

# Komplettlösung zu Excalibur 2555 AD

## Ort-Unterwelt

Ihr beginnt im Raum 1, wo es nichts weiter zu tun gibt, als durch die Tür zu gehen. Im Raum 2 entdeckt Ihr einen defekten Roboter, um den Ihr Euch später kümmern werdet. Marschiert also weiter durch Raum 3 zum Raum 4, wo Ihr den verletzten Trador ansprecht. Dieser bittet Euch seinen Rucksack zu finden, da sich in diesem ein Medizinpaket befindet, welches er benötigt. Durchquert nun Raum 5 und macht Euch für einen Kampf bereit, der im Raum 6 auf Euch wartet. Geht also durch die Tür und schlägt auf den „Ort“ (Gegner) ein (3x), bis er zu Boden fällt. Anschließend holt Ihr Euch das **Leere Glas**, welches hinten auf dem Tisch steht. Weiter geht es durch die östliche Tür (seht auf den Kompaß - E = Osten) zum Raum 7, wo Ihr in der Ecke hinter den Steinblöcken einen **Eisernen Schlüssel** findet. Lauft dann zum Raum 8, hebt das **Hühnerbein** vom Boden auf und betretet durch die nächste Tür Raum 9.

Dort ruft Euch sogleich ein Ort-Trickbetrüger zu sich. Sprecht Ihr diesen an, erfahrt Ihr, daß er für ein bißchen Grog einiges zu bieten hat. Weiter geht es jetzt durch die westliche Tür zum Raum 10, wo wieder ein Kampf ansteht. Habt Ihr den Gegner erledigt, begeben Ihr Euch zur nächsten Tür (Raum 11), die Ihr erst mit dem Schlüssel öffnen müßt.

Durchquert nun Raum 12 und marschiert durch die westliche Tür zum Raum 13, wo Ihr den Räuber niederschlagt, der daraufhin etwas fallen läßt. Hebt das **Fleisch** vom Boden auf und macht Euch auf den Weg über Raum 14 zum Raum 15. Dort nähert Ihr Euch dem Barmann (ansprechen), dem es an Gläsern mangelt. Gebt Ihr ihm dann das leere Glas, überläßt er Euch eine Flasche Grog (**Alkohol**), die automatisch in Euer Inventar wandert.

Nun kehrt Ihr auf gleichem Wege zurück zum Trickbetrüger (Raum 9), um diesem den Alkohol auszuhändigen. Im Gegenzug erhaltet Ihr dann einen **Rostigen Schlüssel**. Mit diesem im Gepäck lauft Ihr auf bekanntem Wege wieder zum Raum 15 und weiter zum Raum 16, wo Ihr ein weiteres **Hühnerbein** findet. Marschiert dann weiter durch die nächste Tür, schließt im Raum 17 mit dem Schlüssel die östliche Tür auf und betretet Raum 18. Dort trifft Ihr in der hinteren Ecke auf einen Landstreicher, der seine Ratte sucht. Macht also kehrt, lauft zurück zum Raum 12 und geht dort angekommen durch die nördliche Tür zum Raum 19.

Hier findet Ihr einen **Apfel** und entdeckt eine Ratte, die sich sogleich durch ein Loch in der Wand verzieht. Holt nun das Fleisch aus dem Inventar, legt es vor dem Loch ab und geht ein paar Schritte zurück. Sobald die **Ratte** in Erscheinung tritt, könnt Ihr Euch dieser nähern und diese schnell einfangen.

Habt Ihr es vollbracht, sucht Ihr den Landstreicher (Raum 18) nochmals auf, um ihm die Ratte zu überreichen. Als Gegenleistung erhaltet Ihr dann schließlich das gesuchte **Medizinpaket**, mit dem Ihr Euch sogleich auf dem Weg zu Trador (Raum 4) macht.

Seid Ihr dort angekommen, gebt Ihr Trador das Medizinpaket, worauf dieser Euch eine **Energiezelle** für den Roboter aushändigt. Jetzt bleibt also nichts weiter zu tun, als den Roboter im Raum 2 aufzusuchen, um diesen die Energiezelle einzusetzen. Er öffnet Euch dann die Tür und tritt zur Seite, so daß Ihr durch die Tür zum Raum 20 gelangen könnt, womit Ihr diesen Abschnitt erledigt habt.

## **Gruft des Todes**

Ihr beginnt im Raum 1 und begeben Euch durch die Tür sogleich zum Raum 2, wo Ihr Euch dem Gestochenen Mann nähert. Dieser wurde von einem Skorpion gestochen und benötigt dringend ein Gegenmittel. Sammelt am südlichen Ende des Raumes noch das **Holzsplit** auf und betretet durch die nächste Tür Raum 3 (Vorsicht Skorpion!).

Hier geht es gleich zur Sache. Ihr könnt entweder versuchen den Skorpion zu erledigen (3x schlagen) oder diesen zu umgehen. Weiter geht es durch Raum 4 (Skorpion!) und von dort durch die östliche Tür zum Raum 5 (Skorpion!), wo Ihr ungefähr in der Mitte ein weiteres **Holzsplit** finden könnt. Kehrt zurück zum Raum 4, lauft durch die südliche Tür zum Raum 6 (Skorpion!) und weiter durch die westliche Tür zum Raum 7, wo Ihr wieder ein **Holzsplit** einsacken könnt.

Danach marschiert Ihr über Raum 6 durch die südliche Tür zum Raum 8, um dort die Bekanntschaft mit einer Alten Hexe zu machen. Diese braucht Feuerholz für ihren Kessel. Gebt Ihr ihr ein Holzsplit nach dem anderen aus Eurem Inventar, ist sie allerdings noch nicht zufrieden. Begeht Euch also durch die östliche Tür zum Raum 9 (Skorpion!) und holt Euch hinten ein weiteres **Holzsplit**, welches Ihr ebenfalls der alten Hexe (Raum 8) übergebt. Diese ist nun endlich zufrieden und beginnt einen Trank zu brauen. Sprecht Ihr sie dann nochmals an, überreicht sie Euch schließlich einen **Heiltrank**.

Mit diesem im Gepäck kehrt Ihr zurück zu dem Gestochenen Mann (Raum 2), um diesem den Heiltrank zu übergeben. Als Dank erhaltet Ihr einen **Glücksbringer** und den Hinweis, den Leichenbestatter aufzusuchen. Nun marschiert Ihr wieder zum Raum 9, wo Ihr den Glücksbringer benutzt, um die verschlossene Tür zu öffnen.

### Erst lesen, dann handeln!

Im Raum 10 werden aus der seitlichen Wand in einer bestimmten Anordnung unentwegt Feuerbälle abgeschossen. Rennt also am Besten immer geradeaus zur nächsten Tür und durch diese hindurch. Im Raum 11 stoßt Ihr dann auf den besagten Leichenbestatter, der seinen Holzhammer vermißt.

Lauft jetzt durch die nächste Tür zum Raum 12 (Kirche), sammelt dort den **Apfel** auf (bei Bedarf gleich essen) und marschiert weiter zum Raum 13 (Skelett!). Von hier geht es durch die westliche Tür zum Raum 14 (2 Skelette und Feuerbälle!) und weiter über Raum 15 (2 Zombies) zum Raum 16 (Skelett und Feuerbälle!), wo Ihr mit dem Schwert den Grabstein (in der Wand) zerschlägt, um in der dahinterliegenden Nische ein **Hühnerbein** zu entdecken.

Geht dann durch die andere nördliche Tür (Vorsicht Feuerbälle!), bleibt sofort stehen und wartet bis der Zombie von den Feuerbällen beseitigt wird. Danach betretet Ihr durch die rechte nördliche Tür Raum 18, in dessen Mitte Ihr den Sensenmann bekämpfen müßt (ca. 6x schlagen). Anschließend hebt Ihr noch den **Laborschlüssel** auf, bevor Ihr diesen Raum durch die südliche Tür wieder verläßt.

Durch die gegenüberliegende Tür (Feuerbälle!) geht es dann weiter zum Raum 19 (Skelett und Zombie!), wo Ihr schnell die südliche Tür mit dem Laborschlüssel öffnet. Betretet nun vorsichtig Raum 20 (Laserschranke!), nehmt rechts den **Großen Hammer** vom Boden auf und kehrt zurück zum Leichenbestatter (Raum 11).

Dort angekommen gebt Ihr diesem den Hammer, worauf er Euch einen Hinweis gibt (Grabstein mit Adlerwappen suchen). Macht Euch also auf den Weg über Raum 19 zum Raum 21 (Feuerbälle und Zombie!) und zerschlägt dort den Grabstein mit Adlerwappen. In der Nische dahinter findet Ihr dann einen **Eisernen Schlüssel**, mit dem Ihr die südliche Tür aufschließen könnt. Betretet nun Raum 22, sammelt gleich rechts das **Hühnerbein** auf und stellt hinten einen Hebel, um die Hochspannungsgeneratoren abzustellen. Sucht dann nochmals Raum 20 auf (eventuell das Skelett im Raum 19 noch erledigen), tötet dort das Monster (ca. 12x schlagen) und lauft durch die westliche Tür zum Raum 23, womit dieser Abschnitt erledigt wäre.

## Die Insignien

Ihr beginnt im Raum 1, von wo Ihr durch die Tür zum Raum 2 marschiert. Hier gilt es gleich drei Gegner zu bekämpfen (widmet Euch einen nach dem anderen), bevor sich die östliche Tür öffnet. Durch diese geht es dann auch weiter über Raum 3 zum Raum 4, wo Ihr rechts in der Ecke den Hoffnungsvollen Roland 2x anspricht (Informationen). In einer anderen Ecke findet Ihr noch **Instant-Eisenerz**, wonach Ihr durch die nördliche Tür Raum 5 betretet.

Dort redet ihr mit dem Betrunkenen Schlosser, der für Grog einen Zweitschlüssel herausrücken würde. Gleich links entdeckt Ihr außerdem einen Schalter (rot) an der Wand, den ihr betätigen müßt (grün), damit die westliche Tür im Raum 2 entriegelt wird. Durch diese lauft Ihr dann hindurch, betretet den kreuzförmigen Raum 6 und marschiert durch die südliche Tür zum Raum 7, wo Ihr auf eine Alte Frau stößt (ansprechen). Diese braucht Hilfe

für ihre kranke Enkelin. Steckt Euch noch den **Knoblauch** ein, welcher sich in der gegenüberliegenden Ecke befindet, und begeben Euch wieder zum Raum 6.

Weiter geht es durch die westliche Tür zum Raum 8, wo Ihr auf der rechten Seite ein **Phönixei** findet. Durch die nächste westliche Tür gelangt Ihr zum Raum 9, in dem Ihr einen Buchhalter vorfindet, welcher von Trümmern eingeklemmt ist. Da Ihr ihm noch nicht helfen könnt, marschiert Ihr wieder zum Raum 8 zurück und geht dort durch die südliche Tür zum Raum 10 (Feuerbälle und Stromkabel!).

Rennt dort im richtigen Augenblick an den Wänden entlang und betretet durch die nächste Tür Raum 11, wo Ihr mit dem Missionar plaudern könnt. Dieser braucht dringend Schreibmaterial. Durch die südliche Tür durchquert Ihr dann Raum 12 (Stromkabel!) und marschiert weiter durch Raum 13 zum Raum 14. Die nächsten Schritte müssen relativ zügig ausgeführt werden, da sich ein paar Türen nur für kurze Zeit öffnen werden.

Betätigt also den Wandschalter (rot) hinter der Kiste, lauft durch die geöffnete östliche Tür zum Raum 15, durch die nächste Tür zum Raum 16, sammelt dort den roten **Kristall** auf, lauft zurück zum Raum 15, betätigt dort den Wandschalter und stellt Euch auf das Teleporterfeld (Lichtschein). Daraufhin landet Ihr wieder im Raum 14, von wo es schnell weiter durch die westliche Tür zum Raum 17 geht. Dort findet Ihr hinten links das **Rezept für den Zersplitterungs-Zauberspruch**, worauf Ihr Euch zum Raum 14 zurückteleportieren könnt.

Wählt als nächstes das eben gefundene Rezept im Inventar aus (es muß sich drehen) und lest es durch. Nun wißt Ihr, was Ihr mischen müßt, um diesen Zauberspruch zu erhalten. Wählt also Phönixei und Kristall aus, um den **Zauberspruch der Zersplitterung** in Euer Inventar wandern zu lassen.

Anschließend kehrt Ihr zurück zum Buchhalter (Raum 9), bei dem Ihr den Zauber (im Inventar auswählen) nun anwenden könnt. Ist der Buchhalter schließlich befreit (tretet etwas zurück), folgt Ihr diesem in den hinteren Bereich des Raumes, wo Ihr links auf dem Tisch **Papier und Stifte** findet.

Daraufhin sucht Ihr jetzt den Missionar (Raum 11) nochmals auf, um ihm Papier und Stifte zu überreichen. Im Gegenzug erhaltet Ihr dafür einen **Heiltrank**, den Ihr wiederum der Alten Frau (Raum 7) überlaßt. Auch diese zeigt sich dankbar und übergibt Euch einen **Ort-Schlüssel**. Anschließend geht Ihr durch die Tür zum Raum 6 und schließt dort mit dem Schlüssel die nördliche Tür auf.

Betretet Ihr dann Raum 18, müßt Ihr einen Räuber besiegen. Nachdem Ihr ihn erledigt habt, hebt Ihr noch das **Medaillon** auf, welches er fallen gelassen hat und macht Euch auf den Weg zum Raum 14. Dort angekommen gilt es erneut schnell zu handeln. Betätigt den Wandschalter hinter der Kiste, lauft durch die östliche Tür zum Raum 15, drückt auch hier den Wandschalter, teleportiert Euch zum Raum 14, rennt gleich rechts herum durch

die westliche Tür zum Raum 17, betätigt wieder einen Wandschalter, teleportiert Euch abermals zurück zum Raum 14, rennt durch die südliche Tür zum Raum 19 und marschiert dann rechts zwischen den Kisten durch, um einen weiteren Schalter zu drücken.

Weiter geht Ihr nun durch die nächste Tür, durchquert Raum 20 und redet im Raum 21 mit dem Alten Mann. Übergebt Ihr diesem das Medaillon, deaktiviert er sogleich das Kraftfeld, wodurch Ihr nun Raum 22 betreten könnt. Hier entdeckt Ihr in der linken Ecke eine **Alkoholflasche**, die Ihr Euch gleich einsteckt. Außerdem gibt es noch einen **Apfel** zu finden (in der Mitte des Raumes).

Stellt Ihr Euch dann auf das Teleporterfeld, landet Ihr automatisch wieder im Raum 4, von wo aus Ihr den Betrunkenen Schlosser (Raum 5) nochmals aufsucht. Tauscht bei diesem die Alkoholflasche gegen eine **Schlüssel-Kokille** ein und „mischt“ diese im Inventar mit dem Instant-Eisenerz (genauso verfahren wie beim Zauberspruch), um einen **Eisernen Schlüssel** zu erhalten.

Nun schlendert Ihr zum Raum 13, wo Ihr mit dem Schlüssel die östliche Tür aufschließen könnt, durch die Ihr zum Raum 23 gelangt. Dort zerschlägt Ihr die Kiste, die vor der nördlichen Tür steht und betretet Raum 24. Im Gespräch mit der Ort-Mutter bittet diese Euch ihren Mann zu finden. Danach begeben Ihr Euch im Raum 23 vor die östliche Tür und wählt im Inventar schon mal den Knoblauch aus, denn im Raum 25 müßt Ihr diesen sogleich auf den Boden legen, um die Fledermäuse von Euch fernzuhalten. Macht es so und lauft durch die nächste Tür weiter zum Raum 26, wo Ihr über den Holzweg marschiert und rechts weiter durch die Tür zum Raum 27.

Betretet Ihr durch die nächste Tür dann Raum 28, warten schon zwei Räuber auf Euch, die Ihr nacheinander töten müßt. Anschließend hebt Ihr den **Gefängnisschlüssel** auf und öffnet mit diesem die nächste Tür. Im hinteren Bereich von Raum 29 stoßt Ihr dann auf den Ort-Gefangenen, der nach Wasser lechzt. Sammelt noch den **Käfer** hinter dem Bett und den **Leeren Wasserbeutel** im Regal ein und verläßt den Raum wieder.

Kehrt jetzt zurück zum Raum 26, geht dort durch die östliche Tür zum Raum 30 und weiter durch die nächste linke Tür zum Raum 31, wo Ihr ein **Hühnerbein** finden könnt. Weiter geht es durch die nächste Tür zum Raum 32, in dem Ihr das **Rezept für den Verzauberungs-Zauberspruch** entdeckt (laßt das Faß mit dem schmutzigen Wasser links liegen).

Nachdem Ihr das Rezept gelesen habt, kehrt Ihr zurück zum Raum 30 und schlägt dort die nördliche Geheimtür (schaut auf die Karte im Inventar) auf, um zum Raum 33 vorzudringen. Auch hier öffnet Ihr die nächste nördliche Geheimtür und betretet Raum 34, wo Ihr beim Faß den Wasserbeutel mit reinem Wasser auffüllt (**Mit reinem Wasser gefüllter Beutel**). Mit dem gefüllten Beutel marschiert Ihr dann nochmals zum Ort-Gefangenen (Raum 29), dem Ihr diesen überreicht. Im Gegenzug erhaltet Ihr einen **Ring**, den Ihr

anschließend bei der Ort-Mutter (Raum 24) abgebt. Von dieser bekommt Ihr schließlich den **Alpha-Schlüssel**.

Nun lauft Ihr wieder zurück über Raum 30 (Geheimtür) zum Raum 33, rennt an der linken Wand entlang (Stromkabel!), hebt den **Schwefel** auf und wandert durch die nächste Tür zum Raum 35 (Kraftfelder), wo Ihr den Wandschalter betätigen müßt. Danach geht es zurück zum Raum 30 und dort durch die östliche Tür zum Raum 35, um einen weiteren Schalter zu drücken. Die Kraftfelder müßten nun deaktiviert sein, worauf Ihr weiter durch die nächste östliche Tür zum Raum 36 marschiert.

Hier könnt Ihr Euch gleich ein **Hühnerbein** einsacken. Mischt dann im Inventar den Schwefel mit dem Käfer (Rezept muß vorher gelesen werden), um den **Zauberspruch der Verzauberung** zu erhalten, lauft zwischen den Kisten an den Stromkabeln vorbei und wendet den Zauber auf den Räuber bei der nächsten Tür an. Tretet Ihr dann ein paar Schritte zurück, verläßt dieser die Tür, wodurch Ihr nun Raum 37 betreten könnt. Hier trifft Ihr auf einen Betrunkenen Räuber (Informationen). Sucht danach über die nördliche Tür Raum 38 auf, sammelt dort in der rechten Nische das **Dynamit** ein und kehrt zurück zum Raum 37.

Erst lesen, dann handeln!

Im Raum 39 (im rechten Hinterzimmer) wartet schon der Oberräuber mit einer Pistole auf Euch. An diesem müßt Ihr vorbei, um Euch den Omega-Schlüssel (liegt auf dem Tisch) greifen zu können (nicht einfach!). Wählt also im Inventar das Dynamit aus (eßt gegebenenfalls noch ein Hühnerbein) und tretet dann ein. Rennt schnell in das rechte Hinterzimmer (legt eventuell das Dynamit beim Räuber ab), schnappt Euch schnell den **Omega-Schlüssel** vom Tisch (ein paar Attacken müßt Ihr leider einstecken) und eilt sofort damit wieder raus und zurück zum Raum 37 (im Nahkampf ist der Räuber unmöglich zu schlagen!).

Sucht jetzt Raum 38 nochmals auf, stellt Euch dort auf das Teleporterfeld in der linken Nische und begeben Euch im Raum 4 angekommen zur verschlossenen südlichen Tür. Steckt Ihr dann den Alpha-Schlüssel ins linke und den Omega-Schlüssel ins rechte Hochsicherheitsschloß, habt Ihr die Tür entriegelt und könnt Euch zum Raum 40 begeben, womit auch dieser Abschnitt erledigt ist.

## Die Kanalisation

Ihr beginnt im Raum 1 und begeben Euch gleich zum Raum 2, wo ihr auf dem Boden eine **Notiz** findet (lest sie Euch durch). Rennt dann (Vorsicht Feuer!) durch die östliche Tür zum Raum 2a, tötet dort den Schmied und kehrt gleich wieder zurück. Nun geht es durch die südliche Tür weiter zum Raum 3 und dort durch die östliche Tür zum Raum 4. Hier erkennt Ihr in der Mitte drei Zeichnungen (von drei Seiten), die Euch später weiterhelfen werden.

Lauft nun durch die östliche Tür zum Raum 5, beseitigt dort den Schmied (3 Schläge genügen), marschiert weiter durch die südliche Tür zum Raum 6 und öffnet dort die südliche Geheimtür. Durch diese gelangt Ihr dann zum Raum 7, wo Ihr Euch am anderen Ende zum Teleporter begeben. Über diesen erreicht Ihr Raum 8 (Vorsicht bewegliche Wand!), wo ihr Euch sofort umdreht und ein Stück weiter links die nächste Geheimtür (rot beleuchtet) aufschlägt. Huscht dann schnell hindurch zum Raum 9 (zwei Räuber erledigen!), marschiert weiter zum Raum 10 (zwei Räuber erledigen!), durch die östliche Tür zum Raum 11 (einen oder zwei Räuber erledigen!), durch eine der südlichen Türen zum Raum 12 (zwei Räuber erledigen!), durch die südliche Tür zum Raum 13 (einen Räuber erledigen!) und lauft dann durch die westliche Tür zum Raum 14, wo Ihr den letzten Räuber beseitigen müßt. Erst wenn alle Feinde tot sind, öffnet sich die westliche Tür im Raum 14 (ist diese noch verschlossen, dann habt Ihr irgendwo einen Gegner übersehen). Marschiert Ihr nun weiter durch die erwähnte Tür zum Raum 15, steht Ihr drei Klingen gegenüber, die sich oben an der Decke auf- und abbewegen. Diese folgen einem ganz bestimmten Muster. Rennt immer dann unter einer Klinge hindurch, wenn diese sich zweimal schnell hintereinander bewegt hat (längste Pause). Habt Ihr alle drei Klingen überwunden, werdet Ihr am anderen Ende des Raumes mit einem **Hühnerbein** belohnt.

Durch die nächste Tür geht es dann zum Raum 16, von wo aus Ihr kurz Raum 17 (westliche Tür) aufsucht, um ein weiteres **Hühnerbein** zu kassieren (liegt hinter den Kisten). Zurück im Raum 16 marschiert Ihr weiter über Raum 18 zum Raum 19, wo Ihr einen **Apfel** aufsammelt und dann dem Krüppel zur Hilfe eilt. Greift also den Rattenfänger an und schlägt auf diesen schnell hintereinander ein (variiert dabei mit den Schlägen), bis dieser umfällt (ca. 15-20 mal!).

Anschließend sprecht Ihr den Krüppel an, von dem Ihr als Dank Informationen und einen **Eisernen Schlüssel** bekommt. Mit diesem lauft Ihr zurück zum Raum 12 und öffnet dort die verschlossene Tür, die zum Raum 19a führt (öfter versuchen und mehrere Stellen ausprobieren!). Holt Euch drinnen das **Phönixei** und marschiert wieder zum Raum 19 zurück. Diesmal geht es durch die westliche Tür zum Raum 20 (Feind!) und weiter durch die nächste Tür zum Raum 21, wo Ihr die Spinne vernichten müßt (schnell hintereinander auf sie einschlagen). Ist diese explodiert, könnt Ihr auf dem Boden das **Rezept für den Feuer-Zauberspruch** entdecken, welches Ihr Euch gleich durchlest.

Lauft jetzt durch die nördliche Tür zum Raum 22, hebt dort die **Mitteilung** (lesen) und das **Hühnerbein** auf, benutzt im Raum 23 den Teleporter, marschiert im Raum 24 angekommen über Raum 25 zum Raum 26 und sammelt dort gleich rechts den **Eintrittspaß** auf. Kehrt zurück zum Teleporter (Raum 23), teleportiert Euch zum Raum 23 und begeben Euch dann zum Raum 19, wo Ihr nun die südliche Geheimtür öffnet.

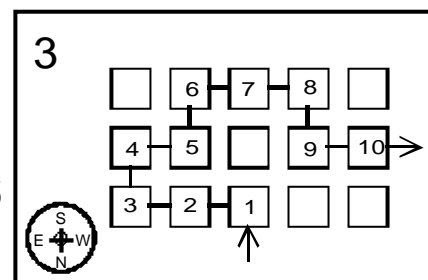
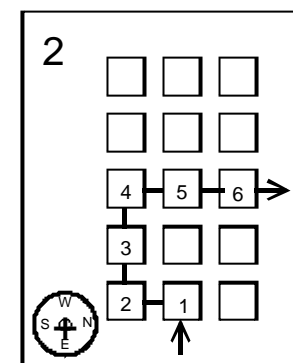
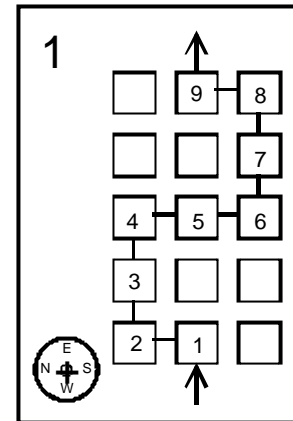
Als nächstes durchquert Ihr Raum 27, Raum 28 (Schmied erledigen!), Raum 29 (Schmied erledigen!), Raum 30, erledigt den Schmied im Raum 31 und dann den Typ im Raum 32. Betretet danach durch die untere östliche Tür vorsichtig Raum 33 (Flammen!), rennt im richtigen Augenblick rechts herum, geht durch die Tür und holt Euch im Raum 34 (Steinschlag!) ganz hinten links in der Ecke die **Lavakröte** (möglichst an der Wand entlang laufen).

Kehrt nun zurück zum Raum 32 und lauft diesmal durch die obere östliche Tür zum Raum 35 (Flammen!), wo Ihr im richtigen Augenblick links herum und durch die Tür rennt. Durchquert jetzt Raum 36 (Schmied erledigen!), mischt im Inventar die Lavakröte mit dem Phönixei (**Zauberspruch des Feuers**) und zerstört im Raum 37 mit Hilfe des Feuerzaubers die Kiste, welche Euch den Weg versperrt. Anschließend wandert Ihr durch die südliche Tür zum Raum 38, wo Ihr eine **Notiz für Reisende** (lesen) und einen **Apfel** findet. Tretet Ihr dann durch die nächste östliche Tür, landet Ihr endlich im Raum mit den (39), wo es nun gilt keinen falschen Schritt zu machen (Gesicht nach Osten).

Seht Euch hierzu Skizze 1 an und lauft dann den eingezeichneten Weg über die Fliesen 1 bis 9 ab (jede Fliese nur einmal betreten!). Anschließend betätigt Ihr am östlichen Ende den Hebel, dreht Euch wieder mit dem Gesicht nach Westen und seht Euch Skizze 2 an. Folgt nun dem Weg über die Fliesen 1 bis 6 zur nördlichen Tür, geht durch diese hindurch zum Raum 40 und erledigt dort einen Gegner.

Danach steckt Ihr den Eintrittspfaß in die Vorrichtung (Exit), wodurch ein Teleporter aktiviert wird. Nehmt noch den **Rostigen Schlüssel** auf und be-  
gebt Euch durch die Tür wieder zum Raum 39 zurück (Gesicht nach Süden). Seht Euch jetzt Skizze 3 an, folgt dem eingezeichneten Weg über die Fliesen 1 bis 10 zur westlichen Tür und verläßt diesen Raum wieder.

Marschiert weiter zum Raum 37, schließt dort die nördliche Tür mit dem Schlüssel auf, betretet Raum 41 und teleportiert Euch zum Raum 42. Durch die Tür lauft Ihr dann zum Raum 4, wo Ihr Euch in der Mitte auf das Teleporterfeld stellt, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen.





## Oko-Bereich

Ihr beginnt Im Raum 1, wo Ihr einen **Leeren Käfig** finden könnt. Lauft dann über Raum 2 zum Raum 3. Hier befinden sich vier Teleporter, die Ihr jedoch später benutzen werdet, da Ihr erst ein paar Codes braucht. Weiter geht es über Raum 4 (Maus) zum Raum 5, wo Ihr die Fabianische Wache (sterbender Mann) anspricht. Dieser bittet Euch den Notstromgenerator zu finden und abzuschalten, um die Androiden zu deaktivieren, welche sich im gesamten Bereich aufhalten (rennt immer an diesen vorbei!). Des weiteren erhaltet Ihr einen **Eintrittspaß**, den Ihr sogleich bei der nördlichen Tür benutzt.

Weiter geht es über Raum 6 (Android!) zum Raum 7, wo Ihr auf einem Tisch ein Stück **Käse** entdeckt. Kombiniert Ihr diesen im Inventar mit dem leeren Käfig, erhaltet Ihr eine **Mausefalle**, mit der es jetzt zurück zum Raum 4 geht. Dort angekommen stellt Ihr die Mausefalle ab und wartet bis die Maus in die Falle geht. Nehmt dann die **Maus in der Falle** auf und lauft dann wieder zum Raum 7, von wo Ihr durch die nördliche Tür zum Raum 8 (zwei Androiden!) und weiter zum Raum 9 rennt.

Dort begegnet Ihr der Sekretärin, die Euch nicht durchlassen will. Stellt also den Käfig (Mausefalle) vor ihren Füßen ab, um sie aus dem Weg zu schaffen und geht durch die nördliche Tür zum Raum 10. Hier trifft Ihr auf einen Mechaniker, der etwas Draht benötigt. Sucht dann Raum 11 auf (östliche Tür), hebt dort in einer Ecke die **Rote Spur** auf (lesen) und kehrt zurück zum Raum 10.

Diesmal geht es durch die nördliche Tür zum Raum 12, wo Ihr **Schwefel** findet. Begeht Euch jetzt zum Raum 9 und von dort durch die östliche Tür weiter über Raum 13 zum Raum 14 (zwei Androiden!), wo Ihr die **Grüne Spur** auf der Grünfläche (rechte Seite) findet. Öffnet danach die südliche Geheimtür, betretet Raum 15, sammelt das **Hühnerbein**, die **Blaue Spur** (lesen) und den **Apfel** auf und öffnet die nächste Geheimtür, um zum Raum 16 gelangen zu können.

Dort findet Ihr auf der rechten Seite eine **Feder**, worauf Ihr über Raum 17 (südliche Tür) und Raum 18 (zwei Androiden!) durch die östliche Tür zum Raum 19 wetermarschiert. Hier spricht Ihr links die Rosie an, die Euch die **Gelbe Spur** überläßt (lesen). Anschließend lauft Ihr über Raum 14 und Raum 8 zurück zum Raum 3, wo Ihr nun nacheinander die vier Teleporter benutzen müßt.

Nehmt zuerst den nordöstlichen Teleporter, geht durch die nächste Tür, lauft herum zur Schaltkonsole (blaue Zahlen) und drückt die Schalter in der Reihenfolge **1-2-3**. Teleportiert Euch dann zurück zum Raum 3, benutzt den südöstlichen Teleporter, geht durch die Tür, begeht Euch zur Schaltkonsole (gelbe Zahlen) und drückt die Schalter in der Reihenfolge **3-1-2**.

Teleportiert Euch wieder zum Raum 3, nehmt jetzt den südöstlichen Teleporter, geht durch die Tür, nähert Euch der Schaltkonsole (grüne Zahlen)

und betätigt die Schalter in der Reihenfolge **2-3-1**. Wieder zurück zum Raum 3, wo Ihr noch den letzten (nordwestlichen) Teleporter benutzt, um Euch zur letzten Schaltkonsole (rote Zahlen) zu begeben. Hier drückt Ihr nun die Schalter in der Reihenfolge **3-2-1**, bevor Ihr Euch zurück zum Raum 3 teleportiert.

Wurden alle Schalter korrekt gedrückt, ist hier die elektrische Schranke ausgeschaltet, worauf Ihr Euch das **Rezept für den Schlüssel-Zauberspruch** (in der Mitte) einsacken könnt. Lest es gleich durch und mischt im Inventar die Feder mit dem Schwefel, um den **Zauberspruch der Schlüssel** zu erhalten. Mit diesem im Gepäck lauft Ihr zum Raum 8, von dort schnell durch die westliche Tür zum Raum 20 (zwei Androiden!) und weiter durch die nächste westliche Tür zum Raum 21.

Dort angekommen geht es weiter durch die südliche Tür zum Raum 22, wo ihr eine **Notiz** findet (lesen). Wendet dann den Schlüsselzauber auf die verschlossene südliche Tür an, um diese zu öffnen und holt Euch schließlich aus Raum 23 den **Draht**. Diesen übergibt Ihr nun dem Mechaniker im Raum 10, wonach Ihr Euch der nördlichen Wand nähert (grünes Kreuz), um dort die Hebel zu betätigen (links, rechts oder beide). Damit sind die Androiden endlich ausgeschaltet.

Weiter geht es über die östliche Tür von Raum 14 zum Raum 24, wo Ihr an der linken Wand den Schalter drückt, um die Schranke zu öffnen. Marschiert Ihr anschließend durch die Tür zum Raum 25, habt ihr auch diesen Abschnitt beendet.

## **Fabianische Wasserquelle**

Ihr beginnt im Raum 1, wo Ihr hinter dem Kasten ein **Leuchtsignal** entdeckt. Außerdem befindet sich hier noch ein Fauler Mann, den Ihr ansprechen könnt. Verläßt dann den Raum und rennt schnell über Raum 2 (am Feind vorbeirennen!) zum Raum 3. Dort findet Ihr das **Rezept für den Heilkraft-Zauberspruch**, wonach Ihr Euch durch die östliche Tür zum Raum 4 begeben.

Hier könnt Ihr in einer Ecke eine **Lavakröte** auflesen und in einer anderen Ecke einen Techniker antreffen. Widmet Euch danach den defekten Verkaufsautomaten, wo Ihr beim linken eine **Münze** im Rückgabefach findet. Marschiert anschließend über Raum 3 zum Raum 5 weiter und redet dort mit dem Wasserverkäufer. Holt Euch dann noch das **Phönixei** aus einer Ecke und lauft dann durch die südliche Tür über Raum 6, Raum 7 (Feind!) und Raum 8 (Feind!) zum Raum 9, wo Ihr auf eine Faule Frau stößt.

Weiter geht es durch die östliche Tür über Räume 10 und 11 zum Raum 12. Dort nähert Ihr Euch rechts dem Automaten (Comics-Verkäufer) und wirft die Münze ein, worauf Ihr **Comics** erhaltet. Sucht dann noch durch die nördliche Tür Raum 13 auf, geht zum Tisch heran und steckt Euch den **Eintrittspaß** und das **Rezept für den Feuer-Zauberspruch** ein. Nachdem Ihr

diesen gelesen habt, mischt Ihr die Lavakröte mit dem Phönixei, worauf Ihr den **Zauberspruch des Feuers** erhaltet. Mit diesem Spruch lassen sich alle Feinde des Bereiches vernichten (bedenkt dabei, daß der Spruch nach Benutzung erst wieder „aufgeladen“ werden muß - siehe auch auf Seite 5 dieses Heftes).

Nun kehrt Ihr zurück zum Raum 7 (Feinde in den Räumen 8 und 7 beseitigen!) und zerstört dort mittels des Feuerzaubers die Kiste, welche vor der westlichen Tür steht. An gleicher Stelle findet Ihr dann einen **Holzstock**, den Ihr natürlich aufammelt. Wartet noch bis der Feuerzauber wieder aufgeladen ist und geht dann durch die westliche Tür zum Raum 14, wo Ihr den Feind vernichtet und anschließend ein **Radio mit Batteriebetrieb** aufstöbert.

Weiter geht es jetzt zum Techniker im Raum 4, dem Ihr die Comics überreicht. Im Gegenzug bekommt Ihr dafür sein **Ölkännchen**, womit Ihr wieder zum Raum 5 und weiter durch die nördliche Tür zum Raum 15 marschiert. Dort benutzt Ihr den Eintrittspañ, um durch die nächste Tür zum Raum 16 zu gelangen. Setzt dann Euren Weg über Raum 17 (Feind erledigen!) und Raum 18 (**Käfer** aufnehmen!) fort und unterhaltet Euch im Raum 19 mit dem Hausmeister. Danach sammelt Ihr das **Hühnerbein** auf, lauft durch die östliche Tür zum Raum 20, beseitigt dort den Feind und lest den **Giftpilz** und den **Griff** auf. Im Inventar kombiniert Ihr dann den Käfer mit dem Giftpilz und begeben Euch mit dem eben gewonnenen **Zauberspruch der Heilkraft** zurück zum Hausmeister im Raum 19.

Nachdem Ihr diesen mit dem Heilkraftzauber geheilt habt (sprecht ihn nochmals an), erfahrt Ihr einiges mehr. Außerdem braucht er eine Batterie, woraufhin Ihr ihm das Radio aushändigt. Nun sollte die nördliche Tür offen sein (eventuell öfter herangehen), durch die Ihr zum Raum 21 gelangt. Dort versperrt Euch ein Gorilla den Weg. Setzt Ihr vor diesem das Leuchtsignal ab, verkriecht sich dieser vor Angst jedoch schnell in eine Ecke.

Weiter geht es durch die nächste Tür zum Raum 22, wo Ihr Euch rechts dem Kasten nähert (Wasserventil 3). Benutzt hier zuerst das Ölkännchen (des Rostes wegen) und setzt dann den Griff ein, worauf das Wasser abgestellt wird. Lauft nun weiter zum Raum 23, hebt rechts den **Apfel** auf und begeben Euch über die nördliche Tür zum Raum 24, wo Ihr einen weiteren Kasten (Wasserventil 4) erblickt. In diesem setzt Ihr den Holzstock ein, wodurch auch dort das Wasser abgestellt wird und die Fabianische Wasserquelle nun wieder rein ist.

Macht jetzt noch einen Abstecher über Raum 23 (westliche Tür) und Raum 25 (südliche Tür) zum Raum 26 (Feind!) und besorgt Euch dort ein **Hühnerbein**, bevor Ihr Euch zurück zum Wasserverkäufer im Raum 5 begeben. Sprecht Ihr diesen an, überläßt er Euch einen **Schranken-Kontrollschlüssel**.

Als nächstes gilt es im Raum 27 zwei Feinde zu erledigen. Wählt also den Feuerzauber aus, lauft durch die westliche Tür zum Raum 27, vernichtet dort den ersten Feind und zieht Euch wieder zurück zum Raum 5, um den Feuerzauber aufzuladen. Marschiert dann abermals zum Raum 27, erledigt den zweiten Feind und sammelt dann den **Sicherheitspaß** auf (liegt bei der Leiche). Danach setzt Ihr hinter der gelben Wand bei der Schranke den Kontrollschlüssel ein, um die Schranke zu öffnen.

Lauft dort dann durch die Tür zum Raum 28, dort an der rechten Wand entlang (Kanonen!) und hinten links zu einem Pult, welches Ihr mittels des Feuerzaubers zerstören müßt, um die nächste nördliche Tür zu öffnen. Im Raum 29 halten sich wieder zwei Feinde auf. Verfährt jetzt genauso wie vorhin im Raum 27, um die beiden zu erledigen und begeben Euch dann zum Raum 30, wo Ihr an den beiden Robotern vorbei und durch die nächste Tür zum Raum 31 rennt.

Hier müßt Ihr auf der linken Seite schnell den Sicherheitspaß rechts von der Tür hineinstecken (Countdown!), um durch diese Tür zum Raum 32 zu gelangen. Dort warten diesmal gleich drei Feinde darauf, von Euch vernichtet zu werden. Tötet einen nach den anderen mit dem Feuerzauber (zwischendurch zum Raum 31 zurückziehen) und sprecht dann schließlich mit Oberst Fliptop, der auf dem Sessel sitzt. Anschließend marschiert ihr durch die westliche Tür zum Raum 33 und damit ins nächste Level.

### **Fabianische Zentrale**

Ihr beginnt im Raum 1, von wo es gleich weiter zum Raum 2 geht. Dort findet Ihr hinten rechts einen **Torus-Schlüssel**, mit dem Ihr die östliche Tür aufschließt. Im Raum 3 entdeckt Ihr dann links bei dem Skelett das **Rezept für den Schlüssel-Zauberspruch** und das **Rezept für den Schatten-Zauberspruch** (beide lesen). Danach lauft Ihr zum Raum 4, wo Ihr den Roboter erst einmal nach hinten lockt (weicht den Geschossen aus!), um dann vorne **Stift und Papier** aufzunehmen.

Durch die untere östliche Tür marschiert Ihr dann zum Raum 5, um auf der linken Seite den Wandschalter zu drücken (dadurch öffnet sich für kurze Zeit die östliche Tür im Raum 6). Rennt also schnell über Raum 4 durch die obere östliche Tür zum Raum 6 und weiter zum Raum 7 (Roboter!), wo Ihr geradezu eine **Feder** einsammeln könnt.

Weiter geht es durch die östliche Tür über Raum 8 (Feind!) zum Raum 9 (Feind!), wo Ihr in einer Ecke eine **Tote Ratte** aufstöbert. Des weiteren ist hier ein Getränkeautomat zu finden, den Ihr später nochmals aufsuchen werdet. Durch die südliche Tür lauft Ihr nun zum Raum 10 (Feind!), hebt dort das **Rattengift** auf, marschiert weiter zum Raum 11, drückt hinten den Wandschalter und geht durch die dadurch geöffnete westliche Geheimtür zum Raum 12 (zwei Feinde!).

Dort entdeckt Ihr hinten rechts etwas **Schwefel**, wonach Ihr schnell weiter durch die südliche Tür zum Raum 13 eilt. Hier trifft Ihr auf den stummen Hal, der Euch eine **Nachricht** übergibt (lesen). Gebt Ihr Hal dann Stift und Papier, bekommt Ihr ein **Stück Papier** zurück, das Ihr ebenfalls lest. So erfahrt Ihr, daß Hal seine Stimme gerne wieder hätte. Anschließend mischt Ihr im Inventar die Feder mit dem Schwefel, um den **Zauberspruch der Schlüssel** zu erhalten und macht Euch auf den Weg zum Raum 14 (zwei Feinde!). Rennt dort schnell nach hinten links zur nächsten Tür, öffnet diese mit dem Schlüsselzauber und marschiert nun weiter zum Raum 15.

In diesem Raum stoßt Ihr auf einen Scheußlichen Riesen, der immerzu Grog ruft, wenn Ihr ihn ansprecht. Geht nun in Euer Inventar, mischt dort die tote Ratte mit dem Rattengift und verabreicht die **Vergifteten Speisen** sogleich dem Riesen, der sich daraufhin brüllend verabschiedet. Weiter geht es zum Raum 16 (Roboter!), wo Ihr hinten einen **Spitzen Degen** aufnehmt und durch die südliche Tür dann vorsichtig zum Raum 17 läuft (Feuerbälle!).

Hier seht Ihr rechts eine Verengung aus der regelmäßig Feuerbälle hervorgeschossen kommen (werdet Ihr von einem Feuerball getroffen, seid Ihr auf der Stelle tot). Im Moment gibt es keine Möglichkeit dort hindurch zu gelangen. Rennt also im richtigen Augenblick schnell durch die östliche Tür über Raum 18 (Feind!) und Raum 19 (zwei Feinde!) zum Raum 20, wo Ihr auf einen Durstigen Mann trifft. Steckt Euch noch das **Rationspaket** ein, welches hinten an der Wand liegt und begeben Euch durch die südliche Tür zum Raum 21.

Hier redet Ihr mit dem Dieb, dem Ihr den Degen überlaßt, worauf Ihr eine **Münze** kriegt. Holt Euch jetzt noch den **Giftpilz** aus einer Duschkabine und marschiert dann wieder zum Raum 17, wo Ihr schnell nach rechts lauft, um den Feuerbällen zu entgehen. Weiter geht es den ganzen Weg zurück zum Getränkeautomaten im Raum 9 (allen Feinden und Robotern ausweichen!), wo Ihr die Münze einwerft, um dafür **Elektrischen Matsch** (Getränk) zu bekommen.

Mit diesem Getränk müßt Ihr schließlich den Durstigen Mann im Raum 20 nochmals aufsuchen, um ihn dieses zu überreichen. Als Dank erhaltet Ihr eine wichtige Zahlenkombination (**1-6-8-2**) für den Teleporter im Raum 2. Trottet also den langen Weg zurück zum Raum 2 (im Raum 7 den Wandschalter betätigen) und lauft dann nur über folgende Bodenfliesen (haltet die Reihenfolge ein): **1 - 6 - 8 und 2**.

Anschließend stellt Ihr Euch auf den Teleporter, worauf Ihr im Raum 22 (zwei Roboter!) landet. Schnappt Euch dort schnell den **Stimmenerzeuger** und das **Hühnerbein** und teleportiert Euch zurück zum Raum 2. Jetzt müßt Ihr dem stummen Hal im Raum 13 einen Besuch abstatten (im Raum 5 wieder den Schalter betätigen, um über Raum 6 zum Raum 7 zu gelangen). Schenkt Ihr diesem den Stimmenerzeuger, händigt er Euch einen **Schädel** aus. Kombiniert den Schädel sogleich mit dem Giftpilz und macht Euch mit

dem frisch gewonnenen **Zauberspruch der Schatten** auf den Weg zum Raum 17 (Feuerbälle!).

Dort angekommen wendet Ihr den Schattenzauber gleich an, wodurch das Schießen beendet wird, da die Kamera Euch nicht erkennen kann. Lauft dann rechts durch die Verengung und weiter durch die Tür zum Raum 23 (Roboter!), wo Ihr ein **Hühnerbein** einsammeln könnt. Weiter geht es als Schatten über Raum 24 (zwei Feinde!) zum Raum 25, wo Ihr der Hungrigen Wache vor der östlichen Tür das Rationspaket überreicht und ein paar Schritte zurücktretet. Hat die Wache sich entfernt, könnt Ihr nun durch die Tür zum Raum 26 gelangen, womit dieser Abschnitt hier endet.

## Das Gefängnis

Ihr beginnt (wie nicht anders erwartet) im Raum 1. Geht durch die Tür und widmet Euch im Raum 2 dem Wartungspersonal, dem es an Sicherungen mangelt. Danach geht es durch die südliche Tür zum Raum 3, wo Ihr einen **Kristall** aufstöbern könnt. Öffnet nun die westliche Geheimtür und besorgt Euch aus Raum 4 einen **Schädel** und einen **Apfel**. Mit diesen Sachen marschiert Ihr dann weiter über Raum 3 und 5 (am Feind vorbeirennen!) zum Raum 6, wo Ihr rechts eine Sicherheitstafel vorfindet.

Da Ihr aber noch keinen Paß habt, lauft Ihr durch die nördliche Tür über Raum 7 (Feind!) zum Raum 8 (Feind!), wo Ihr rechts hinten auf dem Tisch eine **Uhr** entdeckt. Durch die nächste Tür erreicht Ihr dann Raum 9, sprecht dort den Alten Hausmeister an (er spricht eine andere Sprache) und schlenkert durch die westliche Tür zum Raum 10, wo Ihr hinten links in der Nische ein **Hühnerbein** aufspürt.

(Den folgenden Absatz könnt Ihr auch weglassen und gleich durch die östliche Tür von Raum 11 laufen).

Weiter geht es nun zurück zum Raum 9, von dort durch die nördliche Tür zum Raum 11 (Feind!) und von dort durch die westliche Tür über Raum 12 (Feind!) zum Raum 13 (zwei Feinde!), wo Ihr Euch vom ringförmigen Glastisch den **Übersetzer** greift und gleich wieder verschwindet. Zurück im Raum 9 gebt Ihr dem Alten Hausmeister den Übersetzer, woraufhin Euch dieser von einer Geheimtür im grünen Zimmer berichtet (dort wart Ihr schon).

Lauft jetzt wieder zum Raum 11 und diesmal weiter durch die östliche Tür über Raum 14 und 15 (Feind!) zum Raum 16 (südliche Tür). Dort angekommen überreicht Ihr der Fabianischen Wache die Uhr, wofür Ihr im Tausch einen **Eintrittspaß** erhaltet. Mit diesem im Gepäck sucht Ihr Raum 6 nochmals auf, um dort den Paß bei der Sicherheitstafel zu benutzen (Laser werden ausgeschaltet). Anschließend redet Ihr mit der Ort-Gefangenen in der nordwestlichen Zelle, die Euch das **Rezept für den Panzerungs-Zauberspruch** aushändigt (lesen). Kombiniert dann sogleich den Schädel mit dem Kristall und macht Euch mit dem **Zauberspruch der Panzerung**

auf den Weg zum Raum 15 (wendet Ihr den Panzerungszauber an, können Euch alle Feinde und alle Geschosse nichts anhaben!).

Von Raum 15 aus geht es dann weiter durch die östliche Tür zum Raum 17, wo Ihr den Panzerungszauber benutzen müßt (gegebenenfalls Nahrung einnehmen) und Euch dem Türwächter nähert, um diesen mit schnellen Hieben zu erledigen (achtet darauf, daß der Panzerungszauber aktiv ist, sonst werdet Ihr mit wenigen Schlägen vernichtet!). Habt Ihr ihn besiegt, holt Ihr Euch die **Sicherung** aus Raum 18 und lauft damit zurück zum Wartungspersonal im Raum 2.

Dort angelangt händigt Ihr die Sicherung aus, benutzt den Panzerungszauber und begeben Euch nun durch die geöffnete östliche Tür zum Raum 19 (Feind!), um Euch mittels des Teleporters zum Raum 20 zu teleportieren (Keine Feinde!). Hier findet Ihr rechts hinter den Kisten ein **Hühnerbein** und redet dann mit Oscar, der auf einer Kiste sitzt. Dieser erteilt Euch den Auftrag, Agent 99 zu finden.

Marschiert jetzt weiter durch die östliche Tür über Raum 21 zum Raum 22 und widmet Euch der rechten Wand. Hier gilt es die richtigen Schalter zu betätigen, um die nächste Tür zu öffnen. Drückt also erst den **roten**, dann den **grünen** und zu guter Letzt noch den **blauen** Schalter, worauf die Tür entriegelt wird. Wendet nun den Panzerungszauber an, geht durch die Tür und durchquert die Räume 23 und 24 (Steinschlag!), um schließlich im hinteren Bereich von Raum 25 (Steinschlag!) die **Pläne** aufzuspüren (sie liegen links neben der Leiche).

Anschließend rennt Ihr zurück zu Oscar im Raum 20, um diese Pläne zu übergeben, worauf Ihr schließlich durch die südliche Tür zum Raum 26 und damit ins nächste Level gelangen könnt.

## **Elysianisches Labyrinth**

Ihr beginnt im Raum 1, wo Ihr auf der linken Seite vier Hebel seht. Betätigt hier nur den **ersten**, **dritten** und **vierten** Hebel, um die Laser zu deaktivieren und marschiert dann durch die Tür zum Raum 2. Von dort geht es weiter durch die östliche Tür über Raum 3 zum Raum 4, wo Ihr vom Markthändler von einem geheimen Eingang im Tunnelsystem erfahrt.

Danach lauft Ihr durch die südliche Tür zum Raum 5 (zwei Feinde!), um am östlichen Ende **Schwefel** und eine **Münze** in der Ecke aufzustöbern. Rennt dann wieder zurück zum Raum 4 und diesmal gleich links durch die westliche Tür über Raum 6 zum Raum 7 (zwei Feinde!), um links die Münze in den Verkaufsautomaten zu stecken (schnell handeln!). Ihr kommt so in den Besitz von **Elektrischem Matsch** (Getränk), mit dem Ihr zurück zum Raum 5 und dort durch die südliche Geheimtür (erst öffnen) zum Raum 8 eilt.

Dort geht es weiter durch die nächste Tür zum Raum 9 (zwei Feinde!), wo Ihr den Typ mit dem Knüppel erledigt, um dann schnell den Elektrischen

Matsch auf die Konsole zu schütten (dadurch wird Raum 10 begehbar). Marschiert anschließend durch die westliche Tür zum Raum 10 und weiter zum Raum 11, wo Ihr zunächst die beiden Typen beseitigt, bevor Ihr dort den Hebel (rechts von der östlichen Tür) betätigt.

Ist Euch dies gelungen, kehrt Ihr zurück zum Raum 7, von wo Ihr gleich weiter zum Raum 12 lauft. Dort angekommen geht es jetzt durch die große südliche Tür (ELYSIA) geschwind über die Räume 13 (Feind!), 14 (Kanone!) und 15 (zwei Kanonen!) zum Raum 16 (Feind!), wo Ihr gleich nach rechts durch die Tür über Raum 17 (Feind!) zum Raum 18 (Feind!) rennt, um einen Hebel zu stellen (dadurch werden die Laser im Raum 16 deaktiviert).

Begebt Euch nun zum Raum 16, lauft durch die südliche Tür zum Raum 19 und weiter durch die östliche Geheimtür (öffnen) zum Raum 20. Von dort könnt Ihr über die südliche Tür einen Abstecher zum Raum 21 (Feind!) machen, um ein **Hühnerbein** zu ergattern. Danach marschiert Ihr wieder zum Raum 19, geht durch die südliche Tür zum Raum 22 (Vorsicht zwei Kanonen, die Euren Schritten folgen!) und rennt schnell weiter (**Hühnerbein** eventuell noch mitnehmen) zum Raum 23 (zwei Feinde!), wo Ihr links auf einer Kiste eine **Fernbedienung** entdeckt.

Als nächstes müßt Ihr durch die westliche Tür zum Raum 24, stellt rechts den Hebel um und teleportiert Euch (in die Mitte stellen) zum Raum 25. Dort findet Ihr eine Hebelanordnung [1] vor, wie sie Euch in den nächsten sechs Räumen auch noch begegnen wird.

Betätigt hier nur den **rechten** Hebel und teleportiert Euch dann zum Raum 26 [2]. Dort betätigt Ihr nur den **linken** Hebel und teleportiert Euch zum Raum 27 [3].

Stellt den **rechten** Hebel und teleportiert Euch zum Raum 28 [4].

Stellt den **mittleren** Hebel und teleportiert Euch zum Raum 29 [5], wo Ihr in einer Ecke eine **CD** aufsammeln könnt.

Stellt den **linken** Hebel und teleportiert Euch zum Raum 30 [6].

Stellt den **linken** Hebel und teleportiert Euch zum Raum 31 [7].

Stellt den **rechten** Hebel und teleportiert Euch zum Raum 32, wo Ihr auf dem Computertisch einen **Elektronischen Türeenschlüssel** findet und einen weiteren Hebel betätigt, um die Tür zu öffnen. Durch diese gelangt Ihr dann zum Raum 33, von wo aus Ihr Euch zur verschlossenen Tür im Raum 20 macht.

Schließt diese nun mit dem Elektronischen Schlüssel auf und rennt über Raum 34 (zwei Feinde!) und 35 (zwei Feinde!) zum Raum 36 (zwei Feinde!), wo ihr hinten den Teleporter benutzt. Im Raum 37 angekommen geht es gleich weiter durch die nächste Tür zum Raum 38. Dort plaudert Ihr mit dem Seher, der Euch beauftragt, nach dem Mondstein zu suchen. Außerdem überläßt er Euch noch das **Rezept für den Verzauberungs-Zauberspruch** (lesen). Nehmt hier dann links den **Käfer** auf und mischt diesen sogleich im



Inventar mit dem Schwefel, um den **Zauberspruch der Verzauberung** zu erhalten.

Als nächstes teleportiert Ihr Euch von Raum 37 zum Raum 32 und begeben Euch zurück zum Raum 12, von wo ihr durch die westliche Tür zum Raum 39 marschiert. Dort angekommen müßt Ihr den Hebel stellen (Glaskasten hebt sich) und den Eunuchen verzaubern (Verzauberungszauber anwenden). Laßt diesen dann an Euch vorbeilaufen und holt Euch schließlich den gesuchten **Mondstein** vom blauen Podest.

Nachdem Ihr auch dies erledigt habt, geht es wieder zurück zum Seher im Raum 38, dem Ihr dem Mondstein gebt. Zum Dank öffnet er Euch eine Geheimtür (siehe Karte im Inventar), durch die Ihr gleich zum Raum 40 lauft. Sammelt hier noch den **Apfel** auf und teleportiert Euch dann zum Raum 41, wo Ihr erst einmal den Typen erledigen müßt (tretet dabei nicht auf das Teleporterfeld, da Ihr sonst wieder im Raum 36 landet).

Ist er vernichtet, nähert Ihr Euch dem CD-Spieler und schiebt die mitgebrachte CD ein. Anschließend benutzt Ihr 2x die Fernbedienung, so daß Musik von Wagner (Die Walküre) erklingt. Erst dann betätigt Ihr den Hebel an der gegenüberliegenden Wand, worauf Ihr schließlich durch die westliche Tür (Gemälde) zum Raum 42 und damit ins nächste Level gelangt.

## Subterranean

Ihr beginnt im Raum 1 und schlendert durch die Tür zum Raum 2, wo Ihr links in der Ecke einen **Kristall** aufstöbert. Durch die nächste Tür geht es dann zum Raum 3. Hier befindet sich Edward (könnt Ihr ansprechen) und das **Rezept für den Panzerungs-Zauberspruch** (liegt auf dem Boden), welches Ihr einsteckt und lest.

Danach lauft Ihr durch die westliche Tür über Raum 4 (Feind!) und 5 zum Raum 6, um mit dem Barmann hinter der Theke zu plaudern. Dieser händigt Euch einen **Schädel** aus, den Ihr sogleich mit dem Kristall kombiniert, wodurch Ihr den **Zauberspruch der Panzerung** erhaltet. Weiter geht es dann ganz hinten durch die südliche Tür zum Raum 7, wo Ihr erst unbedingt den Panzerungszauber anwendet, bevor Ihr durch die nächste westliche Geheimtür (öffnen) zum Raum 8 weitermarschiert.

Hier wartet schon ein angriffslustiger Gladiator auf Euch, den es mit schnellen Hieben zu vernichten gilt. Habt Ihr ihn besiegt, sammelt Ihr **Apfel** und **Gladiator-Schlüssel** ein und begeben Euch zurück zum Raum 6, wo Ihr nun die verschlossene südliche Tür mit dem Schlüssel öffnet. Betretet dann Raum 9, holt Euch am anderen Ende (links herum) den **Spielzeugschlüssel**, geht dort auch gleich durch die Tür zum Raum 10 und weiter durch die südliche Tür zum Raum 11.

Als nächstes geht Ihr durch die östliche Tür zum Raum 12 (Feind!), wo Ihr hinten bei dem Strahlengitter eine **Gebratene Maus** entdeckt (eventuell erst den Panzerungszauber anwenden und den Feind vernichten!). Zurück im

Raum 11 läuft Ihr diesmal durch die westliche Tür über Raum 13 (Feind!) zum Raum 14, wo ein kleiner Plausch mit dem Hungrigen Arzt ansteht. Wieder zurück im Raum 11 geht es jetzt durch die südliche Tür über Raum 15 (Feind!) zum Raum 16, wo Ihr einen **Brotlaib** auf einer der Bänke findet. Benutzt nun den Panzerungszauber und marschier durch die südliche Tür zum Raum 17, um dort den Feind zu vernichten und danach das Umherirrende Kind anzusprechen. Dieses sucht seinen Vater. Begeht Euch nun im Raum 16 zur nordwestlichen Ecke, öffnet dort die Geheimtür und lauft durch diese weiter zum Raum 18, um dort den Teleporter zu benutzen. Auf diese Weise erreicht Ihr Raum 19, von wo Ihr über die nördliche Tür Raum 20 aufsucht.

Hier befindet sich ein eingeschlossenes Medizinpaket, an das Ihr jetzt noch nicht herankommt (Strompegel zu niedrig). Weiter geht es also im Raum 19 durch die östliche Tür über Raum 21 zum Raum 22, wo Ihr in der Ecke hinter dem Vorhang **Hedonica** (Flasche) entdeckt. Dieses könnt Ihr im Inventar mit dem Brotlaib kombinieren, worauf Ihr ein **Hedonica-Sandwich** erhaltet. Marschier dann durch die nächste Tür über Raum 23 zum Raum 24 und widmet Euch dort dem Kranken Vater. Dieser benötigt dringend ärztliche Hilfe.

Anschließend teleportiert Ihr Euch von Raum 19 zurück zum Raum 18 und macht einen Abstecher zum Hungrigen Arzt im Raum 14, dem Ihr das Hedonica-Sandwich überreicht. Als Gegenleistung bekommt Ihr dafür eine **Batterie**, mit der es nun zum Raum 20 geht. Dort setzt Ihr die Batterie in das Gerät rechts vom Medizinpaket ein (Strompegel wieder hergestellt) und betätigt noch links den Hebel, worauf der Glaskasten angehoben wird und Ihr Euch das **Medizinpaket** schnappen könnt.

Weiter geht es zum Raum 24, wo Ihr dem Kranken Vater mit dem Medizinpaket helft. Dieser bittet Euch dann noch um den Gefallen, seinem Sohn eine **Karte** (erhaltet Ihr von ihm) zu geben. Stattet also dem Herumirrenden Kind im Raum 17 einen weiteren Besuch ab und liefert dort die Karte ab. Im Gegenzug bekommt Ihr dann eine **Spielzeugmaus**, die Ihr im Inventar sogleich mit dem Spielzeugschlüssel kombiniert (aktivierte **Spielzeugmaus**).

Als nächstes lauft Ihr zum Raum 12, laßt hinten am Strahlengitter die Spielzeugmaus los (Sperr wird außer Kraft gesetzt) und betätigt den Hebel, um die südliche Tür zu öffnen. Durch diese marschier Ihr dann weiter zum Raum 25, wo Ihr ein Gespräch mit Oscar führt. Dieser überläßt Euch einen **Apfel** und beauftragt Euch Edward aufzusuchen. Öffnet hier also die westliche Geheimtür, begeht Euch ans Ende von Raum 26 und teleportiert Euch zurück zum Raum 3, um dort einen **Schlüssel zur Zelle** von Edward abzuholen.

Nähert Euch dann der östlichen Tür, schließt diese mit dem Schlüssel auf, wendet den Panzerungszauber an und rennt über Raum 27 (Kanone!) und 28 (Kanone!) zum Raum 29 (Feind!), wo Ihr gleich rechts die südliche Ge-

heimtür aufschlägt, um im Raum 30 hinten einen Hebel zu stellen. Danach läuft Ihr schnell über Raum 29 durch die andere südliche Tür zum Raum 31, wo Ihr vom Apotheker einen **Ausgangspäß** erhaltet.

Jetzt begeben sich Ihr zum östlichen Tür von Raum 29, steckt dort den Ausgangspäß in die Vorrichtung (Exit) und lauft zum Raum 32, wo Ihr den Ver-räter anspricht. Dieser hält Euch einen kleinen Vortrag, nach dem Ihr, so-bald Ihr könnt den Panzerungszauber anwendet, um anschließend den Ver-räter zu töten. Habt Ihr es geschafft, marschieret Ihr hinten durch die nächste Tür zum Raum 33, womit dieser Abschnitt erledigt ist.

## Die Gruft

Ihr beginnt im Raum 1 und lauft durch die Tür zum Raum 2, wo Ihr einen Sterbenden Mann vorfindet. Weiter geht es zum Raum 3 (Feind!), dort schnell durch die nördliche Tür über Raum 4 (Feind!) zum Raum 5 und dann durch die nächste Tür über Raum 6 zum Raum 7. Dort angekommen redet Ihr mit Joe, von dem Ihr eine wichtige Information bekommt (Briefschlitz mit Stern suchen).

Macht Euch also auf den Weg und lauft zurück zum Raum 3, von wo Ihr gleich weiter geradeaus über Raum 8 (Feind!) und 9 zum Raum 10 rennt. Hier spürt Ihr ein **Hühnerbein** auf dem Teppich auf und setzt Euren Weg durch die östliche Tür fort. Nun eilt Ihr immer geradeaus über Räume 11, 12, 13 (Feind!) und 14 (Feind!) zum Raum 15, wo Ihr Euch der rechten Wand nähert, um das Fach mit dem Stern zu öffnen. In diesem Fach findet Ihr schließlich **Toms Wohnungsschlüssel**, worauf Ihr gleich links durch die östliche Tür zum Raum 16 (Feind!) und dort gleich rechts durch die südliche Tür zum Raum 17 weiterlauft.

Dort angekommen stößt Ihr links beim Bett ein **Medaillon** auf, mit dem es dann zurück zum Raum 13 und dort zur nördlichen Tür geht, die Ihr mit Toms Schlüssel öffnen müßt. Betretet dann Raum 18 und holt Euch einen weiteren Hinweis von Tom ab, den Ihr dort antrefft (Halbkreis suchen). Des weiteren ist hier der **Schlüssel zum Süd-Sektor** auf einem Schränkchen zu finden.

Nachdem hier alles erledigt wäre, marschieret Ihr jetzt wieder zum Raum 10 und von dort durch die südliche Tür weiter über Raum 19 zum Raum 20, wo Ihr die verschlossene Tür mit dem Schlüssel öffnet. Durch diese wandert Ihr dann immer geradeaus über Raum 21 und 22 zum Raum 23, um dort auf der linken Seite das Fach mit dem Halbkreis zu öffnen. In diesem befindet sich eine **Notiz**, die Ihr Euch gleich durchlest (Müllmann aufsuchen).

Weiter geht es rechts durch die südliche Tür über Raum 24 und 25 zum Raum 26, wo Ihr dem Müllmann das Medaillon aushändigt. Tretet dann kurz zurück, so daß dieser zur Seite gehen kann, und latscht nun durch die Tür

zum Raum 27. Hier entdeckt Ihr im Regal den **Schlüssel zum West-Sektor**, mit dem es zurück zum Raum 10 geht.

Dort angelangt benutzt Ihr den Schlüssel mit der westlichen Tür und lauft über Raum 28 und 29 (Feind!) zum Raum 30. Hier könnt Ihr Euch vom Verrückten Mick weitere Informationen einholen.

Erst lesen, dann handeln!

Durch die nächste Tür betretet Ihr Raum 31 (Wesen! müßt Ihr nicht bekämpfen), rennt schnell nach hinten rechts, öffnet die Geheimtür (siehe Karte im Inventar) und marschiert durch diese zum Raum 32. Hier gilt es das Skelett mit schnellen und andauernden Schlägen zu vernichten (schlägt in einem bestimmten Rhythmus zu, damit es gar nicht erst zum Zuge kommt). Nach einer bestimmten Anzahl von Treffern wechselt es dann seine Farbe (insgesamt 4x). Erst wenn es alle Farben (Gelb, Violett, Grün und Blau) durchlaufen hat, werdet Ihr es endgültig erledigen können.

Habt Ihr es geschafft, nehmt Ihr noch den **Schädel-Schlüssel** auf, welcher hinten auf einem Sarg liegt. Mit diesem (wählt ihn im Inventar gleich aus) geht Ihr zurück zum Raum 31 (immer noch das Wesen!) und schließt gleich rechts schnell die Tür auf, um zum Raum 33 zu gelangen. Marschiert dann weiter zum Raum 34, wo Ihr rechts und links farbige Schalter an den Wänden entdeckt. Diese gilt es nun in der korrekten Reihenfolge zu betätigen, damit die nächste Tür geöffnet wird. Drückt also erst den **gelben** Schalter (linke Wand, der mittlere), dann den **violetten** Schalter (linke Wand, der rechte), dann den **grünen** Schalter (rechte Wand, der mittlere) und zum Schluß den **blauen** Schalter (rechte Wand, der linke), worauf sich die südliche Tür öffnet.

Erst lesen, dann handeln!

Durch diese geht Ihr nun zum Raum 35 (Nahrung einnehmen, falls noch vorhanden) und weiter zum Raum 36, wo Ihr einen schweren Kampf gegen Morgana führen müßt. Diese attackiert Euch mit Geschossen, gegen die Ihr keine Chance habt. Versteckt Euch also hinter einer Säule und wartet bis sie sich Euch nähert. Erst dann greift Ihr sie aus nächster Nähe an und attackiert sie aufs gröbste (immer an Ihr dran bleiben, sonst werdet Ihr sehr schnell durch ihre Geschosse getötet).

Habt Ihr sie schließlich erledigt, lauft Ihr nach hinten und teleportiert Euch zum Raum 37, von wo Ihr Euch durch die östliche Tür zum Raum 38 begeben. Dort angekommen sammelt Ihr das **Hühnerbein** auf und marschiert weiter zum Raum 39, wo Ihr den Verrückten Mick nochmals trifft (er faselt von einer Geheimtür) und einen **Apfel** findet. Danach sucht Ihr über die nächste Tür den Zauberer im Raum 40 auf, der Euch helfen will, wenn Ihr ihm sein Amulett bringt.

Erst lesen, dann handeln!

Wandert also zurück zum Raum 37 und öffnet dort die südliche Geheimtür (siehe Karte im Inventar). Als nächstes müßt Ihr durch die nächsten 4 Räu-

me (41-44), wobei Ihr jeweils an den Wesen vorbei schnell nach rechts zur nächsten Tür eilt, bis Ihr schließlich Raum 45 erreicht habt (Nahrung einnehmen). Dort gilt es dann einen letzten Kampf auszufechten, bevor Ihr Euch das **Amulett des Zauberers** vom Podest holen könnt.

Anschließend geht es nun zurück zum Zauberer im Raum 40 (wieder durch die Räume 44-41 rennen), dem Ihr das Amulett überreicht, wofür Ihr einen **Kreuzschlüssel** bekommt. Mit diesem Schlüssel könnt Ihr jetzt die verschlossene Tür im Raum 45 öffnen, um zum Raum 46 zu gelangen. Hier findet Ihr endlich das **Schwert** Excalibur (wird angeleuchtet), welches Ihr Euch nehmt, womit Ihr diesen Abschnitt beendet..

### **Delavars Unterschlupf**

Ihr beginnt im Raum 1 und schlendert durch die Tür gleich zum Raum 2, wo Ihr ein **Phönixei** auffindet. Danach lauft Ihr durch die untere östliche Tür über Raum 3 (Feind!) zum Raum 4 (Feind!), von wo Ihr schnell rechts herum durch die westliche Tür zum Raum 5 rennt. Dort sammelt Ihr die **Erdrune** auf und begeben Euch über Raum 4 nun durch die östliche Tür zum Raum 6 (Feind!), um dort hinten rechts schnell einen **Schlüssel** aufzustöbern.

Anschließend kehrt Ihr zurück zum Raum 2, geht diesmal durch die obere östliche Tür zum Raum 7 (Feind!) und schließt dort schnell die östliche Tür mit dem Schlüssel auf. Durch diese lauft Ihr dann zum Raum 8 (zwei Feinde!) und rennt links herum durch die westliche Tür zum Raum 9, um einen **Schlüssel** aufzusammeln.

Marschiert dann wieder zum Raum 8, sucht den Boden auf der rechten Seite nach dem **Rezept für den Feuer-Zauberspruch** ab (meidet die Attacken!) und kehrt wieder zurück zum Raum 2 (Rezept lesen). Von dort geht es jetzt weiter durch die obere westliche Tür über Raum 10 (Skelett!) zum Raum 11 (zwei Skelette!), wo Ihr sogleich rechts herum durch die östliche Tür zum Raum 12 eilt. Hier entdeckt Ihr eine **Lavakröte**, die Ihr im Inventar mit dem Phönixei mischt, um den **Zauberspruch des Feuers** zu erhalten (mit diesem lassen sich wieder alle Feinde des Levels vernichten).

Holt Euch nun im Raum 11 einen weiteren **Schlüssel** aus einer Ecke und öffnet damit die nördliche Tür, um zum Raum 13 gelangen zu können. Durchquert diesen Raum, geht mit aufgeladenem Feuerzauber durch die nächste Tür zum Raum 14 und erledigt sofort den Gegner. Danach holt Ihr Euch noch einen **Schlüssel** aus Raum 15 (östliche Tür) und begeben Euch zum Raum 16 (westliche Tür). Hier beseitigt Ihr ein Skelett und betätigt zwei Schalter (an der westlichen und nördlichen Wand), woraufhin eine Geheimtür in Erscheinung tritt.

Erst lesen, dann handeln!

Durch diese geht Ihr nun vorsichtig durch zum Raum 17 (Kanonen!) und bleibt erst einmal stehen. Hier befinden sich vier Statuen (in jeder Ecke eine), die sofort zu feuern anfangen, sobald Ihr Euch in die Mitte des Raumes begeben wollt. Lauft also immer an der Wand entlang, nähert Euch jeweils einer Statue und schlägt **6x** auf sie ein, damit sie sich dreht und nicht mehr auf die Mitte zielt. Habt Ihr auf diese Weise alle vier Statuen verdreht, könnt Ihr getrost zur Raummitte laufen, Euch das **Buch der Flammen** vom Tisch nehmen und zurück zum Raum 2 marschieren.

Dort geht es jetzt weiter durch die untere westliche Tür über Raum 18 (Skelett!) zum Raum 19 (zwei Feinde!), wo Ihr gleich links herum durch die östliche Tür zum Raum 20 rennt, um dort die **Luftrune** zu entdecken. Kehrt zurück zum Raum 19, lauft durch die südliche Tür zum Raum 21 und mit aufgeladenem Feuerzauber weiter zum Raum 22, wo Ihr sogleich den Gegner vernichten müßt. Anschließend holt Ihr Euch aus dem westlichen Raum (23) eine **Asbestmatte** und aus dem östlichen Raum (24) die **Feuerrune**, worauf Ihr zum Raum 19 zurückkehren könnt.

Von dort geht es nun durch die westliche Tür (mit Schlüssel öffnen) zum Raum 25, wo Ihr die vier Springbrunnen abstellen müßt. Bei einem klemmt der Mechanismus. Diesen zerstört Ihr dann einfach mit dem Feuerzauber, worauf Ihr Euch den **Schlangen-Talisman** von dem Tisch in der Mitte holen könnt. Mit diesem im Gepäck marschiert ihr dann zum Raum 2 zurück, von wo Ihr nochmals durch die untere östliche Tür über Raum 3 zum Raum 4 wandert.

Dort angekommen öffnet Ihr mit dem Schlüssel die südliche Tür, lauft durch diese zum Raum 26 und mit aufgeladenem Feuerzauber weiter zum Raum 27, wo Ihr wieder sofort den Gegner auslöschen müßt. Danach marschiert Ihr durch die nächste Tür zum Raum 28, um am Ende auf den Verrückten Gefangenen zu stoßen, der nach einer Ratte verlangt. Hebt also die **Tote Ratte** auf (liegt gleich in der Nähe) und überreicht sie dem Gefangenen, der sich mit einem **Tonball** dafür bedankt.

Erst lesen, dann handeln!

Als nächstes sucht Ihr Raum 26 auf und nähert Euch der gelben Kugel an der östlichen Wand. Legt Ihr hier die Erdrune auf die linke Ablage und den Tonball auf die rechte Ablage, erwacht sogleich ein Monster, daß es zu vernichten gilt. Schaltet zur normalen Perspektive zurück und löscht dann das Erdmonster mit dem Feuerzauber aus.

Habt Ihr es geschafft, greift Ihr Euch die gelbe Kugel (**Erdkugel**) und kehrt damit zum Raum 2 zurück, wo Ihr Euch gleich links in die Nische begeben, um die Erdkugel auf den gelben Sockel zu setzen. Danach lauft Ihr nochmals zum Raum 13, wo Ihr Euch der orangen Kugel nähert. Hier legt Ihr die Feuerrune links und das Buch der Flammen rechts ab, worauf ein Feuermönster erscheint, welches Ihr mit dem Feuerzauber beseitigen müßt.

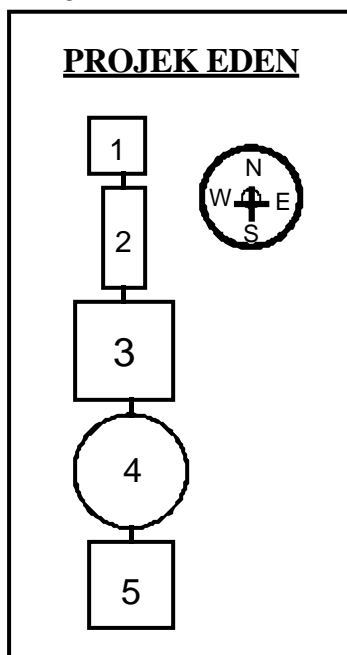
Anschließend nehmt Ihr Euch die **Feuerkugel** und setzt sie im Raum 2 gleich links in der Nische auf den orangen Sockel. Nun lauft Ihr zum Raum 8, dort durch die nördliche Tür zum Raum 29 und dann vorsichtig weiter zum Raum 30 (Feuerbälle!!!), wo Ihr sofort stehen bleibt. Legt hier die Asbestmatte vor Euch auf das mittlere Loch und geht über diese zum kleinen Tisch, um Euch den **Messinghahn** zu holen. Danach lauft Ihr rückwärts über die Matte zurück und marschiert links an der Wand entlang zur nächsten Tür.

Mit aufgeladenem Feuerzauber betretet Ihr jetzt Raum 31, vernichtet den Feind und sammelt am Ende die **Wasserrune** auf. Kehrt dann zurück zum Raum 29, nähert Euch der grünen Kugel, legt links die Luftrune und rechts den Messinghahn ab und zerstört das Luftmonster mit dem Feuerzauber. Anschließend greift Ihr Euch die **grüne Kugel** und setzt diese im Raum 2 gleich rechts auf den grünen Sockel.

Weiter geht es zum Raum 21, wo Ihr Euch nun der blauen Kugel nähert. Dort legt Ihr links die Wasserrune und rechts den Schlangen-Talisman ab, worauf plötzlich eine Riesenschlange aus dem Brunnen kommt (schnell die Perspektive ändern), die Ihr mit dem Feuerzauber vernichten müßt. Anschließend begeben Ihr Euch mit der **blauen Kugel** zurück zum Raum 2 und setzt sie gleich rechts auf den blauen Sockel.

Sind nun alle vier Kugeln auf ihren Sockeln platziert, öffnet sich schließlich die nördliche Tür im Raum 2, durch die Ihr zum Raum 32 marschiert, womit auch dieser Abschnitt erledigt wäre.

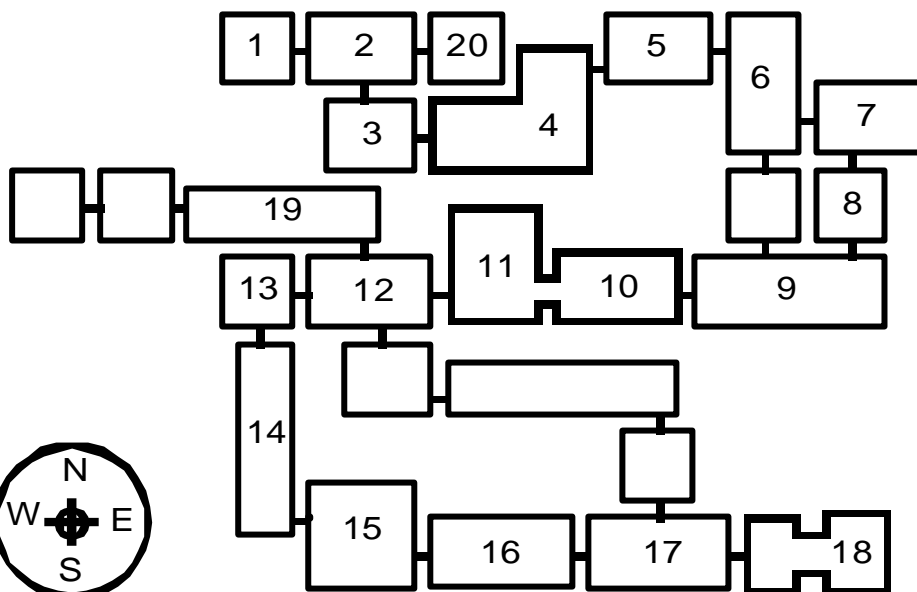
## Projekt Eden



Nun geht es daran den Obermotz Delavar aufzuspüren, um diesen ins Jenseits zu befördern. Ihr beginnt im Raum 1, durchquert schnell Raum 2 (Feuerbälle) und trifft schon im Raum 3 auf Euren Endgegner. Bleibt dort gleich stehen (den Gegner im Blickfeld) und schaltet in den Kampfmodus um. Nun müßt Ihr nämlich die Feuergeschosse, die der Gegner auf Euch abschießt mit dem Schwert zurückschlagen (gleichzeitig Lavastücke abwehren). Ungefähr 15 Treffer müßt Ihr auf diese Weise erzielen, bis der Obermotz endgültig abdankt (Übung mach den Meister).

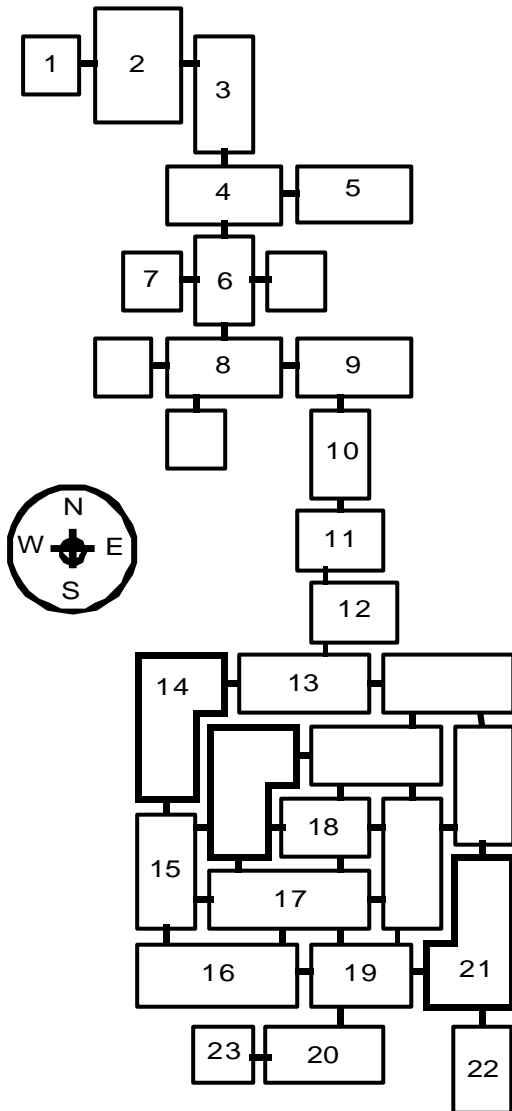
Habt Ihr es geschafft, lauft Ihr durch die nächste Tür über Raum 4 zum Raum 5, womit Euer Ziel erreicht ist. Abschließend erfolgt noch eine kleine Sequenz, wonach der Abspann beginnt.

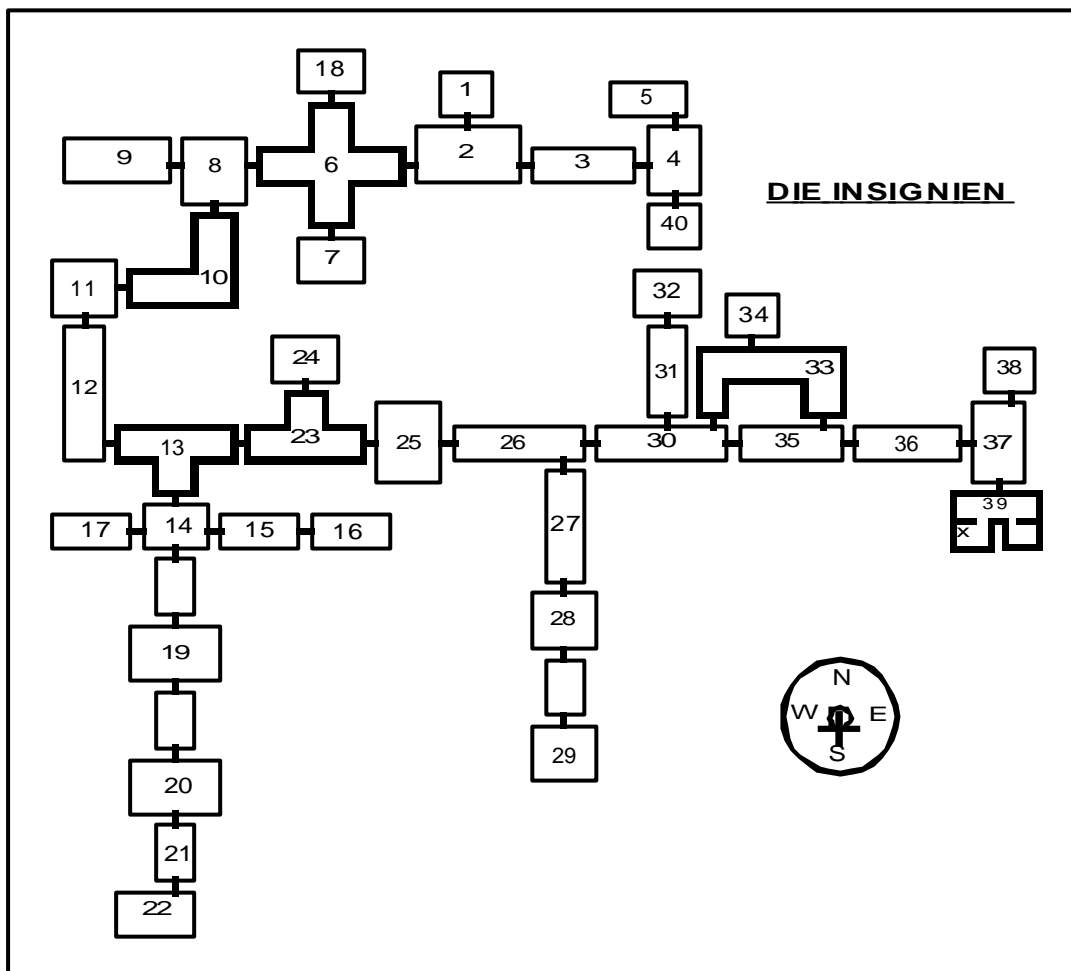
## Ort-Unterwelt



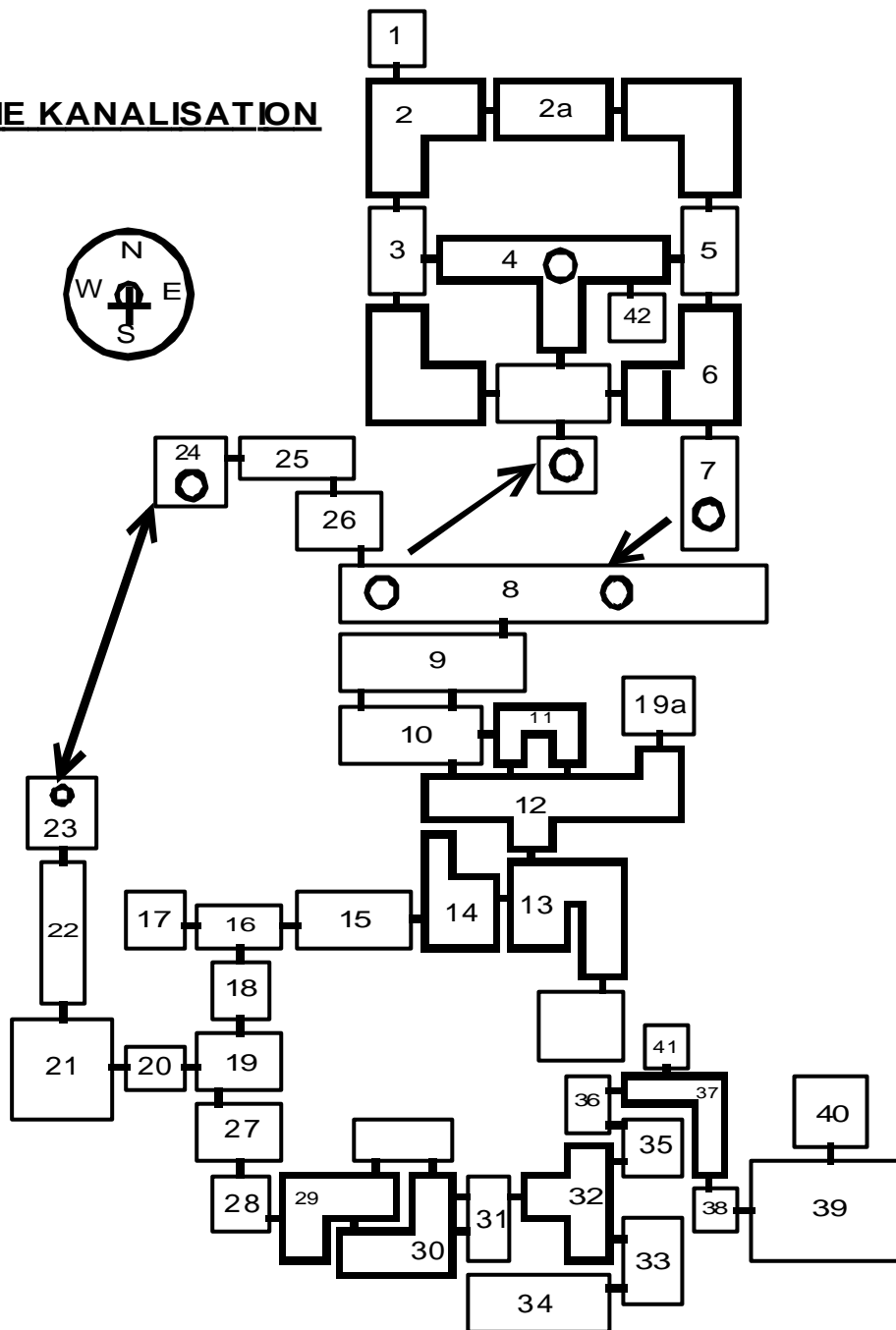


## GRUFT DES TODES

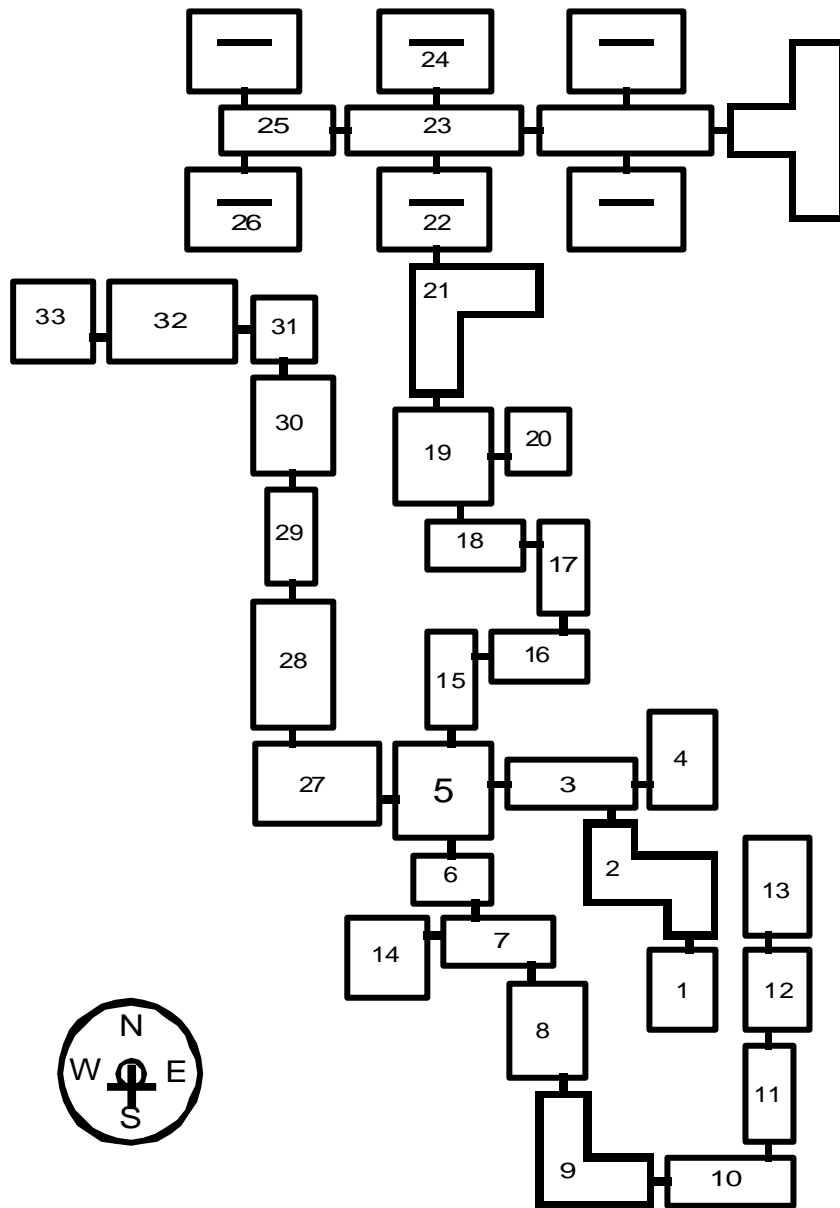




## DIE KANALISATION



## FABIANISCHE WASSERQUELLE



### OKO-BEREICH

3-2-1  
+  
ROT

1-2-3  
+  
BLAU

2-3-1  
+  
GRÜN

3-1-2  
+  
GELB

12

10

11

9

13

21

20

8

14

24

25

22

23

1

2

3

4

5

7

6

15

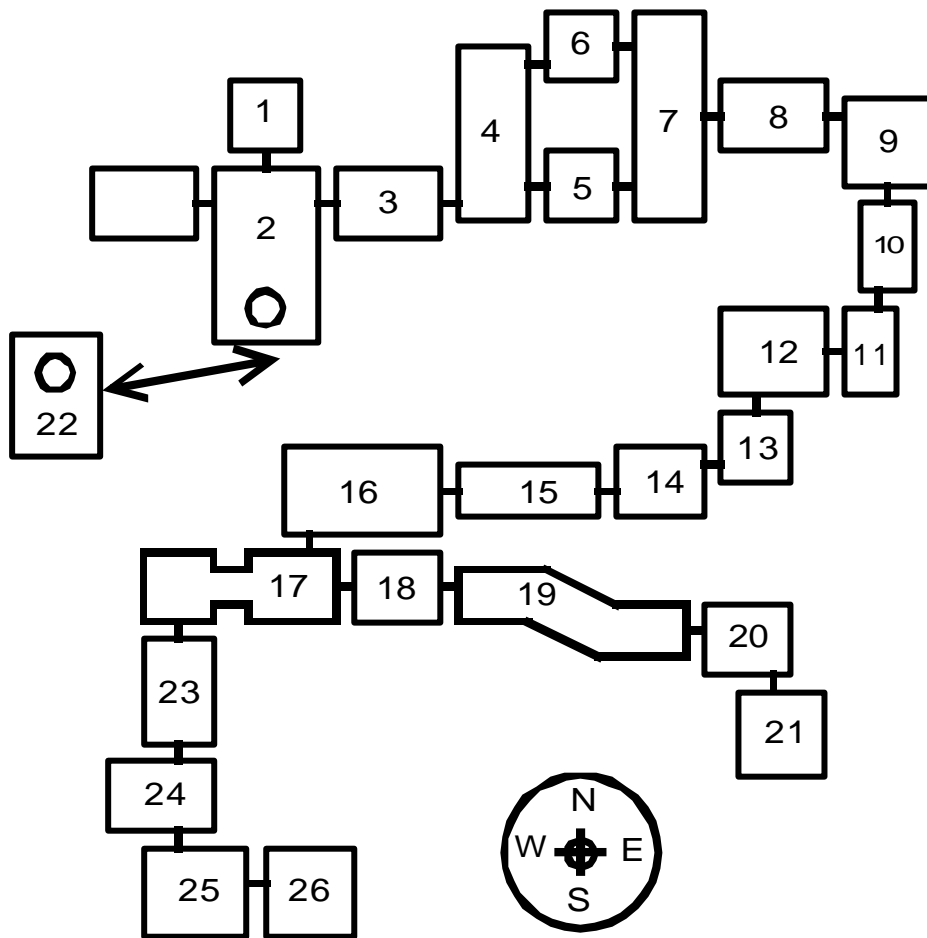
16

17

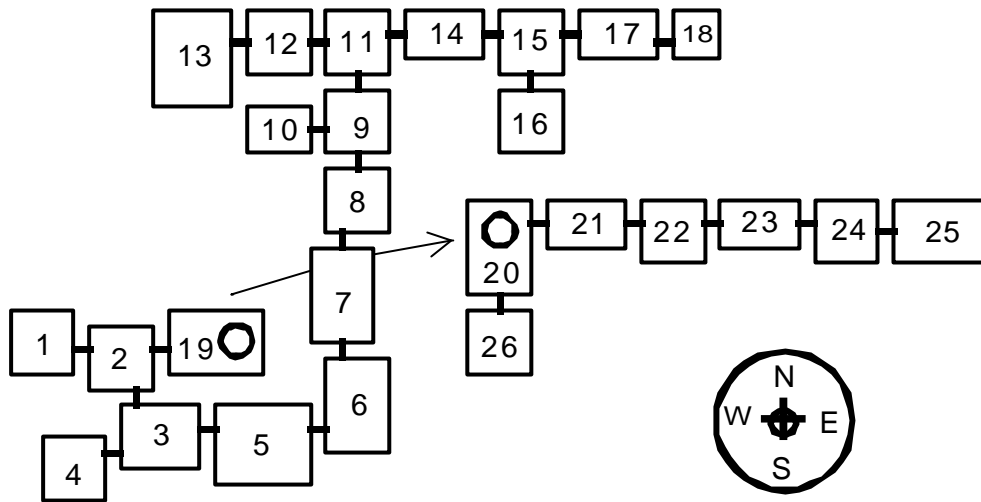
18

19

## FABIANISCHE ZENTRALE



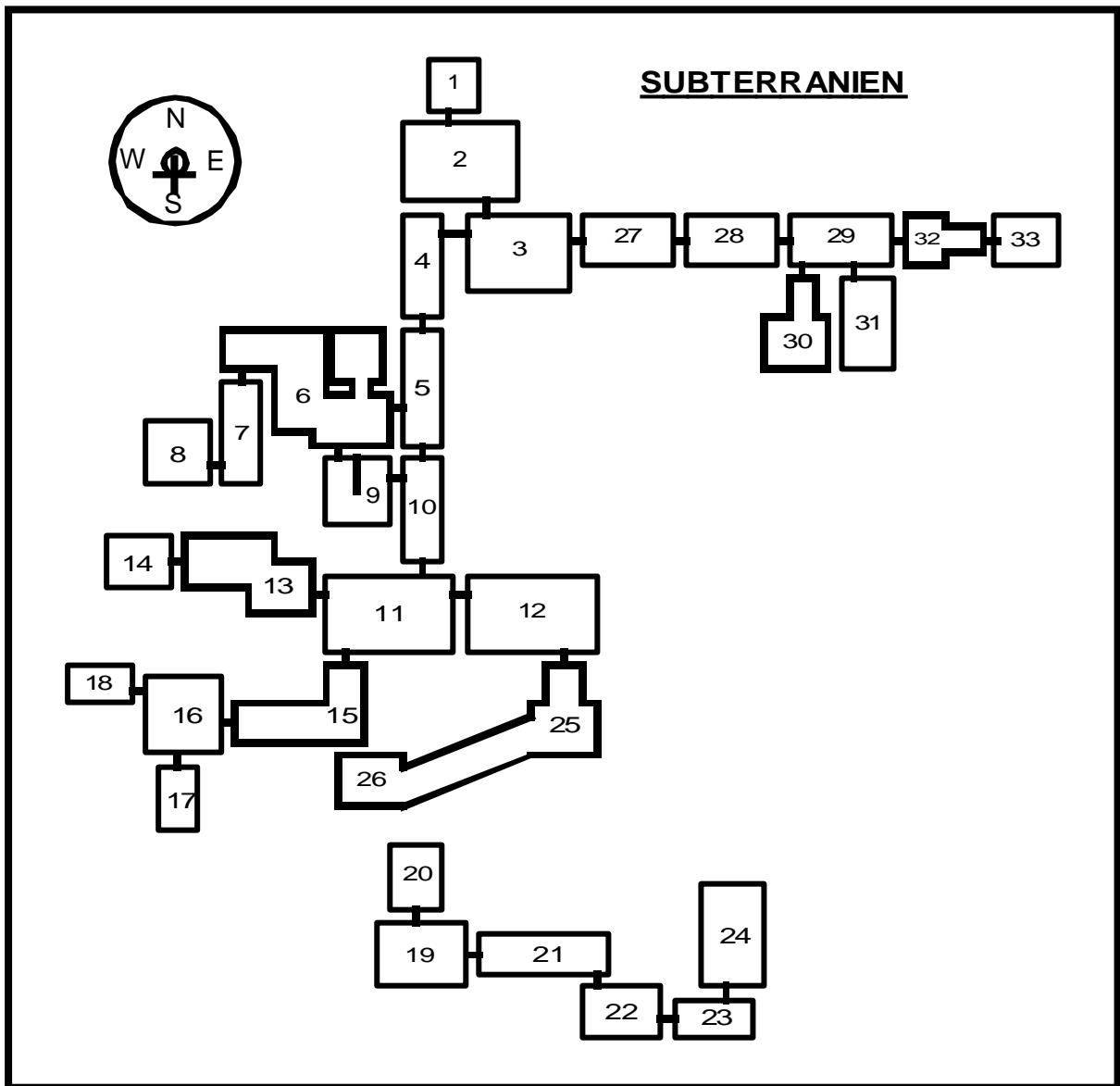
## DAS GEFÄNGNIS



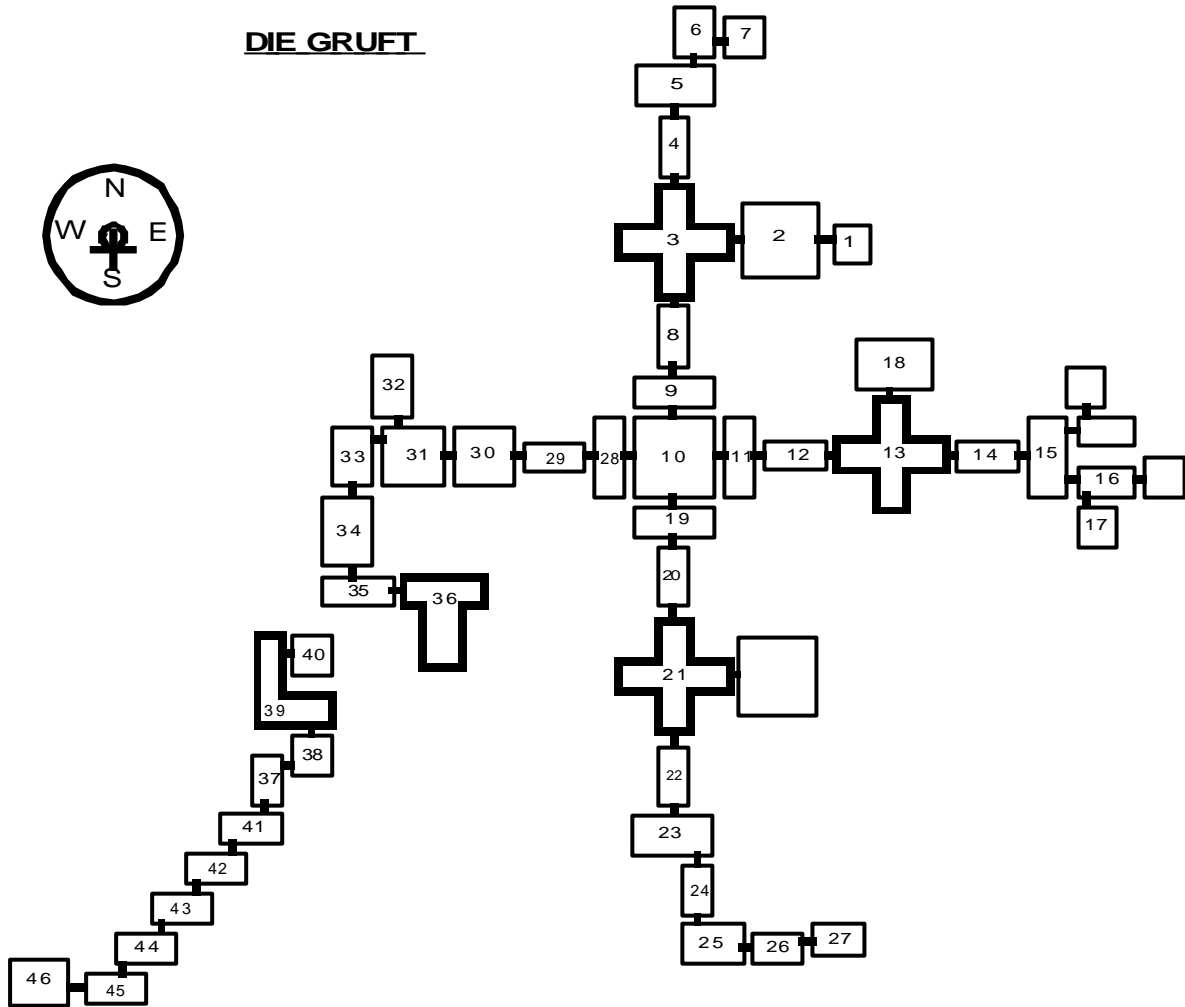
### ELYSIANISCHES LABYRINTH

The diagram shows a maze with 42 numbered rooms. The rooms are arranged in a complex pattern. A compass rose in the top right corner indicates North (N), South (S), East (E), and West (W). Arrows point from room 31 to room 27, from room 26 to room 27, and from room 40 to room 41.





# DIE GRUFT



## DELAVERS UNTERSCHLUPE

