinunterfällt. Dem unteren Tunnelgang folgt ihr zunächst nach rechts, um hinter einer Tür den Altarraum zu finden - betretet diesen. Hier erwarten euch nun ein Ork und ein Shamane. Kümmert euch zuerst um den Shamanen, der mit Feuerbällen um sich wirft. Da dieser Gegner ausserdem vor euch wegrennt, müsst ihr diesem solange folgen und seinen Feuerbällen ausweichen, bis er vor einer Wand stehen bleibt und nicht mehr weiterkommt - schlagt dann schnell auf ihn ein. Habt ihr den Zauberer schliesslich besiegt, untersucht dessen Leiche, um eine **Shamanenmaske** zu finden. Von diesem Zeitpunkt an könnt ihr eure Waffe nicht mehr ziehen, werdet aber auch nicht mehr angegriffen - die Wirkung der Maske hält jedoch nur ein paar Minuten an. Nachdem die Maske verschwunden ist, werdet ihr auch wieder angegriffen.

Kümmert euch dann um den Ork und tötet auch diesen, um bei seiner Leiche einen **Universalschlüssel** zu finden. Durchquert sodann einen der Wandteppiche an der Südwand des Raumes und findet dahinter in einem kleinen Rondell einen **Heiltrank** und einen angeketteten Mann. Klettert zu diesem Mann hoch und befreit ihn mit Hilfe des Universalschlüssels. Der Mann verlässt den Altarraum und ihr folgt ihm. In dem langen Gang springt er plötzlich nach oben und erzählt euch etwas von einem Raum mit einem schwarzen Pfeilstein. Da ihr ihm nicht nach oben folgen könnt, geht es den Gang weiter (auf dem weiteren Weg werdet ihr eine blaue Flasche

finden, die den **Berserkertrank** enthält. Nehmt ihr diesen zu euch, steigt eure Kraft für kurze Zeit um 200 Punkte).

Beachtet, dass im folgenden verschiedene Türen von der anderen Seite verschlossen sind - diese lassen sich überhaupt nicht durchqueren. Folgt also dem einzigen möglichen Weg durch die sich öffnenden Türen bis in einen Raum, mit vier möglichen Ausgängen und vielen Tischen (durchquert dazu immer die Türen, neben denen Flaggen mit roten Händen hängen).

Nachdem ihr euch dort das **Fleisch** aufgenommen habt, geht es weiter durch die Tür im Südosten. Zwei oder drei Räume weiter lässt die Wirkung der Shamanenmaske plötzlich nach und ihr müsst die hier befindlichen Orks killen. Untersucht danach deren Leichen und findet einen **Kupferschlüssel** mit dem sich die nächste Tür öffnen lässt - ihr gelangt so in einen altbekannten Bereich.

Folgt nun den Tunnel und Räumen wieder bis in den Abschnitt mit den drei möglichen Ausgängen und der Zeichnung an der Wand. Geht nun ein weiteres Mal in den Raum mit den Tentakelarmen und lasst euch von ihnen nochmals auf die andere Seite werfen. Folgt dem weiteren Tunnel in den Raum mit dem schwarzen Stein, in dem sich nun auch der befreite Gefangene aufhalten müsste. Es wird nun der schwarze Stein so umgekippt, dass ihr mit dessen Hilfe einen weiter oben befindlichen Gang erreichen könnt (einfach über den Stein nach oben laufen und in den Tunnel springen).

Level 5: Verlorener Tempel

Ihr beginnt in einem kleinen Tunnelgang, dem ihr nach vorne folgt. Am Ende dreht ihr euch nach rechts und klettert zwei kleinere Felsplattformen hoch, um im Gang des Tempels zu landen - diesem folgt ihr zuerst nach rechts (Norden).

Schliesslich landet ihr vor ein paar Stampfern, die ihr unbeschadet überwinden müsst - werdet ihr zermantscht oder stürzt ihr ab, bedeutet das euren sofortigen Tod. Rennt also im richtigen Augenblick durch die beiden ersten Stampfer hindurch und verharrt dahinter. Nun müsst ihr im richtigen Augenblick durch den Stampfer laufen, der von der Decke herabkommt und anschliessend gleich mit Anlauf auf die sich senkende Plattform weiterspringen. Befindet ihr euch auf der sich bewegenden

Plattform, dreht ihr euch um und wartet ab, bis ihr euch an der höchsten Stelle befindet - springt dann mit Anlauf und klettern (C-Taste) in die vor euch befindliche Nische.

Habt ihr dies geschafft fahrt auch mit dieser Nische ein Stück nach oben und springt von dort aus in den Gang im Westen. Folgt diesem bis zu einem Eingang im Berg und geht den Tunnel entlang bis in einen Raum mit 3 rotierenden Klingen. Beachtet, dass die Klingen hoch- und runterfahren und ihr die Klingen nur überwinden könnt, wenn sich diese an der höchsten Stelle befinden (solltet ihr von den Klingen getroffen werden, bedeutet dies euren Tod). Eure Aufgabe ist es hier nun, unbeschadet den rechten Teil dieses Raumes (Süden) zu erreichen (unter der Brücke hindurch).

Habt ihr dies geschafft, bemerkt ihr in diesem Abschnitt zwei Plattformen. Sucht euch die höhere der beiden aus, besteigt die dahinter befindliche Schräge und springt von dort aus (mit Klettern) auf die hohe Plattform. Befindet ihr euch auf der Plattform, dreht euch ein Stück nach links und springt mit Anlauf auf den nächst höhergelegenen Abschnitt mit der Brücke. Habt ihr diesen erreicht, überquert die Brücke und betätigt auf der anderen Seite den Knopf an der Wand. Im unteren Bereich stellen daraufhin die Klingen ihre Tätigkeit ein und es erscheint ausserdem ein kleines Podest. Springt also runter, auf das Podest hinauf und von diesem aus weiter auf die höher gelegene Plattform, wo ihr an der Wand den Totenschädel betätigst, um den ersten von drei Drachenköpfen abzuschotten.

Sobald dies erledigt wäre, kehrt über die Stampfer (diesen müsst ihr ein weiteres Mal ausweichen) zurück zum Anfangspunkt und folgt dem Gang weiter nach Süden. Geht nun soweit, bis ein Gang (mit roter Schrift) nach links (Westen) abzweigt und folgt diesem.

Den nächsten Raum durchquert ihr und geht rechts in den nächsten Tunnel hinein. An dessen Ende betretet ihr einen grossen Lavaraum und eine Tür schliesst sich hinter euch. Es erscheint ein Steinmonster, das ihr töten müsst - erst nach dessen Ableben öffnet sich der Ausgang wieder. Habt ihr den Gegner also erlegt, geht nach Süden durch die Lava hindurch (achtet darauf, dass ihr nur dunkle, erkaltete Stellen betretet, da ihr sonst verbrennt), und findet an der hinteren Wand unter einem bemalten Stein

den zweiten Totenkopf, dessen Betätigung den nächsten Drachenkopf abschottet.

Nach dieser gelungenen Aktion verlasst ihr den Lavaraum wieder und kehrt zurück zu dem grossen Tempelgang. Am Abzweig geht es diesmal nach links und weiter bis in einen grossen Raum mit 5 Pendeln, die über einem Lavasee hin- und herschwingen. Nachdem ihr hier ein fliegendes Schwert besiegt habt, könnt ihr euch den riesigen Pendeln nähern. Haltet vor dem ersten Hindernis inne und wartet, bis dieses soweit auf die Seite schwingt, dass ihr schnell durchrennen könnt (werdet ihr einmal getroffen landet ihr in der Lava und sterbt). Bleibt vor dem nächsten Pendel wieder stehen und wartet den richtigen Augenblick ab, um auch dieses durchqueren zu können - verfahrt ebenso mit den restlichen Pendeln, bis ihr schliesslich die andere Seite erreicht habt.

Hier folgt ihr dann dem Gang, der nach Süden weiterführt und landet schliesslich in einem Raum mit vielen Säulen. Diese Säulen gilt es nun so zu verschieben, dass ihr mit deren Hilfe den erhöhten Gang im Norden erreichen könnt. Widmet euch dazu zuerst den drei Hebeln an der hinteren Wand (Südwesten) und beachtet, dass diese mit Ziffern gekennzeichnet sind: I, II, III.

Betätigt also nacheinander die Hebel I und II, auf dass sich alle grünen und lilaen Plattformen senken. Lasst die Hebel nun in Ruhe und nähert euch den Säulen. Springt vor der Nordwand in die Säulengrube hinein und findet an der Wand, unterhalb einer grünen Säule einen weiteren Hebel mit der Aufschrift VI. Betätigt auch diesen, woraufhin sich die blauen Plattformen heben.

Verlasst nun die Grube wieder, indem ihr auf die braune Säule springt und klettert und nähert euch erneut den drei Hebeln an der Wand. Betätigt nun ein letztes Mal den Hebel I, um die grünen Plattformen zu heben und den Hebel III, um die braunen Plattformen zu senken. Es geht jetzt erneut zu den Säulen. An der linken Seite der Säulengrube (Osten) springt und klettert ihr auf die grüne Säule. Von dieser aus springt und klettert ihr auf die erhöhte blaue Säule direkt vor euch (die Sprünge sind nicht ganz leicht, erfordern ein wenig Übung). Von der blauen Säule aus betretet (springt) ihr die nächste Grüne, dreht euch dort stehend nach links und springt kletternd auf die nächst höhere, blaue Säule. Habt ihr auch diese

erreicht ist es nun ein leichtes, von hier aus auf den vor euch liegenden, erhöhten Gang im Norden zu springen.

Habt ihr den Tunnel also schliesslich erreicht, folgt diesem bis zum Ende, wo euch ein weisser **Heiltrank** erwartet. Auf dem Vorsprung stehend dreht euch nach rechts, um einen Hebel an der Wand zu entdecken und diesen zu aktivieren - diese Aktion lässt eine Treppe auf der linken Seite erscheinen.

Nun erwartet euch eine etwas brenzlige Angelegenheit. Stellt euch auf die linke Ecke des Vorsprungs und geht bis an die Kante vor. Schaut euch nun um und seht die 5 schwingenden Pendel von oben. Eure Aufgabe ist es nun, über alle Pendel (Oberseite) bis hin zum Letzten zu springen. Tut dies mit Anlauf und versucht, nicht hinunterzufallen (erfordert ein wenig Übung). Befindet ihr euch schliesslich auf dem letzten Pendel dreht euch nach links (Osten) und bemerkt einen erhöhten Gang, in den ihr reinspringen müsst. Habt ihr auch dies erfolgreich gemeistert, entdeckt ihr den dritten Totenkopf, mit dem sich der letzte Drachenkopf abschotten lässt.

Springt nun von der Nische runter (nicht in die Lava) und verlassst diesen Raum nach links. Folgt dem Tempelgang, bis ein Gang nach links (Osten) abzweigt und folgt diesem. Auf halbem Weg überrascht euch das nächste fliegende Schwert, das ihr besiegen müsst. Betretet und durchquert schliesslich den Drachenkopfraum (vorausgesetzt ihr habt alle 3 Drachenköpfe abgeschottet!) und verlassst diesen durch den Gang im Südosten.

Ihr gelangt schliesslich in einen kleinen Raum, wo sich die Tür hinter euch schliesst. Nachdem ihr hier nun ein fliegendes Schwert im Kampf bezwungen habt, öffnet sich ein kleiner Durchgang im Osten in einer Art Altar - geht dort hindurch. Findet euch schliesslich vor einem schwarzen Gebilde wieder, das ihr nicht berühren dürft. Umgeht dieses Ding stattdessen nach links und seht auf der linken Seite, an der Bergwand, zwei grosse, sich drehende Zahnräder. Nähert euch dem ersten Zahnrad und springt im richtigen Augenblick auf einen Vorsprung des Rades. Dreht euch nun auf dem Zahnrad stehend solange, bis ihr das zweite Zahnrad vor euch entdeckt - im richtigen Moment müsst ihr natürlich von dem einen auf das andere Zahnrad rüberspringen. Befindet ihr euch also auf dem zweiten Zahnrad, dreht euch (darauf stehend) nach rechts (Osten) und

wartet, bis ihr von hier aus auf festen Boden springen könnt - tut dies, sobald es möglich ist.

Habt ihr auch dies geschafft, betretet den Gang im Süden und folgt diesem bis in einen kleinen Raum. Nachdem ihr dort einen Zwergenarbeiter erlegt habt, betätigt den grossen Hebel an der Südwand in dem kleinen Raum, um so die herabfallenden Steine im daneben liegenden Schacht zu stoppen. Springt ihr nun in eben diesen Schacht hinein, habt ihr auch dieses Level überstanden.

Level 6: Zwergen Minen

Dieses Level beginnt ihr auf einem Fliessband. Die erste Aufgabe wird es sein, den drei Stampfern auszuweichen, die von oben herunter kommen. Geht also nacheinander im richtigen Moment durch die Stampfer durch (bei Bedarf ein wenig zurückgehen und auf den richtigen Augenblick warten) und landet so im ersten Raum (durchquert die Stampfer erst, wenn sie sich nach oben bewegen - werdet ihr getroffen, sterbt ihr), wo ihr einen Oger erschlagen müsst. Untersucht ihr dann dessen Leiche, erhaltet ihr einen **Stahlschlüssel**.

Betretet sodann den nächsten grossen Bereich, von dem aus drei mögliche Ausgänge abgehen. Durchquert zuerst das Gitter auf der rechten Seite (Nordosten), das sich mit Hilfe des eben gefundenen Stahlschlüssels öffnen lässt.

Ihr erhaltet so einen Blick auf einen riesigen Raum mit einer seltsamen Maschine in der Mitte. Betretet jetzt diesen Raum und fummelt unter keinen Umständen an der Maschine herum. Sucht stattdessen vorerst den unteren Teil dieses Bereiches auf und durchquert dort den flachen Gang der weiter nach unten führt (Nordosten. Geht auf keinen Fall den Gang nach oben - Nordwesten).

Folgt dem Tunnel und landet im Schmiedebereich. Überquert dort eine kleine Brücke und tötet den Schmied. Widmet euch sodann dem Schmiedeofen, der in diesem Raum steht und umgeht diesen. Auf der Rückseite liegen auf dem Boden ein **Kupferschlüssel** und ein **Heiltrank**.

Habt ihr beide Objekte eingesteckt, verlassst diesen Raum durch den Tunnel, durch den ihr auch gekommen seid und findet euch erneut in dem grossen Maschinenraum wieder. Geht dort links den Berghang hinauf (Westen) und verlassst diesen Bereich durch das offene Gitter.

Im nächsten Abschnitt, mit den 3 Ausgängen, erwartet euch nun ein weiterer Bergarbeiter, den ihr töten müsst. Ist dies geschehen, betretet ihr nun den Gang, der nach oben führt (Süden - hochklettern). Am Ende des Ganges öffnet ihr die grosse Doppeltür mit Hilfe des Kupferschlüssels und durchquert diese. Es geht dann weiter über eine kleine Brücke, unter der ein Lavastrom fliesst, hinein in einen kleinen Raum mit zwei Angreifern. Tötet beide Feinde, untersucht deren Leichen und findet einen **Eisenschlüssel**. Nehmt noch den **Heiltrank** in diesem Raum mit und kehrt zurück auf die Brücke, die über den Lavastrom führt.

Auf der Brücke stehend dreht euch nach rechts (Westen) und entdeckt ein Stück weiter oben auf der linken Seite einen Felsen, auf dem ein Objekt steht. Schaut also nach unten und springt auf einen Felsen, der sich im Lavastrom befindet. Von diesem Felsen aus springt ihr weiter auf die nächsten Steine (westlich), bis ihr endlich den Felsvorsprung mit dem **Zauberkampfhandschuh** (Stärke +25 %) erreicht (fällt dabei nicht in die Lava, sonst sterbt ihr).

Nehmt dieses Teil an euch und macht euch nun auf den gefährlichen Rückweg durch die Lava. Springt dabei wiederum von Stein zu Stein (Richtung Osten), bis ihr euch schliesslich vor dem grossen Maschinenraum wiederfindet. Springt hier erneut in den unteren Bereich hinab und durchquert den flachen Gang der nach unten in die Schmiede führt (Nordwesten).

In der Schmiede nun überquert ihr die Brücke und geht dann weiter über die Schräge, die in einen höher gelegenen Gang führt (Süden). Folgt diesem Tunnel und erreicht ein Gitter, das sich mit Hilfe des Eisenschlüssels öffnen lässt. Durchquert dieses sodann und landet auf einem kleinen Felsvorsprung. Draussen dreht euch um und findet an der Wand, direkt neben dem offenen Gitter einen grossen Hebel, dessen Betätigung die daneben befindliche Zugbrücke herunterfahren lässt.

Springt nun also von diesem Vorsprung aus hinab in den unteren Bereich und steigt hoch in Richtung offenes Gitter. Von dort aus geht ihr nun über den hinter euch befindlichen Pfad in Richtung Maschine (Nordosten), die ihr immer noch nicht berührt! Wendet euch sodann nach rechts und überquert die heruntergelassene Zugbrücke (Nordwesten).

Folgt dem kurzen Tunnelstück und findet euch vor der Wasserpumpe wieder. Tötet dort den Bergarbeiter und untersucht ihn, um einen **Heiltrank** zu finden.

Überquert dann in diesem Raum den kleinen Steg und nähert euch dem Holzgebäude. An der Wand dieses Gebäudes findet ihr eine goldene Platte, die ihr benutzt. Auf diesem Weg wird die Wasserpumpe zerstört. Nachdem hier alles erledigt wäre, kehrt ihr zurück in den Raum mit der grossen Maschine. Nähert euch dieser und betätigt sie nun *zweimal* (dazu ist der kleine Wagen auf der rechten Seite der Maschine, neben der rotgrünen Anzeige, 2x hintereinander anzuklicken). Die Maschine explodiert und ihr springt zurück in den unteren Bereich dieses grossen Raumes. Überquert nun die graue Brücke im Osten und folgt dem Weg, der nach oben führt. Betretet oben angekommen den Tunnel und beendet somit automatisch dieses Level (dies geht nur, wenn ihr vorher nicht an der Maschine herumgespielt habt!).

Level 7: Das Schloss des Meisters

Das letzte Level dieses doch ziemlich kurzen Spiels beginnt in einem Gang. Folgt diesem nach vorne (Osten) und durchquert das Gitter. Sobald ihr den nächsten Raum betretet, springt euch ein Skelett entgegen, das ihr töten müsst. Lauft dann zu der gegenüber liegenden Wand und tötet ein zweites Skelett. Springt schliesslich in die Wandnische im Osten, woraufhin ihr gedreht werdet und euch auf der anderen Seite wiederfindet. Betretet nun den ersten Brunnenraum und nehmt euch dort vor den Blitzen auf dem Boden in Acht, die euch bei Betreten Lebenspunkte abziehen. In dieser Halle findet ihr auf der rechten Seite (Norden) einen Brunnen. Springt in diesen hinein und ihr werdet vollständig geheilt. Nähert euch sodann der unteren linken Wand (Süden), woraufhin sich diese öffnet. Dahinter befindet sich die erste Wendelrampe, der ihr bis zum Ende folgt. Nähert euch dort der Wand, woraufhin sich diese öffnet und den Blick in einen Grabraum freigibt. Betretet dieses Grab, lauft ein wenig herum und es erscheinen hintereinander drei Skelette (nachdem ihr eines besiegt habt, kommt das nächste), die ihr allesamt umbringen müsst. Ist dies erledigt, sucht die Nordostecke dieses Raumes auf (auf dem Boden glimmen ein paar Bodenplatten) und lauft dort ein wenig herum. Es tauchen plötzlich vier Plattformen auf, die in der Luft schweben. Beachtet, dass eine dieser

Plattformen auf der Oberfläche braunschwarz ist - auf diese müsst ihr zuerst springen. Sodann dreht sich eine zweite Plattform um und wird ebenfalls braunschwarz. Springt nun auf diese und beobachtet, welche der Plattformen sich als nächste dreht. Springt dann auf diese und schliesslich auf die letzte.

So werdet ihr in den ersten von drei Energieräumen teleportiert, wo ihr das nächste Skelett aus dem Weg räumen müsst. Beachtet sodann den roten Kristall in diesem Raum, der von einem blauen Licht angestrahlt wird. Springt auf das flache Podest, auf dem auch der Sockel mit dem roten Kristall steht und schlagt von dort aus den Kristall kaputt (dazu müsst ihr an der richtigen Stelle nach unten schlagen. Lauft um den Kristall herum und schlagt solange auf ihn ein - *nach unten* -, bis er schliesslich zerstört ist).

Nun könnt ihr wiederum die Nische im Süden betreten, zu der ihr teleportiert wurdet. Dort findet ihr nämlich eine kleine Vertiefung im Boden, die mit Wasser gefüllt ist. Springt ihr dort hinein, landet ihr erneut im 1. Grabraum. Verlasst diesen über die Wendelrampe (sollte sich der Ausgang vor euch schliessen, tötet zuerst ein weiteres Skelett) und kehrt zurück in den ersten Brunnenraum.

Verlasst die Halle durch den Gang im Osten (linke Seite) und durchquert das nächste Gitter. Lauft ihr in den Raum hinein, werdet ihr von zwei Skeletten angegriffen (hier und in den nächsten Räumen öffnen sich die Ausgänge erst, wenn alle Gegner getötet wurden). Habt ihr euch diese vom Hals geschafft, verlasst den Abschnitt und geht weiter in den nächsten Skelettraum. Durchquert diesen vorsichtig, da euch hier eine Speerfalle erwartet (dazu die Speerspitzen links und rechts an der Wand beachten). Habt ihr die Falle überwinden (nähert euch langsam den Speeren, um diese auszulösen und nicht getroffen zu werden), tötet das nächste Skelett und geht dann weiter in den nächsten Skelettraum.

Nachdem ihr hier das Skelett besiegt habt, beginnt sich die Decke zu senken. Sucht dann schnell den grossen Hebel an der Wand auf, betätigtdiesen und springt nun in die Nische, links neben dem Hebel hinein. Die Nische dreht sich und befördert euch in einen kleinen Geheimraum, wo ihr einen Hebel an der Wand betätigen müsst. Springt dann nochmals in die Drehnische hinter euch und bemerkt, dass sich die Decke in dem Skelettraum nun wieder erhoben hat.

Verlasst diesen Raum alsdann durch das linke Gitter (Norden) und betretet schliesslich den zweiten Brunnenraum. Nähert euch dort *nicht* dem Brunnen auf der rechten Seite, da euch sonst ein Tentakelalarm angreifen wird. Geht stattdessen lieber vor die linke, obere Wand (Nordosten), die sich bei Annäherung öffnet und somit die zweite Wendelrampe freigibt - folgt dieser bis zum Ende. Nähert euch dort der Wand, woraufhin sich diese öffnet und den Blick in einen Grabraum freigibt. Betretet dieses Grab, lauft ein wenig herum und es erscheinen hintereinander drei Skelette (nachdem ihr eines besiegt habt, kommt das nächste), die ihr allesamt umbringen müsst.

Ist dies erledigt, sucht die Südwestecke dieses Raumes auf (auf dem Boden glimmen ein paar Bodenplatten) und lauft dort ein wenig herum. Es tauchen plötzlich vier Plattformen auf, die in der Luft schweben. Beachtet, dass eine dieser Plattformen auf der Oberfläche braunschwarz ist - auf diese müsst ihr zuerst springen. Sodann dreht sich eine zweite Plattform um und wird ebenfalls braunschwarz. Springt nun auf diese und beobachtet, welche der Plattformen sich als nächste dreht. Springt dann auf diese und schliesslich auf die letzte.

So werdet ihr in den zweiten von drei Energieräumen teleportiert, wo ihr das nächste Skelett aus dem Weg räumen müsst. Beachtet sodann den roten Kristall in diesem Raum, der von einem blauen Lichtstrahl angestrahlt wird. Springt auf das flache Podest, auf dem auch der Sockel mit dem roten Kristall steht und schlagt von dort aus den Kristall kaputt (dazu müsst ihr an der richtigen Stelle nach unten schlagen. Lauft um den Kristall herum und schlagt solange auf ihn ein - nach unten -, bis er schliesslich zerstört ist).

Nun könnt ihr wiederum die Nische im Osten betreten, zu der ihr teleportiert wurdet. Dort findet ihr nämlich eine kleine Vertiefung im Boden, die mit Wasser gefüllt ist. Springt ihr dort hinein, landet ihr erneut im 2. Grabraum. Verlasst diesen über die Wendelrampe und kehrt zurück in den zweiten Brunnenraum.

Von dort aus geht es jetzt weiter in den linken Gang (Norden). Durchquert das nächste Gitter und tötet im Skelettraum einen Gegner. Nachdem dies erledigt wäre, könnt ihr links in die leere Wandnische springen, die sich dreht (ihr könnt natürlich auch dem weiteren Weg durch die nächsten Räume folgen und Skelette töten - doch bringt dieser Geheimweg

zusätzliche Punkte). Findet dahinter einen kleinen Raum, in dem ihr den Hebel an der Wand betätigt. Dieser öffnet in der rechten Wand (Nordwesten) einen Durchgang - folgt dem dahinter liegenden Gang bis zum Ende, woraufhin sich eine weitere Wand öffnet. Im nächsten grösseren Raum nähert euch der rechten Wand (Westen), worauf sich auch diese öffnet. Geht ihr den weiteren Gang dann bis zum Ende durch, öffnet sich dort die Wand und ihr findet euch im dritten und letzten Brunnenraum wieder.

Hier könnt ihr rechts wieder in den Brunnen springen, um euch heilen zu lassen. Nähert euch dann dem linken oberen Wandstück (Nordosten), woraufhin sich dieses öffnet und die dritte Wendelrampe freigibt - folgt dieser bis zum Ende. Nähert euch dort der Wand, woraufhin sich diese öffnet und den Blick in einen Grabraum freigibt. Betretet dieses Grab, lauft ein wenig herum und es erscheinen hintereinander drei Skelette (nachdem ihr eines besiegt habt, kommt das nächste), die ihr allesamt umbringen müsst.

Ist dies erledigt, sucht die Südostecke dieses Raumes auf (auf dem Boden glimmen ein paar Bodenplatten) und lauft dort ein wenig herum. Es tauchen plötzlich vier Plattformen auf, die in der Luft schweben. Beachtet, dass eine dieser Plattformen auf der Oberfläche braunschwarz ist - auf diese müsst ihr zuerst springen. Sodann dreht sich eine zweite Plattform um und wird ebenfalls braunschwarz. Springt nun auf diese und beobachtet, welche der Plattformen sich als nächste dreht. Springt dann auf diese und schliesslich auf die letzte.

So werdet ihr in den dritten und letzten Energieraum teleportiert, wo ihr das nächste Skelett aus dem Weg räumen müsst. Beachtet sodann den roten Kristall in diesem Raum, der von einem blauen Lichtstrahl angestrahlt wird. Springt auf das flache Podest, auf dem auch der Sockel mit dem roten Kristall steht und schlagt von dort aus den Kristall kaputt (dazu müsst ihr an der richtigen Stelle nach unten schlagen. Lauft um den Kristall herum und schlagt solange auf ihn ein - nach unten -, bis er schliesslich zerstört ist).

Nun könnt ihr wiederum die Nische im Norden betreten, zu der ihr teleportiert wurdet. Dort findet ihr nämlich eine kleine Vertiefung im Boden, die mit Wasser gefüllt ist. Springt ihr dort hinein, landet ihr erneut

im 3. Grabraum. Verlasst diesen über die Wendelrampe und kehrt zurück in den dritten Brunnenraum.

Verlasst diesen durch den linken Tunnelgang (Westen) und beachtet im nächsten Abschnitt die Speerspitzen links und rechts an der Wand, die auf Fallen hinweisen. Nähert euch diesen Speeren langsam, um sie auszulösen und nicht getroffen zu werden. Durchquert sodann das letzte Gitter und landet schliesslich im Festungszentrum. Hier haltet euch rechts und geht die Schräge im Osten hinauf (vorher könnt ihr euch noch einen weissen **Heiltrank** holen - beachtet dazu unsere Karte).

Besiegt dort zwei Skelette und durchquert schliesslich die grosse Doppelholztür in der Mitte (Osten). Dahinter trifft ihr auf den Oberbösewicht, der euch durch eine Falltür in das Kellergeschoss befördert (dazu müsst ihr vorher alle *drei Energiekristalle* zerstört haben). Unten gelandet dreht ihr euch um (kümmert euch nicht um die gefangenen Kobolde), geht durch den kleinen Gang und durchquert die Stahltür. So landet ihr in einem kleinen Raum, in dem ihr einen Augenblick warten müsst. Es erscheint nach ein paar Sekunden ein starker Gegner namens Changa, den ihr im Zweikampf besiegen solltet. Habt ihr diese nicht ganz leichte Aufgabe gemeistert, öffnet sich die Fahrstuhlkabine in der Mitte des Raumes und ihr könnt diese betreten.

Fahrt mit dem Aufzug nach oben und landet erneut im Festungszentrum. Verlass die Kabine und geht im Zentrum nach rechts (Osten), die Schräge hinauf und nochmals in den Raum hinein, in dem ihr vorher auf den Oberbösewicht gestossen seid (offene Holzdoppeltür durchqueren). Im hinteren Teil dieses Raumes (Osten) befindet sich eine Glaswand, durch die ihr einfach gehen könnt (Illusion) - so landet ihr im allerletzten Abschnitt.

Das Finale

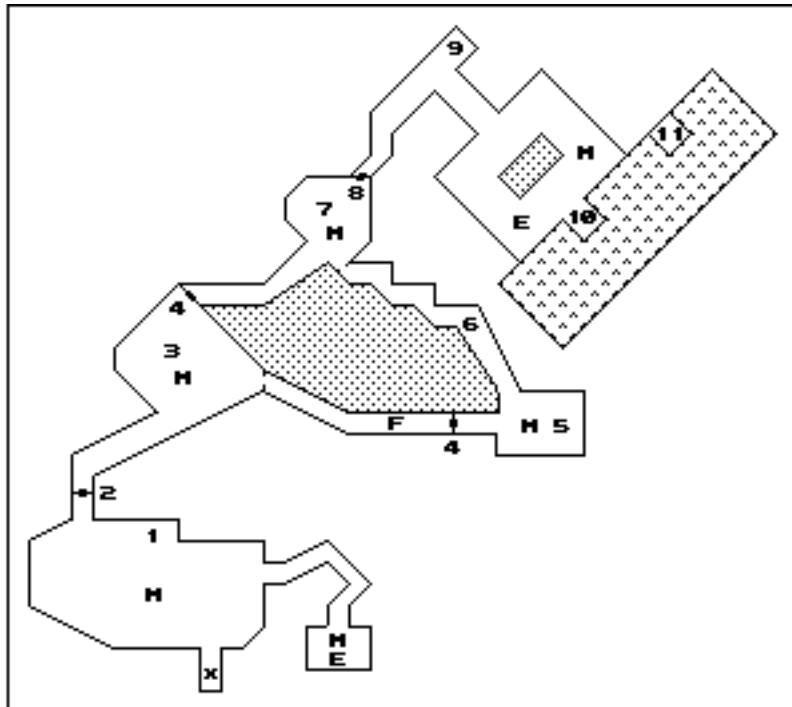
Ihr befindet euch auf einer Plattform, auf der ihr erst einmal das Schwert wegstecken solltet. Nun ist ein wenig Tempo gefragt. Da die verschiedenen Plattformen langsam aber sicher in die Lava abgleiten, müsst ihr rechtzeitig und mit Anlauf auf die nächsten Plattformen springen (dies erfordert ein wenig Übung, also nicht verzweifeln). Wartet also immer, bis die nächste Plattform sich in der untersten Position befindet und springt dann rüber - beachtet, dass ihr auf dem Weg vom Obermotz

beschossen werdet. Um die letzte Plattform zu erreichen, müsst ihr mit Anlauf und anschliessendem Klettern springen (genaues Timing ist angesagt).

Habt ihr den letzten Sockel schliesslich erreicht, kümmert euch nicht um den Bösewicht, da ihr diesen nicht mit herkömmlichen Waffen töten könnt - weicht dennoch seinen Feuerbällen aus. Schlagt stattdessen circa 6x auf den Kristall mit der Frau in der Mitte der Plattform ein (mit jedem geglückten Schlag erfolgt eine kleine Explosion), bis dieser zerbricht und die Frau freigibt. Nach einer kurzen Zeit wird der Bösewicht von der Frau angegriffen und geht vor euch in die Knie. Genau in diesem Augenblick müsst ihr den Fiesling solange mit eurem Schwert bearbeiten, bis dessen Kopf rollt - damit wäre das Abenteuer glücklich überstanden.

Karten

Level 1: Kobold Höhlen



M) Monster

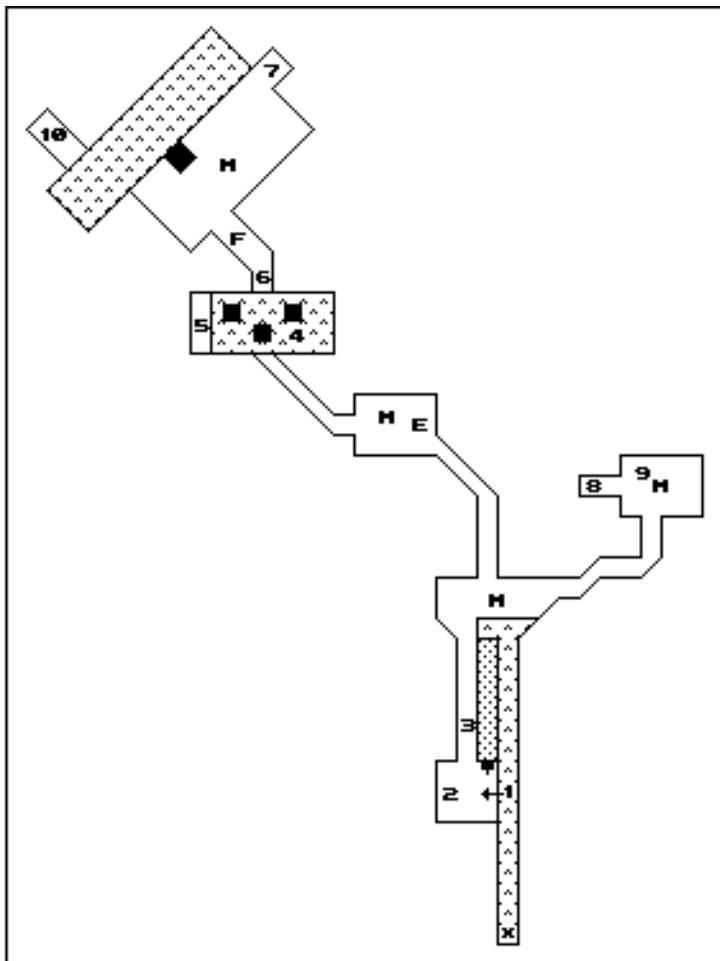
E) Essen

F) Fallen

X) Startpunkt

- 1) Hebel öffnet Gitter bei Punkt 2
- 3) Monster untersuchen - Eisenschlüssel für Gitter bei Punkt 4
- 5) Heiltrank
- 6) Spinnennetze einfach durchgehen
- 7) Betretet ihr diesen Raum durch das offene Gitter, werdet ihr gefangengenommen. Monster untersuchen - Stahlschlüssel für Gitter bei Punkt 8
- 9) Hinter Spinnennetz befindet sich ein Heiltrank
- 10) Holzsteg - Anlegestelle - auf der linken Seite das Seil durchtrennen - Ende des Levels
- 11) Auf einem Vorsprung - weisser Heiltrank

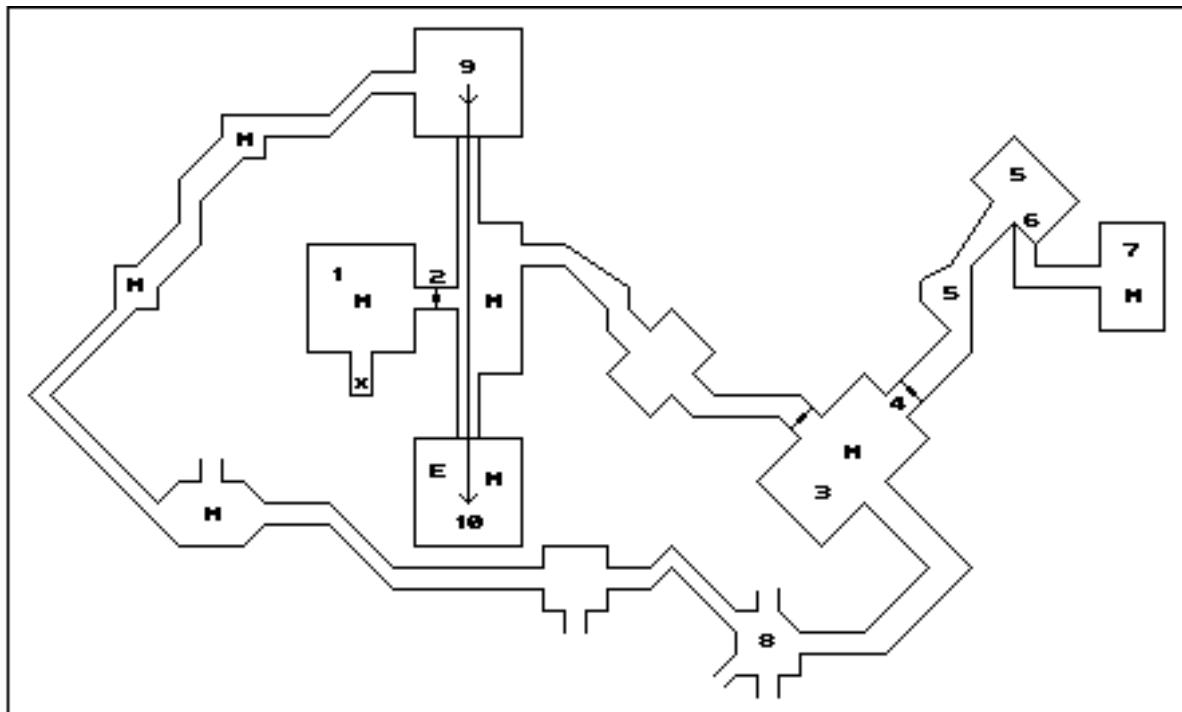
Level 2: Flusslauf



X) Startpunkt

- 1) An dieser Stelle mit Anlauf an Land springen
 - 2) Hebel an Wand öffnet Gitter bei Punkt 3
 - 4) Über die Steine den Fluss durchqueren
 - 5) Hinter dem Wasserfall befindet sich ein Heiltrank (über Steine springen)
 - 6) Boden stürzt ein - Grube mit Monster
 - 7) Aufzug. Seil davor betätigen, Kabine besteigen, Ende des Levels
 - 8) Leiche untersuchen - Schutzring
 - 9) Im Teich alle Eier zerschlagen - kleines Wesen folgt euch
 - 10) Starker Heiltrank

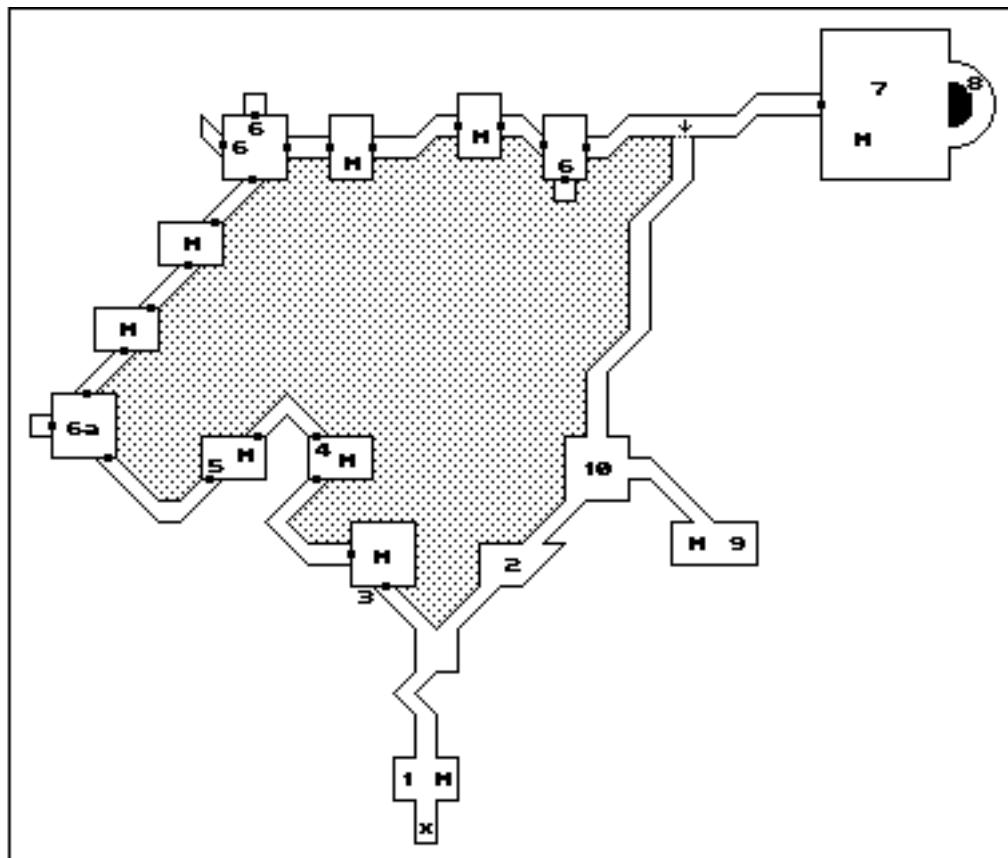
Level 3: Katakomben



X) Startpunkt

- 1) Monster hat Messingschlüssel - damit die Tür bei Punkt 2 öffnen
- 3) Monster hat Eisenschlüssel - damit die Tür bei Punkt 4 öffnen
- 5) Hier kämpfen zwei Monster - abwarten, bis eines tot ist
- 6) Hier über zwei Säulen auf oben befindlichen Pfad springen
- 7) Schrumpftrunk
- 8) Raum mit 3 Fackeln
- 9) Raum mit Holzwagen
- 10) Raum mit Oger und Ausgang

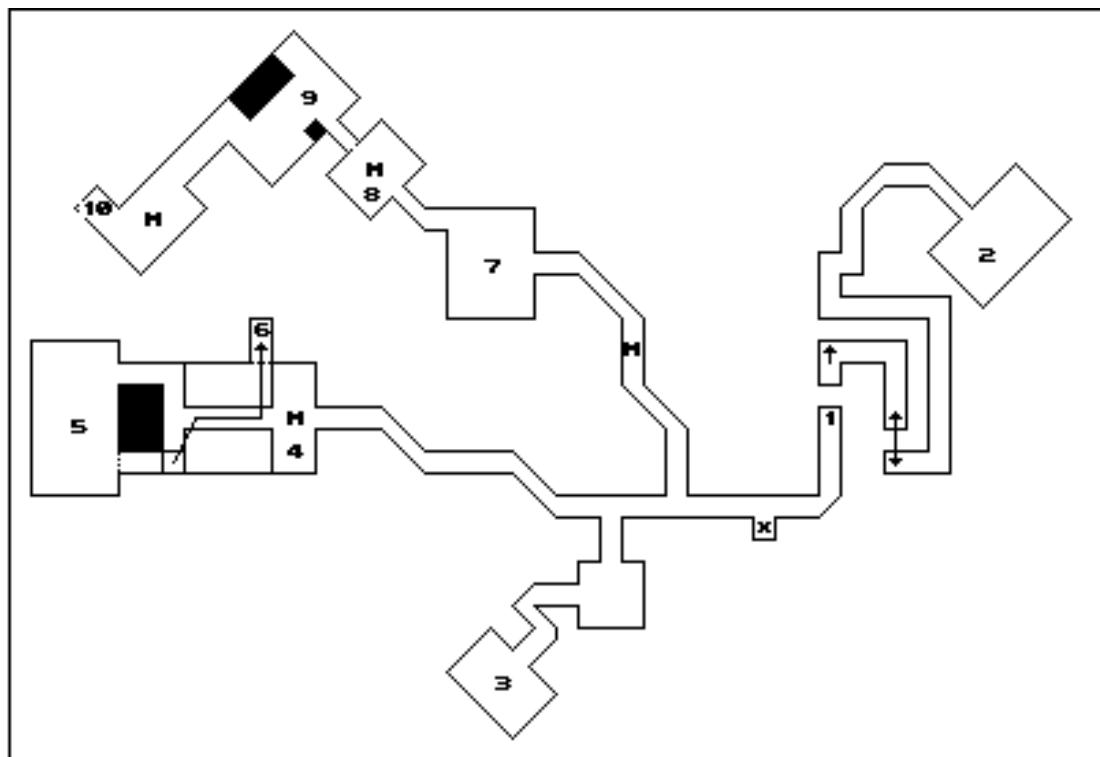
Level 4: Ork-Festung



X) Startpunkt

- 1) Monster hat Messingschlüssel - damit die Tür bei Punkt 3 öffnen
- 2) Tentakelraum
- 4) Monster hat Schlüssel - dieser öffnet die Tür in diesem Raum
- 5) Tür ist von der anderen Seite versperrt
- 6) Türen sind von der anderen Seite verriegelt - diese lassen sich nicht öffnen
- 6a) Monster haben Kupferschlüssel - dieser öffnet die Tür in diesem Raum
- 7) Altarraum: Schlüssel, Maske und Gefangener
- 8) Gefangenen mit Universalschlüssel befreien und ihm folgen
- 9) Schutzamulett
- 10) Nachdem ihr den Gefangenen befreit und hierher zurückgekehrt seid, wird ein Stein umgekippt und ermöglicht so den Zugang zu einem höher liegenden Pfad

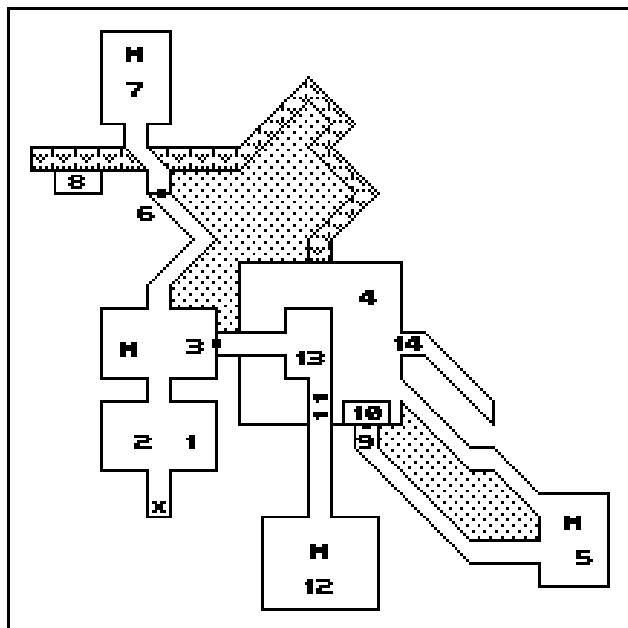
Level 5: Verlorener Tempel



X) Startpunkt

- 1) Stampfer
- 2) Raum mit rotierenden Klingen
- 3) Raum mit Lava und Steinmonster
- 4) Pendelraum
- 5) Säulenrätselraum
- 6) Totenkopfschalter
- 7) Drachenkopfraum
- 8) Schwertraum
- 9) Zahnräder
- 10) Hebel und Ausgang

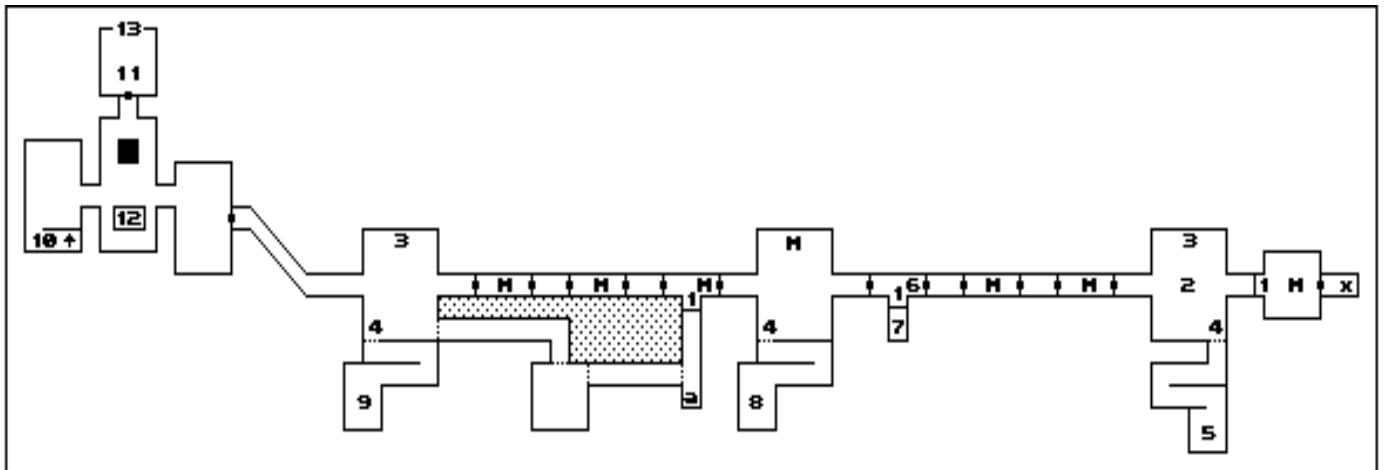
Level 6: Zwergen Minen



X) Startpunkt

- 1) Tretmühle
- 2) Monster hat Stahlschlüssel, damit die Tür bei Punkt 3 öffnen
- 4) Maschinenraum
- 5) Schmiede. Hinter dem Ofen liegt ein Kupferschlüssel - damit ist die Tür bei Punkt 6 zu öffnen
- 7) Monster hat Eisenschlüssel
- 8) Zauberkampfhandschuh
- 9) Gitter mit Eisenschlüssel öffnen
- 10) Hebel lässt die Zugbrücke hinunter
- 11) Zugbrücke
- 12) Wasserpumpe
- 13) Maschine
- 14) Ausgang - Ende des Levels

Level 7: Das Schloss des Meisters



- X) Startpunkt
- 1) Drehnische
- 2) Raum mit Elektrobodenplatten
- 3) Brunnen der heilt
- 4) Geheimwand
- 5) 1. Grabraum
- 6) Monster töten, in Nische springen, Hebel betätigen
- 7) Geheimraum mit Hebel
- 8) 2. Grabraum
- 9) 3. Grabraum
- 10) Steigt hier die Treppe nach oben und findet am Ende des oberen Ganges einen weissen Heiltrank
- 11) Erst nachdem alle 3 Energiekristalle zerstört wurden diesen Raum betreten - Falle
- 12) Nach Sieg über Changa Ankunft aus dem Keller
- 13) Hier einfach durch die Glaswand gehen - Endkampf