

Die Komplettlösung zu Kings Quest 8

Königreich Daventry

Monster:

Goblins, Golems und Zombies.

All diese Monster sind aus der Entfernung mit Hilfe der Armbrust oder aus der Nähe mit Hilfe des Dolchs zu töten. Zombies tauchen aus dem Boden auf und verschwinden dort nach einiger Zeit auch wieder.

Allgemeines:

Beachtet in diesem Anfangsbereich, dass ihr alles aufnehmt, was ihr findet (dazu gehören insbesondere die Pilze und das Gold, das getötete Monster fallen lassen). Bemerkt ferner verschiedene Brunnen, Suppen und ähnliches, die, bei Einnahme, eure Lebenspunkte auffrischen. Tötet alle Feinde, um ein paar Level aufzusteigen und stärker zu werden. Klickt alle Steinstatuen in diesem Bereich an, um Hinweise zu erhalten.

Lösungsweg:

Das Abenteuer beginnt vor Sarah's Haus. Nachdem ihr handeln könnt, klickt den Raben und beobachtet, wohin dieser fliegt. Findet dann links vor dem Haus ein paar Pilze und rechts hinter dem Haus den ersten Gegner (den ihr mit den Fäusten tötet) und ein wenig Gold.

Betretet dann das Haus und findet in einem Regal einen Heiltrank, unter dem linken Bett einen Heilkristall und in einem Korb auf dem Tisch ein paar Pilze (über dem Feuer hängt ein grosser Kessel. Klickt ihr diesen an, frischt er euch einmal wieder auf. Also wartet damit, bis ihr angeschlagen seid).

Verlasst dann das Haus und wendet euch nach rechts. Folgt der Strasse und betretet das nächste Gebäude auf der linken Seite. Dabei handelt es sich um euer eigenes Haus. Im Innern nähert ihr euch dem Tisch, in dem ein **Dolch** steckt. Nehmt diesen an euch, um so die erste Waffe im Kampf gegen die Monster zu erhalten. Rechts in einem Regal klickt auf den Topf, der euch ein wenig Gold offenbart. Auch hier befindet sich ein Kessel über dem Feuer. Klickt ihr diesen an, erhaltet ihr ein paar Lebenspunkte zurück. Verlasst das Haus wieder und wendet euch der Zielscheibe neben dem Haus zu. Schlagt ihr auf diese mit dem Dolch ein, erhaltet ihr ein paar

Erfahrungspunkte. Entdeckt ferner auf dem Zaun gegenüber des Hauses einen Raben, den ihr anklickt - schaut, wohin das Tier fliegt.

Folgt dem Weg nun nach rechts (am Startpunkt vorbei). Geht immer auf dem Weg entlang und nach vorne (beachtet die Kirche auf der linken Seite, aus der Pfeile geschossen kommen), bis ihr schliesslich vor dem See stehend einen Mann erkennt (halb Stein, halb Mensch). Nähert euch diesem Kerl und sprecht ihn an. Ihr erfahrt so von eurer Aufgabe (vier Teile einer Maske besorgen) und erhaltet ausserdem eine **magische Karte**, die euch von nun an zeigt, wie und wo ihr euch befindet (betätigt dazu die Tab-Taste).

Geht nun den Weg zurück, an der Kirche vorbei und entdeckt auf der rechten Seite, hinter der Kirche eine Schräge, die den Berg hinauf führt. Folgt dieser Schräge bis zum Ende und springt von dort aus weiter auf das Dach der Kirche (es folgt eine kurze Nachricht). Folgt dem Dach bis zum anderen Ende (die Ansicht wechselt), zieht euren Dolch und springt vom Dach hinunter auf den Friedhof. Ihr schlitzt dem hier befindlichen Monster automatisch die Kehle durch (sollte dies nicht der Fall sein, müsst ihr nochmals den Dolch zücken und euch dem Monster nähern) und nehmt danach die **Armbrust** an euch, die das Biest verloren hat (die erste Fernwaffe des Spiels). Überquert danach den Friedhof, beachtet dabei die aus dem Boden kommenden Zombies und tötet diese, um Erfahrungspunkte zu sammeln - nehmt deren Hinterlassenschaften an euch.

Verlasst den Friedhof durch den Ausgang im Zaun und folgt dem Weg nach rechts. An der Abzweigung lauft ihr nach links, wo ihr zwei Gebäude entdeckt. Geht zuerst nach links in die offene Hütte und findet dort mehrere Pilze und an der Decke hängend ein paar Blumen und Fische, deren Einnahme euch heilt.

Betretet dann das Haus auf der anderen Seite und durchsucht dieses. Ihr findet hier auf dem Regal ein Kästchen mit Gold. Auf dem Tisch ein Korb mit Pilzen und rechts neben dem Bett auf dem Boden die ersten **Rüstungsgegenstände**, die euch sogleich angelegt werden.

Verlasst das Haus und findet hinter diesem Gebäude ein Monster und einen auftauchenden Zombie. Folgt dann dem Weg vor dem Haus nach rechts (Norden) und geht weiter bis zu einem Brunnen (das Gebäude auf der linken Seite lasst vorerst ausser acht). Dieser frischt bei Bedarf eure Lebenspunkte auf. Wendet euch hier nun schräg nach links und geht den Weg entlang bis zum nächsten Gebäude.

Betretet dieses und findet euch in einer Taverne wieder. Wendet euch dort vorerst nach links und geht hinter den Tresen. Auf einem Regal befindet

sich hier eine Truhe mit Gold. Dreht euch dann um und entdeckt unterhalb des Tressens **Handschuhe**, deren Aufnahme euren Rüstungswert erhöht. Findet nun auf der anderen Seite der Taverne eine Schräge, der ihr nach oben folgt. Im oberen Teil steht eine Truhe, der ihr einen Heilkristall entnehmt.

Verlasst die Taverne und folgt dem Weg weiter nach rechts (sucht dabei die Fässer auf, die um die Taverne herum verteilt stehen und schlägt diese kaputt - so findet ihr ein paar nette Gegenstände). Ihr seht dann eine Brücke, die von einem Monster bewacht wird. Tötet dieses Biest und überquert dann die Brücke auf die andere Seite des Flusses. Tötet dort die nächsten beiden Gegner und folgt dem weiteren Weg bis vor ein Gebäude auf der rechten Seite - betretet dieses.

Im Innern von Kavanagh's Haus findet ihr ein paar Pilze und die Hinweise darauf, dass hier ein Kind lebte. Verlasst das Gebäude, umgeht dies nach rechts und findet im Garten ein kleines Häuschen, das ihr öffnet - tötet das darin sitzende Monster.

Kehrt zurück auf den Weg und folgt diesem nach Süden. Tötet zwei Monster und betretet dann die Windmühle auf der linken Seite - beachtet den Kerl mit der Armbrust, der im Innern der Mühle auf euch wartet. Nachdem ihr diesen aus dem Weg geräumt habt, schaut einmal an die Decke und bemerkt, die dort im Holz steckende Axt. Unterhalb steht eine Holzkiste, die es nun so zu verschieben gilt, dass sie sich genau unterhalb der Axt befindet. Schiebt die Kiste dazu also (einfach an die Kiste heran laufen) in Richtung Tür und ein wenig nach rechts. Springt dann auf die verschobene Kiste, schaut an die Decke und nehmt die **Axt** an euch.

Befindet sich die Waffe in eurem Besitz, nehmt sie gleich zur Hand und verlassst die Windmühle. Im Freien kommt euch ein stärkerer Feind entgegen, den ihr besiegen müsst. Schlägt ein paarmal mit der Axt auf den Ritter ein und tötet ihn. Habt ihr das geschafft, nehmt alle Dinge an euch, die der Kerl hat fallen lassen (Heiltrank- und Kristalle und einen Krafttrunk).

Ihr folgt dem Weg nun wieder nach unten und rechts und überquert die Brücke. Auf der anderen Seite lauft ihr nach schräg rechts und kehrt zurück zu dem Brunnen. Nehmt bei Bedarf ein paar Schläuche daraus und wendet euch dann der Mühle rechts unterhalb des Brunnens zu. Bevor ihr das Innere der Mühle aufsucht, solltet ihr rechts neben dem Gebäude den grossen Baum am Wasser mit Hilfe der Axt umschlagen, um so das Mühlrad zum Stehen zu bringen. Betretet dann die Mühle und springt im Innern auf das stillgelegte Mühlrad. Von dort aus wendet euch nach links und springt auf die Balustrade (schaut nach oben und erkennt dort eine

Lücke im Gelände). Dreht euch oben nach rechts und nehmt den **Enterhaken** an euch, der an der Wand hängt.

Springt hinunter und verlassst die Mühle. Wendet euch im Freien nach links (Norden) und sucht den Brunnen auf. Von dort aus nehmt den Weg nach links, an der Taverne und der Brücke vorbei, und geht auf der linken Seite weiter. Ihr landet kurz darauf vor einem Wasserfall. Ihr geht nun durch das Wasser und auf die linke Seite des Wasserfalls. Lauft dort an Land und wendet euch rechts der Steinmauer zu, die in einzelne Ziegel unterteilt ist. Nähert euch dieser Mauer und es taucht in der rechten unteren Ecke ein Enterhaken-Symbol auf. Ihr könnt dann auf den Enterhaken in eurem Inventar klicken und habt diesen in der Hand. Klickt dann mit dem Enterhaken auf die Mauer, um diesen dort zu befestigen und geht schliesslich an der Wand entlang nach oben, bis ihr schliesslich wieder stehen könnt.

Findet oberhalb des Wasserfalls ein paar Steinblöcke auf einem Tisch. Schiebt diesen Tisch nun mitsamt den Steinen in das Wasser (einfach nach vorne Richtung Tisch gehen), um im unteren Teil des Wasserfalls eine Öffnung zu schaffen. Klettert nun wieder runter (Enterhaken-Symbol anklicken, Enterhaken mit Mauer benutzen, runterklettern) und betretet das Innere des Wasserfalls durch die linke Öffnung (dort, wo kein Wasser hinunter fliesst). Geht in Richtung dunkles Loch und betretet eine neue Region.

Schloß Daventry

Folgt hier dem Gang bis in eine Sackgasse. Hier hängt rechts an der Wand eine Kerze, die ihr anklicken müsst. Auf diesem Wege öffnet sich die Wand und ihr könnt diese durchqueren. Landet in einem grösseren Raum und entdeckt auf der anderen Seite an der Wand zwei Bilder. Nähert euch diesen und klickt das linke Bild des Königs an um zu erfahren, dass dieses verschoben wurde. Habt ihr diesen Hinweis erhalten, geht ganz nah an dieses Bild heran, um es vollends zu verschieben. Es offenbart sich auf diesem Wege ein **Messingschlüssel**, den ihr natürlich an euch nehmt.

Folgt nun dem Gang, der nach links führt und findet dort auf dem Boden liegend ein wenig **Asche** - steckt euch diese ein. Geht weiter diesen Gang entlang, bis ihr im nächsten Raum landet. Dort hängt links an der Wand in einer Ecke ein Spiegel, den ihr zweimal hintereinander anklickt. Nachdem ihr eine kurze Sequenz verfolgt habt, verlassst ihr das Schloss wieder in Richtung Wasserfall.

Erneut im Königreich Daventry angelangt, verlassst den Raum hinter dem Wasserfall und geht im Freien nach links zurück auf den Weg. Folgt dem

Weg nach links bis zu einem Abzweig mit Wegweiser und biegt dort nach rechts ab. Auf dem folgenden Abschnitt werdet ihr von fünf Zombies angegriffen, die es allesamt zu töten gilt. Ist euch dies gelungen, geht weiter nach vorne und landet schliesslich vor einem grossen Burgverlies und einer Gruft wieder.

Wendet euch zuerst der Gruft auf der linken Seite zu und räumt das Armbrustmonster aus dem Weg. Ist dies passiert, taucht der Geist von König James auf, der euch erzählt, ihr sollt die Dimension des Todes suchen und dass die Urne euch dabei den Weg zeigen wird. Öffnet nun die Gittertür dieser Gruft, indem ihr mit der Axt darauf schlägt. Betretet das Innere der Gruft und nähert euch dem darin befindlichen Sarg von vorne. Der Deckel des Sarges wird so automatisch geöffnet und ihr findet im Innern eine Mumie und einen eisernen **Ring** - nehmt diesen an euch.

Verlasst daraufhin die Gruft wieder und betretet das alte Burgverlies auf der anderen Seite des Wassers über den Steg. Im Innern des Verlieses folgt ihr vorerst dem Weg nach links und tötet dort zwei Feinde. Schaut dann links um die Ecke, in den dort befindlichen Gang und seht auf der linken Seite zwei Ketten, die von der Decke herunter hängen. Betätigtt diese, um eine Pfeilfalle zu deaktivieren. Kehrt nun den Gang zurück, geht am Ausgang vorbei und wendet euch danach gleich wieder dem rechten Gang zu. Findet auch dort auf der rechten Seite eine Kette, die von der Decke hinab hängt. Betätigtt auch diese, um eine zweite Pfeilfalle zu deaktivieren. Kehrt nun zurück in den Hauptgang und sucht dort den Durchgang auf der rechten Seite. Durchquert diesen und folgt dem Gang um die Ecke, bis ihr in einem längeren Gang landet. Folgt diesem bis zur Hälfte und öffnet die dort befindliche Holztür mit Hilfe des gefundenen Messingschlüssels. Betretet den freigelegten Raum und findet hier einen Teleporter vor, mit dessen Hilfe ihr euch später in einen anderen Abschnitt bringen lassen könnt.

Kehrt zurück in den Anfangsbereich des Verlieses (zum Ausgang) und geht dort eine Schräge nach oben. Findet im oberen Bereich einen Feind, den ihr killt. Folgt hier dann einer weiteren Schräge auf den nächsthöheren Bereich, wo ihr das nächste Monster tötet. Nehmt danach das heilige Wasser auf und findet, auf einer Mauer schwebend, einen **Lederpanzer**, den ihr euch natürlich nicht entgehen lasst.

Nachdem hier alles erledigt wäre, könnt ihr das Verlies wieder verlassen. Geht über den Steg und wendet euch dann nach rechts. Lauft nun immer geradeaus, bis ihr vor einem Sumpf landet, den ihr nicht betreten dürft. Findet hier ein seltsames Wesen, das ihr ansprecht. Ihr erfahrt, dass es sich

hierbei um ein Einhorn handelt, dem das Horn von einer bösen Sumpfhexe gestohlen wurde.

Nachdem ihr alles erfahren habt, folgt dem Pfad durch den Berg, der hinter dem Einhorn entlang führt, und findet euch schliesslich vor einem Weg wieder. Rechts steht das Haus eines Alchemisten, dem ihr euch nun nähern solltet. Die Tür dieses Gebäudes ist verrammelt, kann aber mit Hilfe der Axt freigelegt werden. Ist die Barrikade aus dem Weg geräumt, öffnet die Tür und betretet das Haus. Im Innern findet ihr rechts im Regal einen Schutztrank, ein Elixier des Lebens und auf einer Kommode liegt eine **Schriftrolle**, für einen Zauberspruch der Macht (lest euch diese durch). Habt ihr euch alle diese Dinge angeeignet, könnt ihr das Gebäude wieder verlassen.

Folgt dem Weg nach rechts und landet schliesslich wieder vor dem Brunnen. Dreht euch dort nach links und folgt dem Weg nach Süden. Geht bis zum Ende durch und kommt vor der Mauer der Kirche zum Stehen. Wendet euch nach rechts und stellt euch direkt vor die blockierte Tür der Kirche (ein Stück links). Benutzt hier den Enterhaken mit dem linken Teil der Tür, um diesen auf das Dach zu werfen. Ist dies passiert, klettert hoch und findet euch auf dem Dach stehend wieder. Umgeht hier das Loch in der Mitte und nähert euch dem offenen Fenster. Benutzt auch hier wiederum den Enterhaken erst mit dem Fenster, dann mit der hinter euch befindlichen Wand, um schliesslich im Innern der Kirche zu landen. Nehmt hier die **Kerze** auf und betretet den anderen Raum. Hier steht auf der linken Seite eine grosse Urne, die ihr anschieben müsst (dazu einfach von vorne heran gehen). Es öffnet sich dadurch eine Tür in einem anderen Gebäude und ihr entdeckt einen seltsamen Wirbel.

Geht nach dieser Entdeckung wieder zurück an die Wand, an der ihr herunter gestiegen seid und benutzt dort erneut den Enterhaken, um wieder auf das Dach der Kirche zu gelangen. Sucht dort die Öffnung auf und benutzt mit dieser ebenfalls den Enterhaken, um wieder auf dem Weg vor der Kirche zu landen. Umgeht die Kirche nun nach rechts und betretet den dahinter liegenden Friedhof. Geht über diesen Friedhof und betretet hier das nun offene kleine Gebäude in der linken Ecke. Im Innern dieses Gebäudes betretet den seltsamen Wirbel und landet auf der anderen Seite. Ihr trefft dort auf einen Geisterbär, gegen den ihr vorerst noch nichts ausrichten könnt.

Nach einer kurzen Sequenz landet ihr in dem kleinen Gebäude auf dem Friedhof wieder. Verlassst das Gebäude und bemerkst einen Raben, der euch anschaut. Nachdem dieser wieder verschwunden ist, verlassst den Friedhof ebenfalls durch den Ausgang im Zaun und wendet euch danach nach

rechts. Folgt dem Weg und der Wiese vor bis zu dem Zauberer und sprecht diesen an. Ihr berichtet von dem Geisterbär und dass dieser euch bei der weiteren Reise behindert. Ihr erfahrt, dass der Zauberer euch einen Illuminationsring anfertigen kann, wenn ihr ihm die folgenden drei Gegenstände bringt:

das Licht von einem heiligen Ort (Kerze),
den Ring eines Toten,
die Asche einer Fackel.

Da sich bereits all diese Dinge in eurem Besitz befinden, könnt ihr sie dem Zauberer übergeben. Nach einer weiteren Sequenz, befindet ihr euch im Besitz eines magischen **Ringes der Erleuchtung**.

Bevor ihr nun durch das Portal auf dem Friedhof geht, betretet hinter dem Zauberer das Wasser. Geht auf dem Wasser vor, am Festland vorbei, bis ihr schliesslich vor einer kleinen Insel landet, die ihr betretet. Auf dieser Insel steht ein Berg, dessen Wände ihr umrundet. Achtet auf die rechte untere Ecke und, sobald sich hier das Enterhaken-Symbol zeigt, benutzt ihr den Enterhaken mit der Wand. Klettert nach oben und landet auf der Oberseite des Berges, auf der ein Haus steht. Betretet das Haus und findet im Innern links unter dem Tisch ein Unsichtbarkeitstrank, den ihr euch einsteckt. Rechts neben dem Tisch sieht ihr ein aufgeschlagenes Buch und eine Schreibfeder. Klickt zuerst auf die Feder, auf dass eine Seite des Buches beschrieben wird. Diese neu beschriebene **Seite** klickt ihr an, um sie einzustecken. Dreht euch nun um und entdeckt einen sich drehenden Globus, mit dem ihr die eben aufgenommene Seite benutzt. Der Globus öffnet sich und gibt eine **Flasche** frei, mit deren Hilfe ihr unsichtbare Dinge sichtbar machen könnt.

Benutzt diesen Trank sogleich (dazu ist die rote Flasche mit der linken Maustaste anzuklicken) und dreht euch dann um. Entdeckt so eine an der Wand stehende, schimmernde Truhe, die ihr öffnet. Entnehmt dieser eine **Glocke** und verlassst das Gebäude wieder. Benutzt am Abgrund stehend den Enterhaken und klettert an der Wand hinunter.

Auf dem Grund der Insel angekommen, sucht das seltsame Gebilde auf (Holzstange auf zwei Steinblöcken) und benutzt mit diesem Teil die Glocke. Hängt die Glocke an dem Gestänge, schlägt ihr *dreimal* hintereinander mit der Axt auf die Glocke ein, um die Lady des Sees zu rufen. Diese Dame übergibt euch ein **Schwert**, das ihr anklickt.

Befindet sich die Waffe in eurem Besitz, kehrt durch das Wasser zurück in Richtung Festland und sucht dort erneut den Friedhof auf. Betretet hier das kleine Gebäude und geht in den seltsamen Wirbel, um das erste Kapitel abzuschliessen.

Dimension des Todes

Monster:

Skelette (mit Schwert oder Fernwaffe), Skelettkommandanten, Phantome, wandernde Geister.

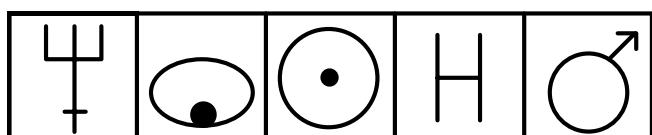
Allgemeines:

Die einfachen Skelette solltet ihr durchweg mit Hilfe einer Fernwaffe erlegen. Skelettkommandanten hingegen sind sehr starke Gegner, mit einem Schwert und guter Rüstung ausgestattet, und sollten mit Hilfe von ein paar starken Schwerthieben aus dem Weg geräumt werden. Die Phantome werfen, sobald diese auf euch aufmerksam geworden sind, mit Blitzstrahlen nach euch. Schiesst sie deshalb aus ausreichender Entfernung mit Hilfe einer Fernwaffe ab. Den kleinen wandernden Geister hingegen solltet ihr einfach aus dem Weg gehen. Betretet auf keinen Fall die Lava, da ihr sonst sofort sterben würdet!

Schlagt alle Vasen kaputt, um im Innern nette Gegenstände zu finden.

Lösungsweg:

Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht euch um und schaut nach oben. Oberhalb des Dimensionstores bemerkst ihr fünf Symbole, die ihr euch merken solltet.



Danach dreht ihr euch erneut um und geht vor. Es tauchen nach kurzer Zeit vier Skelette auf, die es zu töten gilt. Habt ihr dies

erledigt, bemerkst eine grosse verschlossene Doppeltür vor euch, die ihr noch nicht öffnen könnt. Dreht euch also nach rechts und lauft ein kleines Stückchen nach Osten. Seht hier gleich eine einzelne brennende Fackel auf einem Sockel, die ihr euch näher anseht. Bemerkt einen Schlitz, in den irgend etwas passen muss.

Wendet euch dann nach links (Norden) und folgt dem Weg (passiert dabei eine grosse Statue und drei Skelette) bis vor einen roten Lavasee. Betretet diesen nicht, da ihr sonst Lebenspunkte verliert. Dreht euch nun nach links und geht vor bis zum anderen Ende. Ihr seht hier ein paar Holzkisten, die ihr allesamt mit dem Schwert zerschlagen könnt. Beachtet dabei, dass aus einigen der Kisten Skelette hervor kommen. Inmitten der zerstörten Kisten liegt ein toter Krieger auf dem Boden, den ihr anklickt. Beachtet, dass dabei auch sein Schild zerbricht. Einen Teil dieses **zerbrochenes Schildes** könnt ihr aufnehmen.

Ganz in der Nähe dieser Stelle befindet sich eine weitere Steinstatue. Vor dieser Statue schwebt über einem Podest ein goldenes Symbol (**Hebel des Lebens**), das ihr euch nicht entgehen lassen solltet.

Sucht nun die vier brennenden Fackeln auf, die auf einem Sockel stehen (in diesen befindet sich jeweils ein Schlitz, in den etwas hinein passt - siehe oben). Setzt nun nacheinander in alle diese vier Fackeln den Hebel des Lebens ein und dreht diesen, indem ihr einfach an den eingesetzten Hebel heran lauft. Wurde auf diesem Wege ein Sockel manipuliert, landet der Hebel automatisch wieder in eurem Besitz und ihr wiederholt diese Prozedur bei der nächsten Fackel. Habt ihr schliesslich alle vier Fackeln versenkt, bleibt der Hebel stecken und es öffnet sich die grosse Doppeltür, die ihr durchqueren könnt.

Heiliger Ort des Lord Azriel

Ihr findet euch vor ein paar schwebenden Steinblöcken wieder, die ihr in der richtigen Reihenfolge überqueren müsst. Tut ihr dies nicht, landet ihr immer wieder am Ausgangspunkt. Entsinnt euch nun den fünf Symbolen über dem Dimensionstor und springt in eben dieser Reihenfolge auf die entsprechenden Steinblöcke. Ihr werdet daraufhin immer an eine andere Stelle teleportiert und müsst dort das nächste korrekte Symbol suchen und auf die entsprechende Bodenplatte springen. Hier die Lösung:

sucht zuerst den Steinblock ganz rechts auf und springt auf diesen, dreht euch an der nächsten Stelle um und springt auf den Block genau hinter euch, weiter geht es dann auf den Block rechts neben euch, der nächste Block erwartet euch ebenfalls auf der rechten Seite, und der letzte Steinblock befindet sich links neben euch.

Habt ihr alles korrekt erledigt, findet ihr euch vor Azriel wieder, der euch ein paar Dinge erzählt und schliesslich seinen **Schlüssel** überreicht. Ihr sollt mit Hilfe des Schlüssel das Tor öffnen und den Fluss des Todes suchen. Dessen Überquerung bringt euch dem Ziel ein Stückchen näher. Nachdem hier alles erledigt wurde, werdet ihr automatisch wieder auf den Platz ausserhalb des Heiligtums teleportiert. Folgt dort nun dem Steinweg im Norden und gelangt an ein Gitter, das mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssels geöffnet werden kann.

Das Labyrinth

Allgemeines:

Der nächste Bereich entpuppt sich als grosses Labyrinth. Beachtet, dass im nachfolgenden Bereich von Zeit zu Zeit Geister auftauchen, die euch bei Berührung Lebenspunkte abziehen! Ferner solltet ihr alle Kisten und

Vasen zerschlagen, um darin Gegenstände zu finden. Auf einigen Mauern stehen Skelette mit Bögen - schiesst diese mit Hilfe der Armbrust ab. Achtet auf Fallen und Feuerstellen - umgeht diese Hindernisse einfach. Lest die Inschriften auf den Steinblöcken im gesamten Labyrinth, um Hinweise zu erhalten. Ihr trefft auf einen Mann, der sich als Bruder von Gwennie entpuppt. Diesen könnt ihr ansprechen. Ferner findet ihr an den Mauern des Labyrinths 3 Hebel, deren Betätigung die Feuerfallen deaktivieren (siehe Karte).

In diesem Reich verstreut findet ihr 4 Steine, die ihr alle benötigt (siehe Karte). Einer dieser Steine liegt auf einer Erhöhung, auf der linken (West) Seite des Bereiches (dort, wo auch die vier Hallen stehen). Ihr findet dort eine Erhöhung, auf der ein paar Vasen stehen. Zerschlagt diese, springt dann auf die Erhöhung und von dort aus weiter auf die Mauer. Geht auf dieser in Richtung Norden und entdeckt, neben ein paar grossen Steinbrocken, den gesuchten Stein.

Ausserdem steht im Nordwesten noch ein Turm, den ihr mit Hilfe des Enterhakens besteigen könnt. Findet auf dem ganz oberen Balkon (zweimal hochklettern) ein paar Tränke.

Lösungsweg:

Durchquert das offene Gitter und tötet dann schnell die dahinter lauernden drei Skelette. Wendet euch nach eurem Sieg nach rechts (Osten) und findet eine Gruppe von vier Skeletten, die eine kleine Truhe bewachen. Tötet auch diese Gegner und öffnet danach die kleine Truhe, um darin einen **quadratischen goldenen Schlüssel** zu finden - nehmt diesen an euch.

Um euch nun in diesem riesigen Labyrinth zurechtfinden zu können, nehmt einfach unsere Karte als Hilfe und beachtet die darauf eingezzeichneten Punkte:

sucht zuerst den grossen Bereich im Südwesten auf. Hier befindet sich ein Brunnen, dessen Wasser euch heilt. Ferner findet ihr vier Steindurchgänge, die sich als Hallen entpuppen. In diesem Bereich stehen ausserdem in den Ecken vier Metallboxen, die sich verschieben lassen, indem ihr einfach nah an diese Teile herantretet. Unterhalb dieser Boxen kommen dann Bodenplatten zum Vorschein. Habt ihr alle vier Bodenplatten komplett freigelegt (die Platten müssen hoch kommen), verwandelt sich das Licht der Fackeln neben den vier Hallen von gelb in grün. Dies bedeutet, dass nun nördlich des Brunnens inmitten dieses Platzes ein seltsames Wesen auftaucht. Sprecht dieses an und erfahrt, dass die Dame Schimmel und etwas Rost benötigt.

Verlasst diesen grossen Abschnitt vorerst nach Süden und findet dort auf der rechten Seite einen Bereich, der durch eine grosse Metallbox versperrt wird. Über diese Metallbox müsst ihr nun mit Anlauf (rennend) rüber springen. Achtet darauf, dass ihr früh genug abspringt, da ihr sonst gegen die Box knallt.

Auf der anderen Seite angekommen, schlagt alle Kisten kaputt und nehmt die Gegenstände an euch. Findet dann ein kleines Mädchen, das ihr anklickt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, kehrt zurück zu der grossen Metallbox, die den Ausgang versperrt und schiebt diesen nach vorne (dazu einfach nah an die Box herangehen). Ist der Ausgang frei, kommt automatisch das Mädchen heraus und macht sich auf den Heimweg.

Sucht nun eine Art Gebäude im Osten auf, das auf einem Hügel liegt und über einen Schneckengang zu erreichen ist. Vor dem Gebäude stehend benutzt euren Enterhaken, um auf dem Dach zu landen. Hier trifft ihr auf einen Gegner, den ihr im Kampf nicht besiegen könnt, da er ein Kettenhemd trägt. Lockt den Feind deshalb an eine Ecke des Daches, rennt dann schnell vor ihn und haut ihn mit eurem Schwert vom Dach hinunter. Klettert nach diesem schwierigen Unterfangen ebenfalls wieder runter und sucht die Leiche des Skelettes, um euch dessen **Kettenhemd** anzueignen.

Habt ihr inzwischen alle vier **Steine** aufgesammelt (siehe Karte), nähert euch dem zentralen Bereich dieses Levels. Ihr findet hier ein Gebäude in der Mitte und ringsherum vier Bodenplatten. Auf diese vier Bodenplatten werft ihr jeweils einen Stein (dazu erst den Stein, dann die Bodenplatte anklicken), um diese zu beschweren. Dadurch werden die vier Hallen aktiviert. Klettert dann auf das Dach des Gebäudes (schaut dazu, auf welcher Seite ihr hochklettern könnt) und überquert von dort aus die Brücke, auf dass ihr im westlichen Bereich mit den vier Hallen und dem Brunnen in der Mitte landet.

Sucht hier nun zuerst die Halle der Erholung auf (könnnt ihr auf dem goldenen Schild im oberen Teil ablesen) und betretet den wirbelnden Teleporter.

Halle der Erholung

In der Halle angekommen, dreht euch nach links und erschießt die Skelette auf der anderen Seite des Sees mit Hilfe der Armbrust. Ist dies erledigt, springt zuerst auf den kleinen, dann auf den grossen Steinblock und von diesem aus weiter auf die andere Seite des Ufers. Nehmt euch hier den gelben Trank aus der Hand der Statue und widmet euch dann den Schädeln. Ihr dürft nur einen ganz bestimmten Schädel nehmen. Die

Hinweise dafür erhieltet ihr vom Bootsman (links) und von den verschiedenen Steinblöcken mit Inschrift (3 und 7).

Kümmert euch also um die linke Seite, gespickt mit Schädeln, und nehmt euch dort den siebten **Schädel** von links in der untersten (3.) Reihe. Um nun das andere Ufer wieder erreichen zu können, nähert euch einfach einer der Steinsäulen, die am Ufer stehen. Im unteren Teil einer dieser Säulen befindet sich eine Einkerbung. Tretet nach an die Säule heran, um sie umzustossen und über das Wasser zu befördern. Geht jetzt bis zum Ende dieser umgestossenen Säule, springt von dort aus ans andere Ufer und verlasst diese Halle durch den Teleporter.

Wieder auf dem grossen Platz sucht ihr diesmal die Halle des Krieges auf und betretet diese mit Hilfe des Teleporters.

Halle des Krieges

Im Innern dieser Halle tötet das Skelett auf eurer Seite und das Skelett auf der anderen Seite des Ufers mit Hilfe der Armbrust. Betretet dann die Brücke und beachtet, dass diese kaputt ist. Lauft also auf der rechten Seite auf dem Metallträger entlang und springt von dort aus mit Anlauf auf die andere Seite der Brücke und des Ufers. Dort angekommen nehmt links den Trank an euch und wendet euch dann der kopflosen Statue zu. Schaut vor dieser Statue stehend nach oben und benutzt den eben gefundenen Schädel, um diesen der Statue auf den Hals zu setzen. Nach einem kurzen Moment schaut ihr auf den Boden, direkt vor der Statue und findet dort eine gelbe **Feder** liegen - nehmt diese an euch.

Kehrt alsdann zurück auf die Brücke und geht dort über den linken Metallsteg bis kurz vor den Abgrund. Springt nun mit Anlauf über den Abgrund und auf die andere Seite des Ufers. Verlassst die Halle durch den Teleporter.

Wieder im Freien sucht nun die Halle der Unsterblichkeit auf und betretet diese. Findet im Innern ein riesiges Herz, das nicht mehr schlägt und einen Trank, der euch Unsichtbares sehen lässt. Verlassst diese Halle gleich wieder und betretet vom Platz aus nun die letzte Halle.

Halle der Gerechtigkeit

Findet euch im All vor einer grossen Waage wieder. Nehmt euch zuerst den Trank auf (lauft dazu nicht) und benutzt dann die Feder mit der rechten Waagschale (bleibt dazu ebenfalls auf dem Fleck stehen). Ist die

Feder verstaut, nähert euch der linken Waagschale, auf die ihr automatisch springt. Da das Gewicht nun ausgeglichen ist, erscheint Azriel und bedankt sich bei euch - das Herz schlägt jetzt nämlich wieder.
Ihr könnt diese Halle wieder verlassen.

Geht von dem grossen Platz aus nun in Richtung Norden und bis ans Ufer des grossen Gewässers (dort, wo der Bootsmann steht). Nähert euch dem Wasser und benutzt das Teil eines Schildes mit dem Wasser, um das Schild mit Rost zu überziehen.

Sucht nun die andere Seite dieses Levels auf (Nordosten) und findet eine Stelle, die vormals mit Lava bedeckt war. Nachdem ihr die vier Hallen erledigt und das Herz zum Schlagen gebracht habt, ist die Lava verschwunden und ihr könnt euch hier die Pilze und den grünen **Schimmel** aufnehmen.

Bevor ihr euch auf den Rückweg zu dem Bereich mit den vier Hallen macht, solltet ihr euch noch die **vier Steine** holen, die ihr zuvor auf die vier Bodenplatten abgelegt habt, um die Hallen zu aktivieren (diese benötigt ihr in den nächsten Reichen wieder).

Im Bereich mit den vier Hallen übergebt ihr nun dem seltsamen Flügelwesen den Schimmel und das rostige Schild, um dafür im Austausch eine stärkere Rüstung zu erhalten.

Öffnet jetzt mit Hilfe des zu Beginns aufgenommenen quadratischen Schlüssels die dafür vorgesehene Tür (siehe Karte). Betretet das Innere und überrascht ein paar Skelette beim Kampf. Tötet diese Typen möglichst schnell, um keine grösseren Verletzungen davonzutragen. Habt ihr die Gegner besiegt, untersucht deren Überreste, um unter anderem einen **runden goldenen Schlüssel** zu finden. Steckt euch diesen ein und sucht die nächste Tür auf, die mit diesem Schlüssel zu öffnen ist (siehe Karte). Öffnet und durchquert diese Tür und betretet einen Abschnitt mit mehreren Kisten (zerschlagt ihr diese, taucht jeweils ein Skelett auf), einer verschlossenen Tür und 3 x 4 Hebel. Nähert euch zuerst der Ostwand (links neben den Stangen) und betätigt dort alle vier Hebel, um die Stangen zu senken. Betretet nun den freigelegten Bereich und tötet in den einzelnen Zellen alle Geister, zerschiesst alle Vasen (die Stangen der Zellen sind noch oben). Habt ihr dies erledigt, kehrt zurück in den Raum mit den 12 Hebelen.

Widmet euch nun der Westwand (rechts neben der verschlossenen Tür) und bemerkt, dass der 1. Hebel sich schon in der unteren Stellung befindet. Gut. Nun geht es zu der Südwand, wo ihr wiederum alle 4 Hebel betätigen müsst. Diese Aktion öffnet vier der Zellen, die ihr nun leer räumen könnt.

Kehrt danach erneut zurück in den Raum mit den Hebeln und widmet euch diesmal der Westwand (rechts neben der verschlossenen Tür). Betätigt hier nun den zweiten Hebel von links und geht dann zu der Südwand, wo ihr wiederum alle vier Hebel betätigten. Zurück bei der Westwand legt diesmal den dritten Hebel von links um, geht zur Südwand und betätigten alle vier Hebel. Ein letztes Mal geht es zur Westwand, wo ihr diesmal den ganz rechten Hebel umlegt. Zurück an der Südwand werden nochmals alle vier Hebel umgelegt. Nun müssten auch alle restlichen Zellen offenstehen und können ausgeräumt werden.

Habt ihr alles aufgenommen, betätigten den Hebel in der letzten Zelle auf der linken Seite, um die grosse Gittertür im mittleren Nordgang zu öffnen.

Bevor ihr diesen betretet, kehrt nochmals zurück in den Raum mit den vielen Hebeln und durchquert dort einfach die goldene Doppeltür, die sich als Illusion entpuppt. Auf der anderen Seite bekämpft den Skelettkommandanten und nähert euch dann langsam der Rampe und dem Hammer, um den die Geister kreisen. Springt mit Anlauf über diese Geister rüber und holt euch dann den **Hammer**, der sich als neue Fernwaffe entpuppt. Verlasst diesen Bereich wieder, indem ihr durch die Illusionstür geht und nähert euch nun dem offenen Gitter im mittleren Nordabschnitt.

Durchquert dieses Gitter und macht euch auf einen schweren Kampf gefasst. Ihr werdet von einem Skelettkommandanten und dessen Helfer erwartet. Nachdem ihr wieder handeln könnt und beschossen werdet, rennt schnell aus diesem Bereich raus und zurück auf den davor befindlichen Weg. Räumt von hier aus nun nacheinander mit Hilfe des Hammers die normalen Skelette aus dem Weg und nähert euch dann erneut dem Geisterskelett. Tötet dies mit dem Schwert und beachtet, dass es sich hierbei um einen ziemlich starken Gegner handelt. Habt ihr auch diesen Feind getötet, nehmt euch dessen **Schwert** zur Hand, da es etwas besser ist als euer eigenes.

Betretet nun die Brücke und sucht auf dieser stehend die linke Seite auf. Auf der anderen Seite des Ufers, gleich links neben der hochgefahreneren Brücke, befindet sich ein Hebel, den ihr nun mit Hilfe des Hammers anwerfen und umlegen müsst. Auf diesem Weg wird die Brücke hinunter gelassen und ihr könnt diese überqueren. Betretet den dahinter liegenden Teleporter und findet euch im nächsten Level wieder.

Sumpfgebiet

Monster:

Schleimmonster, fleischfressende Pflanze, Mandragor-Baummonster, Blasentaucher, Sumpf-Golem.

Allgemeines:

Die kleinen Schleimmonster spucken mit Schleim auf euch und sind sehr schnell. Sie sollten deshalb aus der Entfernung abgeschossen werden (zwei Schüsse). Fleischfressende Pflanzen tauchen plötzlich aus dem Sumpf auf und schnappen nach euch. Die Biester lassen sich nur aus der Nähe mit Hilfe des Schwertes töten. Die Madragor Baummonster könnt ihr ebenfalls nur aus der Nähe mit Hilfe des Schwertes töten. Beachtet bei Annäherung, dass diese Viecher mit kleinen Ästen nach euch schlagen. Die Blasentaucher gibt es nur an einer bestimmten Stelle im Sumpf und wurden von uns umgangen. Sumpf-Golems sind nicht sehr wendig und können deshalb leicht aus der Entfernung aus dem Weg geräumt werden. Die Sumpfhexe schliesslich wirft mit Zaubersprüchen nach euch. Nähert euch dieser schnell und streckt sie mit ein paar Schwerthieben nieder.

Nehmt in dem Sumpf alle kleinen Pilze auf, die ihr finden könnt. Beachtet ausserdem die Monster. Nehmt euch vor einigen Stellen im Sumpf in acht (hellgrüne Flecken), da euch hier Lebenspunkte abgezogen werden. Diese Stellen können erst betreten werden, nachdem ihr euch im Besitz eines Gegengiftes befindet (siehe Lösungstext).

Lösungsweg:

Folgt dem Sumpfgebiet einfach geradeaus in Richtung Westen und entdeckt nach ein paar Metern auf der rechten Seite ein Baum mit Gesicht. Dieses entpuppt sich als Orakel und kann angesprochen werden. Übergebt ihr diesem Baumorakel nun ein Goldstück, erfahrt ihr einen kurzen Hinweis. Gebt dem Orakel nun solange Goldstücke, bis ihr alles erfahren habt.

Von hier aus geht es nun weiter in südwestliche Richtung. Nach kurzer Zeit stossst ihr auf ein paar Hütten, die auf Holzpfählen stehen. Springt auf den Holzweg und betretet von dort aus die Hütten. In der unteren Hütte befindet sich eine Truhe mit Gold und in einem Regal liegen **Kettenhandschuhe**.

Da die Tür der oberen Hütte verbarrikadiert ist, müsst ihr die Holzlatten mit Hilfe des Schwertes aufschlagen. Im Innern nehmt rechts aus der Truhe das Gold und zerschlagt dann auf der linken Seite die Holzlatte zum

nächsten Raum ebenfalls mit dem Schwert. Entnehmt hier der Truhe eine weitere Portion Gold und greift euch vom Tisch das **Hörrohr**.

Verlassst die Hütten und geht nun in Richtung Norden. Achtet auf dem Weg auf eine überdachte Stelle auf der linken Seite. Nähert euch dieser nicht, da ihr sonst Lebenspunkte abgezogen bekommt - das Wasser ringsherum ist vergiftet. Ihr gelangt schliesslich an eine Hütte, die hoch oben auf ein paar Holzpfeilern thront. Besteigt diese mit Hilfe des Enterhakens und findet im Innern der Hütte einen Teleporter.

Die Sumpfelfen ganz im Nordwesten (dort führt ein schmaler Wasserweg hin) müsst ihr ansprechen. Sie erzählen, dass sie euch ein Gegenmittel für das giftige Sumpfwasser geben wollen, wenn ihr ihnen ein Geheimnis bringt.

In der Mitte des Sumpfes befindet sich eine Wasserpumpe, deren Betätigung eure Lebenspunkte auffrischt.

Ganz im Südosten (in der Nähe des Leveleingangs) findet ihr ein paar seltsame Wesen, die um eine Wasserstelle herumstehen und flüstern. Nähert euch diesen Kerlen nun soweit, bis sie im Wasser verschwinden. Geht dann wieder ein kleines Stück zurück, auf dass die Wesen wieder auftauchen und benutzt dann das Hörrohr mit den Kerlen, um ein Geheimnis zu erfahren (ein Teil der Maske liegt im Schloss der Königin). Habt ihr dies gehört, wird das Hörrohr weggeworfen.

Ihr könnt nun nochmals die Sumpfelfen aufsuchen und diesen von dem eben erfahrenen Geheimnis berichten. Als Dank lassen die Elfen eine Blume wachsen. Sobald ihr wieder handeln könnt, nehmt diese Blume an euch und esst sie. Von nun an seid ihr vor dem vergifteten, hellgrünen Wasser sicher und könnt dieses gefahrlos durchqueren.

Sucht nun ganz im Osten des Sumpfes, in einem Abschnitt mit vielen grossen Pilzen, östlich der Pumpe in einer Nische ganz am Ende einen goldenen Pilz. Schlagt auf eben diesen Pilz mit dem Schwert ein, um ein Stück zu trennen. Nehmt dieses Teil dann auf und befindet euch sodann im Besitz eines **Stückes des goldenen Pilzes**.

Lauft nun von hier aus weiter in Richtung Norden und findet euch in einem Abschnitt mit vielen Baummonstern wieder. Tötet diese alle, indem ihr ganz nah an diese Biester heran geht und mit dem Schwert auf sie einschlägt. Nehmt euch dabei vor den Wurzeln in acht. Kämpft euch hier weiter vor und findet im letzten Teil dieses Bereiches ein Skelett, dass auf einen Baum gespiesst ist. Dieses Skelett befindet sich im Besitz eines **Bogens**, den ihr euch natürlich nicht entgehen lasst.

Mit dem Bogen im Gepäck sucht ihr nun das Hexenschloss ganz im Süden des Sumpfes auf. Umgeht dieses und nähert euch der Rückseite dieses

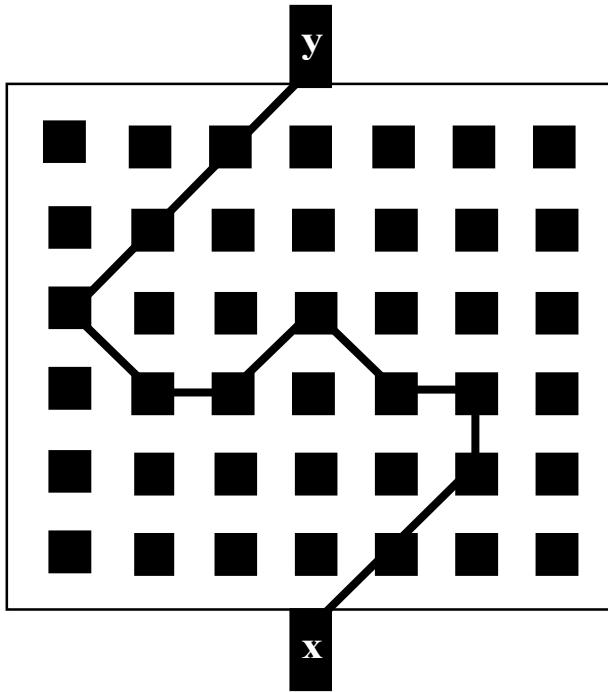
Schlosses. Ihr werdet dort von einer Hexe angegriffen, die mit Feuerbällen nach euch schießt. Nähert euch der Alten möglichst schnell und schlägt mit dem Schwert auf sie ein. Nach ein paar Treffern ist der Gegner besiegt. Nähert euch hier nun dem verschlossenen Gitter am Schloss und entdeckt im dahinter befindlichen Raum zwei Sandsäcke. Schießt einen dieser Säcke jetzt mit dem Bogen ab, woraufhin sich das Gitter öffnet. Betretet das Gebäude und findet im linken Raum auf dem Boden liegend einen weiteren Stein. In dem gegenüber liegenden Raum klickt zweimal auf den Kessel, um eine Vision verfolgen zu können. Nähert euch dann der hier befindlichen toten Kreatur und klickt auf das Horn in dessen Körper - so gelangt ihr in den Besitz eines **Einhorns**.

Findet hier nun auch die Rampe, die nach oben führt. Rennt diese Rampe schnell nach oben, um nicht von den Pfeilen, die aus der rechten Wand schießen, getroffen zu werden. Im oberen Abschnitt schlägt alle Fässer kaputt und sammelt die Gegenstände ein. Geht dann nach draussen und umrundet das Gebäude auf der Balustrade, um weitere nette Gegenstände zu finden. Habt ihr alles eingesammelt, geht zurück in das Innere des Schlosses und haltet vor der nächsten Rampe, die nach oben führt, inne (diese ist mit Blut getränkt). Betretet die Rampe nicht, sondern werft einen Stein auf den Boden der Rampe, um so die stachelige Decke herunterfallen zu lassen. Ist dies passiert, könnt ihr beruhigt über die Rampe nach oben steigen.

Auf dem Dach angelangt, wendet euch zunächst nach rechts, um in der dortigen Nische einen **Kettenpanzer** zu finden. Sucht dann die gegenüber liegende Nische auf und seht dort eine Truhe. Öffnet diese, um darin ein **Teil der goldenen Maske** zu finden. Nachdem ihr dieses aufgenommen habt, erscheint hinter euch ein Wächter. Tötet diesen mit Hilfe des Schwertes und findet, nach dessen Ableben eine **abgeschlagene Hand** auf der Brücke - nehmt diese an euch.

Verlasst nun das Hexenschloss und macht euch im Sumpf auf den Weg nach Westen. Dort findet ihr eine Holzbrücke auf Pfeilern. Sucht hier die Seite mit der Holzwand auf und benutzt dort euren Enterhaken, um diese zu besteigen. Im oberen Teil befindet sich eine weitere Holzwand, die ihr von einer Seite aus ebenfalls mit Hilfe des Enterhakens besteigen könnt. Ganz oben angelangt, überquert die Brücke und nähert euch der verschlossenen Tür. Bemerkt inmitten der Tür eine Vertiefung, die aussieht wie eine Hand. Natürlich benutzt ihr hier nun die eben aufgenommene abgeschlagene Hand, um mit deren Hilfe diese Tür zu öffnen.

Durchquert diese Tür und findet euch vor einem Abgrund wieder. In diesem Abgrund stehen verschiedene Plattformen, über die ihr das andere Ende erreichen müsst. Dazu solltet ihr aber wieder einmal eine bestimmte Reihenfolge einhalten, in der ihr über diese Plattformen springt, da euch sonst unnötig Lebenspunkte abgezogen werden. Beachtet ferner, dass von Zeit zu Zeit ein Feuerball über das Tal fliegt. Hier nun die Reihenfolge, in der die Plattformen übersprungen werden sollten (von x nach y. Dazu nur die Sprungtaste drücken):



Ihr springt von der letzten Plattform aus automatisch auf die andere Seite und landet in einem kleinen Raum. Tötet dort vorerst zwei Kreaturen, die euch von links und rechts bedrängen und lest dann die Inschrift über der Truhe. Öffnet danach die Truhe und entnehmt dieser einen **goldenen Löffel**. Ist dies getan, zieht links und rechts an den goldenen Griffen, um einen versteckten Hebel zu offenbaren. Betätigkt dann diesen Hebel, um das Gitter zu öffnen, das den kleinen Raum versperrt. Ihr lauft automatisch ins

Freie und findet euch vor dem Abgrund mit den Plattformen wieder. Überspringt diese wiederum in der richtigen Reihenfolge (von y nach x) und findet euch dann hinter dem Tor wieder.

Klettert hinter der Brücke an den beiden Holzwänden zurück auf den Boden und sucht dort nochmals das Schloss der Hexe auf. Betretet dort den rechten Raum im Erdgeschoss und benutzt den goldenen Löffel mit dem Kessel. Es erscheint daraufhin eine Schnecke im Sumpf, die euch die Möglichkeit gibt, das nächste Reich zu betreten.

Bevor ihr dies jedoch tut, kehrt erst noch einmal nach Daventry zurück. Sucht dazu die Hütte mit dem Teleporter im Nordwesten auf und klettert an einer Seite des Gebäudes mit Hilfe des Enterhakens nach oben. Tretet im Innern der Hütte auf das rote pulsierende Licht und ruft die Karte auf (dazu ist die Tab-Taste auf der Tastatur zu drücken). Wählt hier nun mit Hilfe der Pfeile die Karte vom Königreich Daventry auf und klickt dann rechts unten auf den Sternenpfeil. Auf diesem Weg teleportiert ihr euch zurück nach Daventry.

Königreich Daventry

Ihr landet im Teleporterraum des alten Burgverlieses. Verlasst den Raum und das Verlies und wendet euch im Freien nach rechts. Geht immer vor (zwischen den Bergen hindurch) und findet euch vor dem kleinen Sumpf und dem Einhorn wieder. Gebt dieser armen Kreatur das gefundene Einhorn aus dem Sumpfgebiet wieder, schaut euch die Verwandlung an, und erhaltet als Dank eine kleine **Kristallpyramide**.

Überquert nun die Brücke in dieser Stadt und geht in Richtung Windmühle. Dort befindet sich ebenfalls ein Haus, das ihr betretet. Findet darin das kleine Mädchen Gwennie, das ihr zuvor aus der Dimension des Todes befreit habt. Redet zweimal mit dem Kind und nehmt euch dann das Gold, das auf dem Tisch liegt.

Hier wäre alles erledigt und ihr könnt erneut den im Burgverlies befindlichen Teleporterraum aufsuchen. Stellt euch dort auf die rotschimmernde Bodenplatte, öffnet die Karte, wählt dort das Sumpfgebiet aus und lasst euch dorthin teleportieren.

Verlasst am Zielort die Hütte mit Hilfe des Enterhakens und macht euch auf den Weg zum Dimensionstor im Wasser hinter dem Hexenschloss. Betretet dieses und findet euch im nächsten Reich wieder.

Untergrundreich der Gnome

Monster:

Flugkreischer, Zombies, Golems, Felsdämonen, Drachenwurm.

Allgemeines:

Die Flugkreischer stossen einen Blitzschlag aus. Rennt deshalb schnell an die Biester heran und erschlagt sie mit dem Schwert. Die Felsdämonen tauchen aus dem Boden auf und bewerfen euch mit Steinen. Rennt auch an diese schnell heran und tötet sie mit dem Schwert. Der Drachenwurm ist ebenfalls aus der Nähe mit Hilfe des Schwertes zu beseitigen.

Auch dieser Abschnitt entpuppt sich wiederum als grosses Labyrinth. Zerschlagt alle Fässer, um eventuelle darin versteckte Gegenstände zu finden. Beachtet bitte, dass ihr 250 Goldstücke für einen wichtigen Gegenstand benötigt. Solltet ihr euch also Rüstung oder Waffen kaufen wollen achtet darauf, dass ihr diese Summe übrig behaltet. Die Golems in diesem Reich führen Gold bei sich!

Lösungsweg:

Nehmt im ersten Raum alle Gegenstände an euch (Pilze, Stein) und zerschlagt die Fässer. Folgt dann dem weiteren Verlauf des Ganges, bis ihr vor einer Bodenplatte landet. Packt auf diese Bodenplatte einen Stein, um die dahinter liegende Tür zu öffnen. Durchquert diese und tötet das auftauchende Flügelmonster mit Hilfe des Bogens (geht zurück und schiesst dabei Pfeile ab). Folgt dem Gang an dem Abzweig nach rechts und bemerkt kurz darauf ein Monster, das aus dem Nichts entsteht. Killt dieses schnell mit Hilfe eures Schwertes und geht diesen Teil des Ganges bis zum Ende durch. Nehmt euch dort auf der linken Seite am Boden **den Stein** auf und redet dann öfters mit dem arbeitenden Gnom.

Nachdem ihr erfahren habt, um was es hier eigentlich geht, kehrt zurück zum Eingang. Folgt dem Gang in die andere Richtung und biegt bei der nächsten Möglichkeit nach links ab. Geht eine Schräge hinunter und folgt dem nächsten Gang bis zum Abzweig. Hier betretet ihr nun den linken Gang und folgt diesem bis zu einer Rampe, die nach oben führt. Steigt die Rampe bis nach oben und folgt dann dem Gang nach links. Geht hier immer geradeaus, ignoriert die Abzweigungen, bis ihr schliesslich vor einer Wand landet. Wendet euch hier nach rechts und folgt dem Gang, bis vor einen Abgrund. Überspringt diesen mit Anlauf und steigt die dahinter befindliche Rampe nach oben. Tötet drei Mantis und entdeckt an der hinteren Wand eine goldene Stelle. Nähert euch dieser, schlägt mit dem Schwert darauf und hebt dann das herausgetrennte Stück **Bernstein** vom Boden auf.

Macht euch nun auf den Rückweg, überspringt den Abgrund und folgt danach dem Gang, bis ein Weg nach links abführt. Geht hier entlang, bis ein weiterer Pfad nach links abgeht. Diesem folgt ihr (steigt dabei eine Treppe hinunter), bis kurz vor einen tiefen Abgrund. Beachtet hier, dass im letzten Stück des Ganges, kurz vor dem Abgrund fünf Zombies aus dem Boden auftauchen und euch gleichzeitig angreifen. Erledigt diese Biester, nähert euch langsam dem Abgrund und erkennt eine schmale Brücke. Überquert nun vorsichtig die schmale Brücke und landet schliesslich in einem kleinen Raum, in dem ein alter Mann sitzt. Nehmt hier das Elixier des Lebens auf und sprecht dann mit dem Alten. Erhaltet ein paar Informationen und schlägt danach mit dem Schwert auf den Kristall rechts neben dem Mann. Nehmt schliesslich die **Kristallscherbe** vom Boden auf und kehrt zurück zum Anfangsbereich dieses Reiches (springt dazu die Treppe hoch und steigt die lange gewundene Rampe nach unten).

Nähert euch hier nun dem Raum mit den drei Bodenplatten (dieser befindet sich westlich vom Eingangsbereich) und legt auf jeder dieser Platten einen Stein ab (ihr habt hoffentlich daran gedacht, die vier Steine aus der Dimension des Todes mitzunehmen). Fangt dabei mit der linken Platte an, um die Brücke zu drehen. Die restlichen beiden Bodenplatten lassen die Brückenenden hinunter fahren.

Habt ihr diese Hürde genommen, überquert die Brücke und folgt dem Gang, bis links eine Schräge hinunter führt. Folgt dieser, bis ihr an eine Tür gelangt, die ihr öffnet und durchquert. Ihr trefft so auf eine Apothekerin. Diese bietet euch verschiedene Heilmittel zum Kauf an (lasst dies lieber sein, da in den Gängen genug davon herumliegt und ihr euer Geld besser für was anderes ausgeben solltet). Auf der rechten Seite des Tresens steht jedoch eine kleine Statue, die ihr anklicken solltet. Es handelt sich dabei um die Essenz der Sun Tsu, die ihr für den weiteren Spielverlauf benötigt. Doch um dieses Teil erstehen zu können, möchte die Apothekerin drei Dinge von euch. Als da wären:

Gegenstand aus Eisen,
etwas Baumwurzel,
ein bisschen Bernstein.

Da ihr diese Dinge jedoch noch nicht vollständig besitzt, müsst ihr die Apotheke vorerst wieder verlassen und euch auf die Suche begeben.

Steigt die Schräge wieder nach oben, wendet euch nach links und schlagt die nächste Tür mit Hilfe des Schwertes auf. Öffnet diese dann, tötet das euch erwartende Monster und nehmt danach das auf dem Boden liegende, eben weggeschlagene **Vorhängeschloss** auf. Folgt dann dem Gang (vor bis zur Wand, dann rechts und immer geradeaus), bis ihr in einem grösseren Raum und vor einer Wand landet. Die Südwand könnt ihr mit Hilfe des Enterhakens besteigen. Folgt dem oberen Bereich in einen grossen Raum (betretet hier noch nicht den Mittelteil mit dem grossen Felsen) und folgt von dort aus dem Gang in der linken Wand. Geht um die Ecke, tötet zwei Zombies und seht auf dem Boden vor der Wand einen kleinen Sandhaufen. Klickt diesen an, um einen darin versteckten Schalter zu betätigen. Kehrt dann zurück in den grossen Raum und nähert euch diesmal dem grossen Felsen. Schiebt diesen durch das hier befindliche Loch im Boden (dazu einfach immer an der Stein laufen). Sobald der Stein im unteren Bereich gelandet ist, springt ihr hinterher.

Im unteren Gang gelandet, schiebt den grossen Felsen nun solange vor euch her (einmal um den halben Rundgang), bis eine automatische Sequenz folgt und euer Held den grossen Stein die Schräge hinab stösst.

Durch diese Aktion wird ein Mauerstück am unteren Teil der Schräge eingerissen.

Bevor ihr diesen neu entstandenen Gang jedoch durchquert, wendet euch vor dem offenen Mauerstück stehend nach links und folgt dem Gang nach Westen. Ihr landet nach ein paar Metern (steigt dabei eine Schräge hinab, die an der Wand entlang führt) ebenfalls wieder in einem grösseren Bereich und vor einer breiten Wand, die ihr mit Hilfe des Enterhakens nach oben klettern könnt. Oben angekommen sucht den grossen Raum auf der linken Seite auf, tötet ein paar Mantis und schlägt mit Hilfe des Schwertes auf die linke **Wurzel** ein, die weit aus der Wand steht. Es wird ein Stück abgetrennt, das ihr euch aufnehmen könnt. Kehrt damit zurück in den unteren Bereich und sucht nochmals die Tür auf, bei der ihr das Vorhängeschloss aufgeschlagen habt. Hinter dieser Tür führt ein Gang nach Westen, der nach ein paar Biegungen zu einem hin und her rollenden Felsen führt. Wartet nun den richtigen Zeitpunkt ab (sobald der Stein weg rollt), stellt euch möglichst nah an den Felsblock heran und rennt dann schnell durch. Es folgen zwei weitere rollende Felsen, denen ihr ebenfalls ausweichen müsst.

Habt ihr dies überstanden und einen Felsdämonen erlegt, landet ihr schliesslich vor einer Tür. Öffnet und durchquert diese und sprecht den alten Gnom an. Ihr erfahrt, dass er in der Lage ist, euch einen Ausgang aus diesem Reich zu erschaffen. Doch leider benötigt er dazu einen Leitstein, den ihr noch nicht besitzt.

Kehrt also durch die rollenden Steinblöcke zurück zu der Stelle, wo ihr mit Hilfe des Felsens die Wand aufgesprengt habt (am ersten Abzweig links, dann rechts). Betretet nun den neuen Gang und seht gleich auf der linken Seite an der Wand eine Art Fassung. Setzt in diese Fassung jetzt die trübe Kristallscherbe ein, auf dass der Gang erleuchtet wird. Ihr könnt diesem nun folgen und seht vor euch plötzlich ein grosses Monstrum. Erschlagt diesen Drachenwurm mit Hilfe eures Schwertes und findet nach dessen Ableben einen **schwarzen Diamanten** auf dem Boden, den ihr euch natürlich nicht entgehen lasst.

Geht nun weiter nach vorne und verfolgt eine Sequenz, in deren Verlauf sich der alte Weise in einen jungen Mann verwandelt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, betretet den nächsten Raum und findet euch vor einem seltsamen Kristallgebilde wieder. Klickt vor diesem Ding stehend rechts den lilafarbenen Kristall an, woraufhin ein Bild des Propheten Hector erscheint. Hört euch dessen Worte an. Nachdem Hector wieder verschwunden ist, nehmt die **helle Kristalldpyramide** von der Spitze des Mechanismus an euch und ersetzt diese durch die lilafarbene Pyramide,

die ihr zuvor vom Einhorn erhalten habt. Habt ihr eben diese Pyramide auf die Spitze gepackt, klickt ein weiteres Mal auf den lilafarbenen Kristall auf der rechten Seite, um eine weitere Vision verfolgen zu können. Nachdem ihr wieder handeln könnt, nehmt die **lila**farbene Pyramide** und den darunter befindlichen **schwarzen Leitstein** an euch.**

Kehrt nun an den drei rollenden Steinkugeln vorbei zurück zu dem alten Gnom und übergebt diesem den Leitstein. Der Alte setzt den Stein in seine Maschine ein und ihr könnt nun mit Hilfe des Teleporters in diesem Level das nächste Reich ansteuern.

Doch bevor ihr dieses tut, stattet vorerst nochmals der Apothekerin einen kurzen Besuch ab. Durchquert dazu ein letztes Mal die drei rollenden Steine und die Tür mit dem abgeschlagenen Vorhängeschloss. Wendet euch dahinter gleich nach rechts und steigt die Schräge hinunter. Betretet den Raum und klickt nochmals die kleine Statue auf der rechten Seite an. Übergebt der Frau dann die folgenden Gegenstände:

Vorhängeschloss,
Baumwurzel,
Bernstein.

Überreicht ihr der Apothekerin danach noch die verlangten 250 Goldstücke, erhaltet ihr die Essenz, trinkt diese und werdet stärker.

Solltet ihr nun noch genügend Gold übrig haben, sucht die beiden Geschäfte auf und kauft euch dort eine stärkere Rüstung und bessere Waffen.

Waffenladen:

Kriegshammer - 400 Goldstücke
Leichte Armbrust - 200 Goldstücke
Schwere Armbrust - 300 Goldstücke

Rüstungsladen:

Brustharnisch - 250 Goldstücke
Bronzener Brustharnisch - 350 Goldstücke
Habt ihr hier alles erledigt, nehmt noch die drei **Steine** mit, die ihr auf die Bodenplatten gelegt habt, um die Brücke zu manipulieren, sucht den Teleporterraum auf und stellt euch auf die wirbelnde Bodenplatte.
Öffnet die Karte und klickt auf den rechten Pfeil, um das nächste Reich aufzurufen - lasst euch dort hinteleportieren.

Unfruchtbare Gebiet

Monster:

Feuerameisen, Feuerdämonen, Feuerzwerge, Basilisk.

Allgemeines:

Die Feuerameisen sind sehr schnell und sollten mit einer Fernwaffe erledigt werden. Ebenso solltet ihr die Feuerdämonen mit der Armbrust plätzen und darauf achten, dass diese mit Lava nach euch werfen. Die Feuerzwerge schiessen mit Feuerpfeilen auf euch und sollten ebenfalls mit einer Fernwaffe vernichtet werden. Der Basilisk schliesslich kann nur mit einem Spiess und einer ganz speziellen Taktik ermordet werden - siehe Lösungstext.

Betretet in diesem Gebiet auf keinen Fall die Lava, da ihr sonst unweigerlich sterbt. Erschiesst alle Feuerameisen, da diese nach ihrem Tod jeweils einen Heilkristall hinterlassen. Beachtet ferner die Feuerdämonen, die bei Annäherung plötzlich aus der Lava erscheinen.

Lösungsweg:

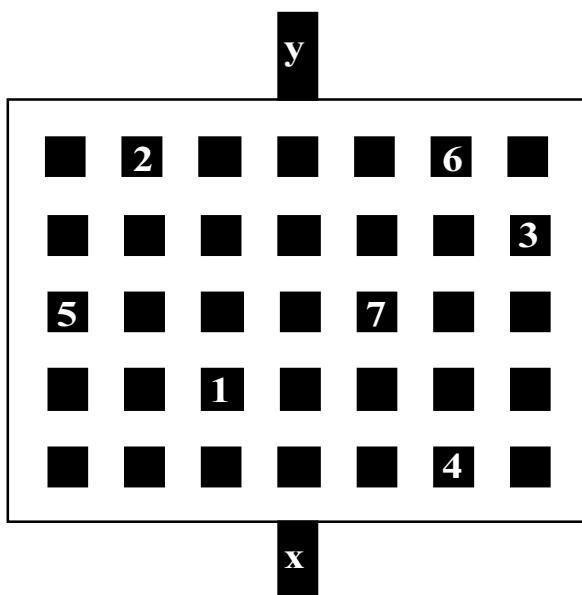
Haltet euch vom Startpunkt aus rechts (Westen) und stossst bald auf eine kleine Steinbrücke, die ihr überquert. Auf der anderen Seite des Lavaflusses geht ein Stück weiter vor und entdeckt zwei Zelte - betretet diese. In einem Zelt befindet sich ein Händler, der euch etwas über ein Monstrum namens Basilisk erzählt. Er möchte euch eine Waffe anfertigen (Spiess), mit dem ihr das Biest erledigen könnt, benötigt dafür aber einen schwarzen Diamant und eine harte Metallspitze. Da ihr euch bereist im Besitz eines schwarzen Diamanten befindet, könnt ihr diesen dem Händler bereits überreichen. Ferner befindet sich der Händler im Besitz einer schweren Kampfaxt, die er euch gegen 500 Goldstücke überlassen möchte. Habt ihr noch soviel übrig, kauft euch diese starke Waffe. Die Fernwaffen könnt ihr getrost liegen lassen, da die Armbrust, die ihr euch vom Gnom gekauft habt, besser ist.

Im anderen Zelt trefft ihr auf eine Medizinfrau (ansprechen), die für 25 Goldstücke eure Wunden heilt.

Steigt nun östlich der beiden Zelte den Berghang nach oben (es geht dabei durch zwei Mauern hindurch) und betretet eine Art Schloss. Überquert dort die Brücke und sprecht mit dem Bergmann, der in das Horn bläst. Von diesem erfahrt ihr, dass der Stein der Bergmänner verschwunden ist. Ihr bietet euch an, das kostbare Stück zu suchen.

Links neben dem Blasemann durchquert ihr eine offene Tür, die in die Schmiede führt. Sprecht im Innern den Schmied auf die Spitze aus Metall an und erfahrt, dass er nichts mit Fremden zu tun haben möchte.

Ihr könnt danach die Festung wieder verlassen und euch auf dem Boden nach links (Norden) wenden. Ihr stossst dort auf eine weitere Brücke, die in der Mitte durchbrochen ist. Geht auf dem einen Teil der Brücke bis vor an den Lavastrom und verfolgt, wie plötzlich ein paar Plattformen aus dem Lavafluss gefahren kommen. Hier gilt es nun, auf sieben bestimmte Plattformen zu springen, in einer bestimmten Reihenfolge, um in der Mitte des Lavaflusses mehrere metallene Plattformen erscheinen zu lassen, mit deren Hilfe ihr den anderen Teil der Brücke erreichen könnt.



Nehmt unsere Zeichnung zu Hilfe und springt nacheinander auf die eingezeichneten Plattformen (von 1-7), die sich bei Betreten in Metall verwandeln und oben bleiben (auf dem Weg von der einen zur anderen eingezeichneten Metallplattform dürft ihr keine der zuvor schon aktivierten Metallplattformen mehr betreten, da sonst die Reihenfolge nicht mehr stimmt!). Springt immer erst auf eine Plattform, wenn diese sich gerade aus der Lava erhoben hat. Ihr könnt erkennen, ob eine

Plattform sich in die Lava absenkt, wenn diese zu wackeln beginnt.

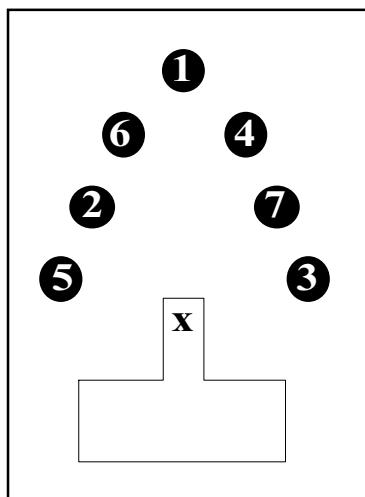
Des Rätsels Lösung ergibt sich aus den Zeichen, die auf den Metallplattformen zu finden sind. Rechnet ihr diese Zeichen in Zahlen um, ergeben sich die Primzahlen: 3, 5, 7, 11, 13, 17 und 19. Und zwar steht ein Strich für die Zahl 1, ein Dreieck für die Zahl 3, ein Quadrat für die Zahl 4 und ein Stern für die Zahl 10. Addiert nun die auf den Blöcken befindlichen Zeichen zusammen und erhaltet die entsprechenden Zahlen. Diese Zahlen nun müssen von der kleinsten (3) zur grössten (19) abgesprungen werden.

Habt ihr schliesslich alles richtig gemacht und befindet ihr euch auf der letzten Metallplattform, verschwinden alle Wackelplattformen und in der Mitte tauchen fünf metallene Blöcke auf, mit deren Hilfe ihr das andere Ufer erreichen könnt.

Dort angekommen, haltet euch an der linken Bergwand und folgt dieser, bis auf der linken Seite ein Weg weiterführt (haltet dabei immer Abstand

vor den kleinen Geysiren, da diese explodieren und euch sonst verletzen). Folgt diesem und steigt schliesslich eine steinerne Schräge nach oben. Ihr findet auf dem Dach einer Steinpyramide den **Feuerkristall**, den ihr aufnehmt. Habt ihr dies getan, folgt eine kurze Sequenz. Nachdem der Geist wieder verschwunden ist, verlasst die Pyramide und kehrt zurück in den unteren Teil dieses Bereiches. Haltet euch dort links und durchquert schliesslich einen Bergpfad. Auf der anderen Seite des Pfades stossst ihr auf einen weiteren Lavasee, über den eine Brücke führt.

Besteigt diese Brücke und springt über die verschiedenen Brückenteile (tötet dabei die auftauchenden Feuerdämonen) bis zu dem hohen Turm inmitten des Lavasees (wenn ihr wollt, könnt ihr zuerst noch dem weiteren Verlauf der Brücke nach rechts folgen und dort über die verschiedenen Teile springen. Ihr werdet am Ende mit ein paar Heilkristallen belohnt). Steht ihr vor der Mauer des Turmes, benutzt den Enterhaken, um diese zu besteigen und auf dem oberen Teil des Turmes zu landen.



Geht hier vor auf die kleine Plattform und bemerkt von dort aus die sieben um euch herum befindlichen Gongs. Sobald ihr auf einen dieser Gongs mit Hilfe der Armbrust schiesst, erklingt ein Ton und die Farbe wird angezeigt. Eure Aufgabe ist es nun, diese sieben Gongs in einer bestimmten Reihenfolge anzuschliessen. Trefft ihr den richtigen Gong, wird die Brücke um ein weiteres Stück ergänzt. Beachtet die Töne der verschiedenen angeschossenen Gongs. Diese gilt es vom tiefsten zum höchsten Ton zu spielen. Dreht euch also in Richtung des jeweiligen Gongs

und haltet euch an diese Reihenfolge:

- rot
- orange
- gelb
- grün
- hellblau
- dunkelblau
- lila.

Habt ihr alles richtig gemacht, wird die Brücke vollends ausgefahren und ihr könnt euch vom Sockel den heiligen **Stein der Ordnung** nehmen.

Verlassst nun den Turm wieder mit Hilfe des Enterhakens und kehrt über die Brücke mit den Metallblöcken zurück zur Festung der Bergmänner. Sucht dort den Mann mit dem Horn auf und übergebt diesem den heiligen

Stein der Ordnung. Packt nun diesen Stein auf den kleinen Altar rechts neben dem Hornmann, woraufhin die freudige Nachricht eurer Heldentat gleich verbreitet wird. Daraufhin könnt ihr nochmals den Schmied im hinteren Raum aufsuchen und diesen ansprechen - ihr erhaltet diesmal als Lohn eurer Mühen eine **Metallspitze**.

Mit dieser Metallspitze im Gepäck geht es nun weiter zu dem Händler im Zelt (unterer Bereich), dem ihr die Spitzte übergebt. Hat der Händler vorher schon den schwarzen Diamant von euch erhalten, fertigt euch der Händler nun einen **Spiess** an, mit dem ihr den Basiliken töten könnt (natürlich überreicht ihr dem Händler seine geforderten 10 Goldstücke).

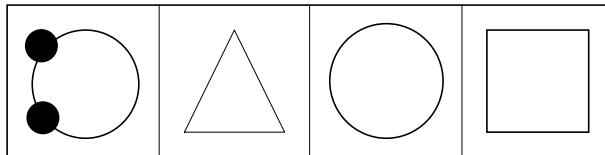
Verlasst das Zelt und überquert die Brücke, die nach Süden führt. Auf der anderen Seite geht ein kleines Stück weiter nach Süden und findet auf der rechten Seite eine Schräge, die nach oben auf einen Berg führt. Folgt dieser Schräge bis zu einem Abzweig und geht dann nach links weiter bis vor einen See. In diesem See befinden sich wieder einmal ein paar Plattformen, über die es zu springen gilt. Entdeckt auf der linken Seite des Sees eine hohe Mauer, die ihr ansteuern müsst. Fangt mit dem höheren Stein auf der linken Seite an und springt auf diesen mit Anlauf. Springt dann mit Anlauf auf den nächst höheren Stein und von dort aus schliesslich auf die Plattform vor der hohen Mauer. Benutzt jetzt den Enterhaken mit der Mauer, um diese zu besteigen. Auf dem oberen Teil der Mauer angekommen zückt ihr den angefertigten Speer und springt auf der anderen Seite hinunter. Es folgt eine kurze Sequenz, in deren Verlauf ihr automatisch den Basiliken tötet. Leider geht bei dem Kampf auch euer Speer verloren.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, nähert euch der Schnauze des Basiliken und bemerkt, dass dessen **Zunge** heraushängt. Schlagt diese mit Hilfe eurer Faust heraus (dazu einfach die Waffe zücken (nicht die Armbrust) und mit dem Schwertsymbol auf die Zunge klicken) und hebt sie schliesslich vom Boden auf.

Überquert nun die Brücke, die nach Süden führt und steigt auf den Hügel vor eine grosse Gruft. Umgeht diese Gruft nun nach rechts (Westen) und entdeckt, dass ihr auf dieser Seite die Wand mit Hilfe des Enterhakens nach oben klettern könnt. Tut dies sogleich und findet euch schliesslich auf dem Dach der Gruft wieder. Hier befindet sich ein Loch, das ins Innere des Gebäudes führt - springt dort hinunter.

Findet im Innern der Gruft eine tote Wache, die ihr anklickt. Die Leiche verliert dabei einen **Schlüssel aus Granit**, den ihr euch natürlich einsteckt. In der Mitte des Raumes steht ein Sarkophag. Die Statue auf dem Sarkophag hält ein **Schwert** in ihren Händen, das ihr aufnehmen könnt.

Beachtet nun die vier grossen Knöpfe, die sich an den vier Seiten des Sarkophages befinden. Schaut auf den Rand eines dieser Knöpfe und entdeckt darauf eine bestimmte Symbolreihenfolge. In dieser Reihenfolge müsst ihr nun nämlich die vier Knöpfe betätigen, um einen Geheimraum zu öffnen. Tretet nah an die Knöpfe heran, um diese zu betätigen und tut dies in folgender Reihenfolge:



Halbkreis mit zwei kleinen Kreisen
Dreieck
Kreis
Quadrat.

Es öffnet sich daraufhin ein Geheimraum, der eine stärkere **Rüstung** beinhaltet. Nachdem ihr euch diese angeeignet habt, könnt ihr die Gruft wieder verlassen. Nähert euch dazu der Wand links neben der toten Wache und benutzt dort euren Enterhaken. Verlassst auch das Dach mit Hilfe des Enterhakens und überquert auf dem Boden der Tatsachen die Brücke nach Norden. Lauft an dem Basiliken vorbei nach Norden und wendet euch vor dem Lavafluss nach links (Westen). Folgt hier dem Lavafluss bis ganz zum Ende und durchquert schliesslich links einen Bergpfad (Westen).

Haltet euch im nächsten Bereich wieder links und überquert den hier befindlichen Lavasee, indem ihr den Steinpfad überquert. Auf der anderen Seite geht ihr schliesslich nach links und landet vor einer Tür, die von zwei Feuerzwergen bewacht wird. Tötet diese Feinde (beachtet, dass sie mit Feuerpfeilen auf euch schießen), nehmt dann einen der **Feuerbogen** auf und nähert euch dem Schlüsselloch auf der rechten Seite der Tür. Benutzt den Granitschlüssel mit eben diesem Schlüsselloch, um die Tür zu öffnen.

Durchquert die Tür und schiesst den nächsten Feuerzwerg aus der Entfernung ab. Folgt dann dem Steinpfad durch die Lava und erschießt einen weiteren Feuerzwerg. Folgt dem Pfad bis zum Ende und dreht euch nach rechts. Findet an der Wand drei Knöpfe, die alle nebeneinander liegen. Schiesst nun auf alle drei Knöpfe mit Hilfe eures Bogens, woraufhin hinter euch drei Brücken erscheinen. Überquert zuerst die mittlere der Brücken und öffnet in der kleinen Nische die Truhe, um darin das **dritte Maskenteil** zu finden. Nachdem ihr dieses aufgenommen habt, erscheint ein schwarzer Scherge, den ihr töten müsst. Nehmt, nach seinem Ableben die Tränke an euch und verlassst die Nische wieder.

Überquert nun die Brücke auf der rechten Seite und findet im dahinter liegenden Raum einen Hebel an der linken Wand. Betätigtt diesen, um eine Eisfrau aus der Gefangenschaft zu befreien. Nachdem diese euch ein wenig erzählt hat, öffnet sie für euch eine Geheimtür und verschwindet.

Dreht euch, nachdem ihr wieder handeln könnt um und durchsucht die drei offenen Zellen. In der ganz linken liegt auf dem Boden ein **Verschluss**, den ihr aufhebt.

Verlasst die Zelle, dreht euch nach rechts und betretet den Geheimraum. Tötet dort einen Feuerzwerg und nähert euch der Nische mit den vier Symbolen darauf. Drückt diese vier Symbole in der gleichen Reihenfolge, wie in der Gruft (Halbkreis mit zwei kleinen Kreisen, Dreieck, Kreis, Quadrat) und die daneben liegende Nische öffnet sich - entnehmt dieser einen weiteren **Verschluss**.

Kehrt zurück auf den Steg im Lavaraum und wendet euch dort nach links. Überquert nun die dritte und letzte Brücke und tötet den dort lauernden Feuerzwerg. Wendet euch dann links dem Fahrstuhl zu und bemerkt links und rechts neben dem Aufzug jeweils eine kleine Säule. Benutzt nun nur einen Verschluss mit einer der beiden Säulen, um diesen dort abzusetzen und betretet dann den Fahrstuhl (dazu müsst ihr euch auf die Holzplattform stellen). Dreht euch dann um und ändert mit gedrückter rechter Maustaste die Sicht. An der gegenüber liegenden Wand befindet sich ein Knopf, den ihr nun, auf der Holzplattform stehend, mit Hilfe des Feuerbogens anschiessen müsst.

Habt ihr den Verschluss auf eine Säule gelegt, fahrt ihr jetzt mit dem Aufzug eine Etage höher. Findet hier in einer Ecke auf dem Boden einen Trank, in einer anderen Ecke das **Kristallzepter**. Habt ihr euch diese Dinge angeeignet, betretet wiederum die Holzplattform, dreht euch um und ändert die Sicht. Schiesst jetzt erneut auf den Knopf an der gegenüber liegenden Wand und fahrt ein Stockwerk tiefer.

Setzt nun den zweiten Verschluss auf die zweite Säule, betretet die Holzplattform, dreht euch um und schiesst auf den Knopf an der gegenüber liegenden Wand, um dieses Reich zu verlassen.

Gefrorene Reiche

Monster:

Greife (mit Bogen oder Äxte), Frostdämon, Schneemähne (unsichtbar), Eisorks, Hydra.

Allgemeines:

Die Greife, Frostdämonen und Eisorks beschiesst ihr am besten aus der Ferne mit dem Bogen oder der Armbrust. Geht während des Schiessens am besten nach hinten, um möglichst wenig Schaden davonzutragen. Die Schneemähne ist unsichtbar und kann erst nach Einnahme eines Trankes,

der Unsichtbares sichtbar macht bekämpft werden. Um die Hydra zu bekämpfen, benötigt ihr das Flammenschwert.

Lösungsweg:

Vom Startpunkt aus geht es direkt in den gegenüber befindlichen Eispalast, wo ihr der Königin der Schneenymphen das Kristallzepter zeigt. Ihr erfahrt von einem gefangengenommenen König und von einem Kristalldrachen, der euch über einen eisigen See bringen kann - dazu benötigt ihr jedoch das Kristallzepter. Nachdem ihr also von eurer nächsten Aufgabe erfahren habt, verlasst den Palast wieder.

Wendet euch im Freien nach links (Westen) und geht ein Stück vor, bis ihr auf der linken Seite ein kleines Häuschen (Teleporter) entdeckt. Hinter diesem Häuschen trefft ihr auf einen Greif, der eine Eisfrau gefangen hält. Nähert euch den beiden, verfolgt eine kurze Sequenz und tötet danach den Greif.

Nun geht ihr weiter nach rechts (Osten), wo euch ein weiter Raum aus Eis erwartet. Betretet diesen und findet auf dem Boden liegend den von der Eiskönigin erwähnten, kristallenen Drachen. Bemerkt nun, ebenfalls in diesem Raum einen Eisblock, den ihr von links nach ganz rechts rüberschiebt (schaut dazu an die Decke und entdeckt dort eine kurze Kette - unter diese müsst ihr den Eisblock durch Gegenlaufen schieben). Befindet sich der Eisblock schliesslich genau unter der Kette an der Decke, müsst ihr auf diesen Block springen. Dies haben wir nur durch einen Rückwärtssprung geschafft, da unser Held bei einem Vorwärtssprung immer herunter gerutscht ist. Stellt euch also mit dem Rücken zu dem verschobenen Eisblock und springt rückwärts auf den Eisblock. Habt ihr den Sprung geschafft, betätigt auf dem Eisblock stehend das kurze Kettenstück an der Decke, um das Tor in diesem Raum zu öffnen. Nähert euch dann dem schlafenden Kristalldrachen, benutzt mit eben diesem das Kristallzepter, woraufhin ihr auf dem Rücken des Tieres auf die andere Seite des Sees fliegt.

Folgt hier dem Eispfad nach rechts oben (Nordosten) und erledigt auf dem Weg ein paar Frostdämonen (zieht dazu euren Bogen und schießt, rückwärts gehend, auf die Gegner) und die unsichtbare Schneemähne. Diese taucht auf, sobald ihr euch dem Flammenschwert nähert. Bekommt ihr einen Schlag aus dem Nichts ab wisst ihr, dass sich der Gegner in eurer Nähe befindet. Nehmt dann schnell einen Trank zu euch, der unsichtbare Dinge sichtbar macht und schlägt auf den Feind solange mit dem Schwert ein, bis dieser besiegt ist. Habt ihr alle Gegner aus dem Weg geräumt, landet ihr schliesslich vor einer gefrorenen Wasserstelle, in deren Mitte

sich ein eingefrorenes Feuerschwert befindet. Um dies zu erlangen, müsst ihr zuerst dreimal hintereinander einen Stein auf die gefrorene Wasserstelle werfen, um diese zu knacken. Ist das Eis gebrochen, verschwindet der Stein. Benutzt ihr alsdann den Feuerkristall (aus dem unfruchtbaren Gebiet) mit dem Eis, schmilzt dieses und ihr könnt euch das **Flammenschwert** nehmen (diesen Hinweis erhaltet ihr von dem Text auf dem Steinkreuz. Später findet ihr einen Gegenstand, mit dem sich die Schrift auf dem Kreuz übersetzen lässt).

Folgt von hier aus nun dem Weg nach Süden und haltet euch dabei westlich. Ihr findet schliesslich einen kleinen Turm, der von zwei Eisorks bewacht wird. Diese beschissen euch mit Eisarmbrüsten. Beseitigt diese Gegner aus der Ferne und geht dabei zurück, um nicht getroffen zu werden. Habt ihr die Orks getötet, nehmt euch eine der **Eisarmbrüste** auf, da diese stärker als der Flammenbogen sind. Nähert euch alsdann dem Turm vom Süden her und klettert mit Hilfe des Enterhakens an der Wand hoch. Auf dem Dach durchquert den kleinen Raum und findet auf dem Balkon, links an der Wand einen Hebel, dessen Betätigung die Falltür in dem kleinen Raum öffnet. Springt durch die Falltür ins Innere des Turms und zerschlagt dort alle Fässer. Öffnet die Truhe, nehmt alle Tränke an euch und betätigt den hier befindlichen Hebel, um die Ausgangstür zu öffnen.

Ein weiterer kleiner Turm, der ebenfalls von zwei Eisorks mit Armbrüsten bewacht wird, befindet sich im Westteil und lässt sich über eine Schrägen erreichen. Findet einen Durchgang, der ins Innere des Turmes führt und zerschlagt im Innern alle Fässer, um weitere Tränke zu finden.

Verlassst den Turm wieder und wendet euch bei der ersten Möglichkeit gleich nach links. Folgt dort einer Schrägen nach oben und trefft auf die nächsten Eisorks. Folgt dem weiteren Pfad durch schmale Spalten, tötet die nächsten Eisorks und landet schliesslich vor einer grossen Festung. Umgeht diese nach links und entdeckt an der hinteren Mauer Westseite eine Möglichkeit, mit Hilfe des Enterhakens auf das Dach der Festung zu gelangen.

Auf dem Dach geht vor, bis zu dem Gitter im Boden und verfolgt eine Sequenz. Nachdem ihr wieder handeln könnt, geht vor in den Raum auf dem Dach, wo ihr auf der linken Seite den eingeschlossenen König der Greife seht. Sprecht diesen an, um ein paar Hinweise zu erhalten.

Verlassst diesen Raum dann nach rechts und findet euch auf einem kleinen Vorsprung wieder. Von hier aus springt ihr runter auf die Schultern des aufgetauchten Gefängniswärters. Hüpfst dazu einfach von dem Vorsprung nach unten und erledigt automatisch den Gegner. Nachdem ihr wieder

handeln könnt bemerkt, dass der Wärter einen Schlüssel verloren hat - nehmt diesen **Gefängnisschlüssel** an euch. Umrundet nun die Festung, um erneut die Wand an der Westseite mit Hilfe des Enterhakens nach oben zu klettern.

Nähert euch nochmals der Zelle mit dem gefangenen König und schliesst hier nun die Zelle mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssels auf (Schlüssel mit Schloss benutzen). Nachdem der Greifkönig geflohen ist, verlasst den Raum in Richtung Dachgitter. Es folgt eine kurze Sequenz, nach der ihr euch im Innern der Festung wiederfindet. Hier trefft ihr nun auf den Eislord, den ihr mit Hilfe des Flammenschwertes erledigen könnt.

Nach dessen Ableben durchsucht den Thronsaal und findet unter anderem eine Kiste, die ihr öffnet. Entnehmt dem Innern ein **Amulett**, mit dessen Hilfe ihr die Inschriften an den Kreuzen entziffern könnt (benutzt dazu lediglich das Amulett mit den Kreuzen). Auf dem Boden, neben dem aufgespiessten Eisork liegt eine **Scherbe aus Eis**, die ihr ebenfalls aufnehmen solltet. Im anderen Teil des Saals findet ihr außerdem einen Stein in einer Ecke.

Habt ihr alle Teile an euch genommen, nähert euch der Holztür und öffnet diese durch Anklicken. Beim Durchqueren dieser Tür sticht euch ein grösserer Spalt zwischen Tür und Boden ins Auge. Nachdem ihr wieder handeln könnt und euch im Freien befindet, dreht euch um und kümmert euch um die offenstehende Tür. Packt hier nun die eben aufgenommene Eisscherbe in den Spalt zwischen Festungsboden (braun) und Steinboden (grau), um sie dort abzulegen (schaut dazu nach unten). Zieht dann euer Flammenschwert und benutzt dieses mit der abgelegten Eisscherbe, um diese zu schmelzen. Schaut danach hinunter und seht das geschmolzene Eis. Benutzt nun eure Eisarmbrust mit dem geschmolzenen Eis, um dieses wieder zu erhärten. Ihr könnt dieses Objekt dann aufnehmen, das sich als **Hebel aus Eis** entpuppt.

Betretet nun nochmals den Thronsaal und wendet euch dort dem Gitter auf der rechten Seite zu. Rechts neben diesem Gitter befindet sich ein Schlitz, in den ihr den eben angefertigten Hebel einführt. Dadurch öffnet sich das Gitter und ihr betretet automatisch die Nische. Euer Held öffnet die Truhe und entnimmt dieser das nächste **Maskenteil**. Ist dies passiert, erwartet euch gleich darauf ein schwarzer Scherge, den es zu töten gilt.

Ist dies erledigt, verlassst die Festung und haltet euch südlich. Sucht dort den See und den Kristalldrachen auf. Klickt den Drache an, um auf dessen Rücken den Eissee zu überqueren.

Auf der anderen Seite gelandet, durchquert die Eishöhle und haltet euch dahinter rechts (westlich). Folgt dem Pfad bis zum Ende (an dem kleinen

Häuschen vorbei) und betretet die Residenz der Greife. Findet im Innern den Thronsaal, in dem ihr auf deren König trefft. Sprecht diesen an und erhaltet als Dankeschön einen **blauen Diamanten**.

Ist dies erledigt, sucht erneut den Kristalldrachen auf und lasst euch von ihm auf die andere Seite des Sees fliegen. Dort gelandet geht es ein letztes Mal zu der Festung des Eislords. Klettert mit Hilfe des Enterhakens die Westwand nach oben und betretet auf dem Dach den Zellenbereich. Wendet euch diesmal rechts dem elektrischen Stuhl zu und nähert euch diesem. Lest in eurem Inventar die magische Schriftrolle der Macht durch (linke Maustaste) und erfahrt, welche Zutaten ihr dafür benötigt.

Legt also nun die folgenden Zutaten auf den Stuhl:

Zunge des Basiliken,
Stück des goldenen Pilzes,
blauer Diamant.

Dreht euch dann nach links und betätigt den dort befindlichen Hebel, um eine kurze Sequenz einzuläuten. Ihr verfolgt, wie euch ein Blitzstrahl trifft und dieser eure Kraft verstärkt.

Ist auch dies getan, verlasst das Dach mit Hilfe des Enterhakens und kehrt durch den Bergpfad zurück zur dem Westturm. Von dort aus folgt ihr dem Pfad nach Westen, dann hoch nach Norden. Passiert dabei ein Steinkreuz das besagt, wie man den zweiköpfigen Drachen (Hydra) besiegen kann. Geht nun weiter auf dem Pfad, bis ihr vor einer Wand landet. Klettert mit Hilfe des Enterhakens auf eben diese Wand und springt oben angekommen auf eine Erhöhung, um euch vor dem besagten zweiköpfigen Drachen wiederzufinden. Geht schnell ganz nah an den Drachen heran und schlägt mit Hilfe des Flammenschwertes erst auf den rechten Hals des Biestes und, nachdem dieser durchtrennt ist, auf den linken Hals ein. Sind beide Köpfe abgetrennt (nur so lässt sich dieses Biest töten), ist der Gegner besiegt und ihr könnt den Drachen passieren. Im Innern der Höhle befindet sich ein Loch, durch das ihr nach unten springt. Im unteren Bereich folgt ihr nun dem Gang, der ins Freie führt, um dieses Reich abzuschliessen.

Verlorenes Paradies

Monster:

keine.

Dieses Level ist ziemlich klein. Lauft einfach nach vorne, bis ihr vor einem Gebäude landet. Betretet dieses und nähert euch der in der Mitte stehenden Pyramide. Im oberen Teil dieser Pyramide befindet sich eine Vertiefung, in die ihr eure mitgeführte helle Kristallpyramide einsetzen

müsst. Es folgt danach eine kurze Sequenz und ihr werdet in das nächste Reich teleportiert.

Reich der Sonne

Level 1

Monster:

Schergen (werfen mit Speeren nach euch), Wasserschlangen, Schattendämonen.

Allgemeines:

Die Schattendämonen müssen mit dem Schwert getötet werden. Wasserschlangen befinden sich nicht nur im Wasser. Im Wasser solltet ihr die Biester mit dem Schwert, in den Gängen aus der Entfernung mit der Armbrust töten - beachtet, dass diese Biester sehr schnell sind. Die Schattendämonen tauchen aus dem Nichts, und meist hinter euch, auf. Sie werfen mit Feuerbällen nach euch. Nähert euch diesen und erschlagt sie mit dem Schwert.

Sobald ihr dieses Reich betreten habt, gibt es kein Zurück mehr.

Lösungsweg:

Nachdem ihr diesen Level betreten habt, folgt eine kurze Sequenz, während der ihr einen Scherben tötet und dessen **Armbrust** an euch nehmt.

Folgt dem Weg bis an einen Abzweig, dem ihr zuerst nach links folgt. Landet dort in einem Wasserraum (betretet diesen), in dem ihr eine Wasserschlange und einen Schattendämonen tötet. Nähert euch dann der Westwand, die ihr mit Hilfe des Enterhakens besteigen könnt. So findet ihr euch in einer kleinen Nische wieder, in der ihr die Vase zerschlagt. Nehmt dann die kleine **Medaille** (Maske der Ewigkeit) vom Boden auf.

Klettert danach zurück in den unteren Bereich (mit dem Enterhaken) und sucht in diesem Level den Raum ganz im Südwesten auf (siehe Karte). Hier stehen viele Statuen herum. Ferner entdeckt ihr auf einem Podest die **Tafel des Wissens**, die ihr ebenfalls benötigt.

Sucht nun den grossen Raum im Nordosten auf und beachtet dort die grosse verschlossene Tür. Links neben der Tür steht der Geist eines Mannes, den ihr ansprecht. Befindet ihr euch im Besitz der Tafel des Wissens öffnet euch der Geist die Tür und ihr könnt diese durchqueren.

Von der Halle der Wahrheit aus führen drei Gänge ab. Betretet zuerst den linken Gang und landet vor einem Abgrund, über dem ein Monster

schwebt. Überquert diesen Abgrund einfach genau in der Mitte (nehmt unter Umständen ein Trank, der Unsichtbares sichtbar macht) und lauft in Richtung Monster (eine unsichtbare Brücke trägt euch). Nähert euch dem Monster, bis es nicht mehr weiter geht und das Biest verwandelt sich in einen **Schlüssel** (Schlüssel der Wahrheit), den ihr natürlich mitnehmt. Dreht euch dann um und seht nun die Brücke, über die ihr den Abgrund überquert habt.

Verlassst diesen Raum und die Halle der Wahrheit und kehrt zurück nach Süden. Im zweiten Raum befindet sich in der linken Wand eine Tür mit Schlüsselloch. Benutzt hier nun den eben aufgenommenen Schlüssel, um die Tür zu öffnen. Betretet den Raum und nehmt dort das **Tempelschwert** an euch. Es folgt ferner eine Sequenz, in deren Verlauf ein Spruch auf eure Tafel der Wahrheit graviert wird.

Mit dieser Tafel nun sucht den Raum ganz im Nordwesten auf. Auch hier befindet sich eine grosse Tür, die euch eine Frage stellt. Benutzt ihr hier nun die gravierte Tafel der Wahrheit mit der Tür öffnet sich diese und ihr könnt sie durchqueren. Folgt dem Gang und beendet somit dieses Level.

Reich der Sonne

Level 2

Monster:

Schergen.

Allgemeines:

In diesem Level trefft ihr auf viele Schergen, die euch sowohl mit Armbrüsten, als auch mit Schwertern bedrängen. Nähert euch diesen Kerlen schnell und tötet sie mit eurem Tempelschwert.

Lösungsweg:

Sucht nun zuerst einen grossen Raum im Nordosten auf und nähert euch dem darin befindlichen, grossen Kessel. Dicht vor diesem Kessel stehend verfolgt ihr eine Sequenz, in der ein Scherge aus dem Kessel springt. Sobald ihr wieder handeln könnt, nähert euch nochmals dem Kessel und benutzt nun mit diesem die Medaille aus dem ersten Level, um den Kessel in einen Heilbrunnen zu verwandeln. Von nun an könnt ihr aus dem Brunnen trinken und euch somit auffrischen.

In dem Abschnitt im Südosten steht ein Geist vor einer goldenen Tür. Sprecht den Geist an und er öffnet euch die Tür, die in die Halle des Lichtes führt - betretet diese. Im Innern der Halle bemerkt ihr ein Podest mit einem Buch. Schiebt dieses Podest mitsamt dem Buch nun genau in

die Mitte der Halle (dort befindet sich ein heller Punkt), woraufhin ein weiterer **Schlüssel** erscheint (Schlüssel des Lichts) - nehmt diesen an euch. Sucht nun den verschlossenen Raum inmitten dieses Levels auf und öffnet die dazugehörige Tür mit dem Schlüssel des Lichts. Ihr findet dahinter die **Tempel-Rüstung** (anklicken). Ausserdem wird ein weiterer Satz auf eure Tafel des Wissens graviert.

Nun müsst ihr noch eine Kerze finden, die an der Wand hängt und nicht brennt (diese befindet sich in dem Gang, vor der Ausgangstür - siehe Karte). Betätigt diese, um die letzte verschlossene Tür in diesem Level zu öffnen (befindet sich im Südgang). Durchquert dann die Tür und nehmt automatisch das **letzte Maskenteil** an euch. Sobald ihr den Raum wieder verlasst, werdet ihr von zwei Schergen angegriffen.

Geht nun zu der Tür im Nordwesten, die euch die Frage stellt und benutzt mit dieser Tür die Tafel des Wissens, mit dem neu eingravierten Spruch. Die Tür öffnet sich und ihr beendet diesen Level, indem ihr den dahinter befindlichen Gang betretet.

Reich der Sonne

Level 3

Monster:

Skelette, Skelettkommandant, Zombies.

Allgemeines:

Zerschlagt in diesem letzten Level nochmals alle Vasen und sammelt die Tränke ein.

Lösungsweg:

Sucht zuerst den grösseren Bereich im Norden auf und sprecht den dortigen Geist an, der euch die Tür zur Halle der Ordnung öffnet.

Im nächsten Raum gilt es, neun Blöcke so zu verschieben, dass diese am Ende das Bild der Maske ergeben. Nehmt dazu am besten die Spieleverpackung in die Hand und schaut euch dort die Maske an - so müssen auch die Blöcke verschoben werden. Ihr habt genug Platz zum

Schieben und könnt sowohl mehrere, als auch einzelne Blöcke verschieben. Fangt mit der unteren Reihe der Maske an, formt dann die mittlere und schliesslich die oberste Reihe. Habt ihr die Maske geformt, müsst ihr noch darauf achten, dass die Blöcke auf dem Gitter inmitten des Raumes stehen. Ist dies der Fall (siehe Bild), öffnet sich die Tür im Norden und ihr könnt euch dort von einem Podest den **Schlüssel der Ordnung** holen.

Mit dem Schlüssel im Gepäck sucht ihr nun den Raum im Osten auf. Betretet diesen und trefft im Innern dieses Raumes auf 2 Skelette, einen Skelettkommandanten und 2 Zombies. Habt ihr diese Feinde alle nacheinander mit Hilfe der Armbrust ausgeschaltet, öffnet die Tür im hinteren Bereich dieses Raumes mit Hilfe des Schlüssels der Ordnung. Findet im nächsten kleinen Raum den heiligen **Kelch der Ordnung** und erhaltet die nächste Gravur auf eure Tafel der Wahrheit.

Nun könnt ihr den letzten grossen Raum im Süden betreten und der dortigen Fragen stellenden Tür die Tafel zeigen. Die Tür öffnet sich und ihr durchquert diese zum finalen Kampf gegen Lucreto.

Reich der Sonne

Altarraum

Monster:

Lucreto

Lösungsweg:

Im letzten Level angelangt, sprecht links den Geist an, der euch die Tür zum Altarraum öffnet. Betretet diesen (zuvor solltet ihr euch komplett heilen!) und seht vor euch einen Altar und, nach ein paar Sekunden, Lucreto. Diesen Feind könnt ihr nicht so einfach töten.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, steigt schnell die Stufen nach oben zum Altar und benutzt mit diesem ein beliebiges Maskenteil.

Nachdem das Teil eingesetzt wurde, erscheint Lucreto und verpasst euch eins mit seinem Energiestab. Dies zieht euch die Hälfte der Lebenspunkte ab. Nachdem ihr wieder handeln könnt, rennt schnell um die Ecke hinter die Flammen, wohin euch Lucreto nicht folgt. Nehmt dort Heiltränke ein (bis zur vollen Energie) und nähert euch dann Lucreto auf den Treppen, die zum Altar führen. Schlagt den Feind nun solange mit dem Schwert, bis er verschwunden ist und rennt dann schnell nach oben zum Altar, wo ihr das zweite Maskenteil einsetzt.

Verfahrt so, bis ihr schliesslich das vierte und letzte Maskenteil eingesetzt habt und hinter dem Altar ein Dimensionstor auftaucht. Sobald ihr wieder

handeln könnt, müsst ihr schnell um den Altar und zu Lucreto rennen. Drängt ihn mit ein paar wuchtigen Schlägen eures Schwertes in das Dimensionstor und achtet darauf, nicht selbst im Tor zu landen. Habt ihr den Gegner schliesslich ins Tor verfrachtet, folgt der Abspann und ihr habt das Spiel erfolgreich beendet.