

Komplettlösung zu Quest for Glory 5

Hinweis

Diese Lösung wurde mit einem Dieb durchgespielt. Im großen und ganzen unterscheiden sich die anderen Charaktere nicht sonderlich. Beachtet nur, daß manche Dinge, wie Türen öffnen und ähnliches beim Kämpfer mit Gewalt und beim Zauberer mit Sprüchen bewältigt werden müssen.

Ihr könnt euch nicht an Gegnern vorbei schleichen, sondern müßt diese mit Waffengewalt oder unter Einsatz von Zaubersprüchen aus dem Weg räumen.

Die Fallen sollten vom Kämpfer mit einem Feuerschutztrank, vom Zauberer mit einem Triggerspruch entschärft werden.

Um auf eine höhere Ebene zu gelangen, muß der Kämpfer meist springen und der Zauberer einen Spruch zu Hilfe nehmen.

Um als Kämpfer Geld zu verdienen, müßt ihr die Taverne zum toten Papageien aufsuchen und dort bei einem Mann in Robe auf den Sieger eines Wettbewerbs wetten. Betretet dann die Arena, zahlt euren Wetteinsatz und wartet den Ausgang des Fichtes ab. Kehrt danach zurück in die Taverne, wo ihr nach Mitternacht euren Gewinn abholen könnt.

Als Kämpfer oder Zauberer könnt ihr natürlich das Schleichen und Einbrechen in Häuser und Banken vergessen. Ferner gibt es keine Diebesgilde. Übergeht diese Stellen in der Lösung einfach.

Als Kämpfer könnt ihr im Innern der Akademie auf der Forscherinsel einen Monitor anklicken und dort das erfahrene Paßwort `Pizza` eingeben. Es öffnet sich daraufhin eine Tür in ein geheimes Labor.

Ihr solltet euch als Kämpfer und Zauberer an Elsa in der Abenteurgilde ranschmeissen und ihr die Geschenke übergeben. Sobald sie euch während des Schlafens weckt, übergebt ihr die Süßigkeiten, den Ring, ein Drachentöterschwert usw.

Der Beginn

Das Abenteuer beginnt in den Gemäuern eines Zauberers. Dieser erzählt euch ein paar Takte und ihr müßt euch alle Ausführungen reinziehen. Nachdem ihr dann endlich handeln könnt erhaltet die Auswahl, ob ihr das Abenteuer gleich beginnen (Gefahr) oder zunächst einen Ausflug nach Silmaris starten wollt - entscheidet euch hier für Silmaris.

Silmaris

Ihr landet daraufhin in einem Palais im Freien. Folgt hier dem Weg nach links über eine Brücke und bis vor ein rundes Gebäude, das sich als Arena entpuppt. Betretet die Arena und redet im Innern mit den beiden Männern (Ferraro und Abdumm) über alle Punkte (denkt daran, daß ihr das Gesprächsmenü auch hoch- und runterscrollen könnt). Ihr erfahrt so etwas über einen Gladiatorenkampf (eigentlich nur für die Kämpfer von Bedeutung).

Nachdem ihr alles gehört habt, verläßt die Arena wieder.

Begebt euch im Freien weiter nach links, bis ihr vor dem Palast landet. Redet dort mit der linken der beiden Wachen und werdet so in die Halle der Könige eingelassen.

Geht im Innern ein Stück nach unten und trifft so auf Logos und Rakeesh. Nachdem ihr Logos auf alle Punkte angesprochen habt, wendet euch dem Löwen Rakeesh zu und redet auch mit diesem über alle möglichen Dinge. Habt ihr schließlich alles erfahren, könnt ihr die Halle wieder verlassen.

Vor den Toren der Halle stehend, folgt dem Weg zunächst zurück nach rechts und findet, auf einem Felsen stehend den Löwen Rakeesh vor, den ihr nochmals anspricht. Ihr erhaltet von diesem zunächst einen magischen Kletterhaken (andere Charaktere erhalten etwas anderes). Seid ihr alle Punkte durchgegangen, könnt ihr euch wieder verabschieden.

Es geht dann erneut nach links und bis vor eine Art Pinwand, an der vier Zettel hängen. Klickt die Zettel auf der Pinwand an, die daraufhin in Großaufnahme erscheinen. Diese Zettel wiederum lassen sich ein weiteres Mal anklicken, woraufhin ihr lesen könnt, was darauf geschrieben steht. Hierbei handelt es sich um Nebenaufgaben, die erledigt werden können, aber nicht müssen. Kehrt hier öfters mal zurück, da immer mal wieder neue Nachrichten ausgehängt werden.

Habt ihr euch alles angeschaut, verläßt die Pinwand und steigt am linken Bildrand die Treppe hinunter (verlassen).

Ihr findet euch daraufhin auf dem Marktplatz wieder. Hier findet ihr drei verschiedene Händler (Wolfie, Sarra und Marrak), von denen Ihr Informationen und verschiedene Gegenstände erstehen könnt. Ferner befindet sich hier eine Bank, auf der ihr Geld deponieren und auch wieder abheben könnt. Im Magieladen lassen sich magische Objekte und Waffen erstehen und in der Apotheke schließlich könnt ihr euch gratis heilen lassen und verschiedene Tränke und Heilmittel erstehen.

Links neben der Apotheke befindet sich ein Torbogen, durch den ihr nun geht. Ihr landet so im nächsten Bereich und zwar am Strand. Hier findet ihr rechts einen Schmied, bei dem ihr Waffen und Rüstung kaufen könnt, weiter rechts das Haus des berühmten Abenteurers. Ganz rechts führt ein Gitter vor die Stadtmauern. Links befindet sich die Taverne zum toten Papageien, die ihr nun betreten solltet. Beachtet, da? Dieses Lokal erst um 18 Uhr öffnet.

Im Innern des Wirtshaus gelandet, geht weiter nach rechts, bis ihr einen Mann in roter Robe seht, der an einem Tisch sitzt. Klickt auf diesen Kerl und zeigt ihm

das Diebeszeichen. Ihr erfahrt daraufhin von Arestes, wo sich die Diebesgilde befindet und daß ihr auf Fallen achten sollt.

Nähert euch daraufhin der Bar auf der rechten Seite und werdet von Buda und Nawar angesprochen. Redet danach mit den Damen (nur reden, nichts anderes) und macht euch danach auf den Weg in Richtung Ausgang (nach links). Kurz vor dem Ausgang entdeckt die Treppe auf der linken Seite, die ihr nach oben steigt.

Auf einer Erhöhung trifft ihr auf zwei Männer (Ugarto und Ferraro), mit denen ihr euch unterhaltet. Zeigt beiden das Diebeszeichen, um weitere Hinweise zu erhalten.

Danach steigt die Treppe wieder hinunter und verläßt das Wirtshaus nach oben. Im Freien durchquert den Torbogen ganz links, geht weiter nach links und überquert die Brücke.

Auf der anderen Seite der Schlucht findet einen schmalen Weg der schräg nach unten führt (direkt hinter der Brücke). Klickt unten angekommen auf den vor euch befindlichen Brückenpfeiler (im unteren Bereich), um so eine Geheimtür zu entdecken (die Diebesgilde öffnet ihre Pforten erst ab 18 Uhr). Entschärft die Falle und es taucht vor euch ein neuer Bildschirm auf. Da sich dieses Rätsel von Spiel zu Spiel ändert, können wir euch an dieser Stelle leider nur Hinweise geben - alles andere müßt ihr alleine meistern (malt euch am besten die verschiedenen Figuren ab). Für das Lösen des Rätsels (eine Art Memory) habt ihr eine Minute Zeit. Klickt ihr während eurer Versuche auf fünf falsche Stellen, erfolgt eine Explosion und ihr dürft das Rätsel wiederholen oder sterbt!

Seht euch genau die Figuren auf dem äußeren Ring des Kreises an und merkt euch deren Position. Habt ihr euch alles genau eingeprägt, klickt auf den großen Knopf in der Mitte des Kreises und die Minute beginnt zu ticken. In der Mitte des Kreises erscheint nun eine Figur, deren Gegenstück ihr im äußeren Kreis finden müßt. Klickt dazu auf die Stelle, an der ihr meint, daß sich darunter das passende Gegenstück befindet. Habt ihr diese Prozedur dreimal überstanden, ist das Rätsel gelöst und die Tür öffnet sich.

Im Innern der Diebesgilde nähert euch dem Tresen und redet mit dem Mann (Arestes) dahinter. Um der Diebesgilde beitreten zu können, müßt ihr dem Kerl 100 Goldstücke zahlen. Diese müßt ihr bei bereits euch führen. Gebt dem Mann also das verlangte Gold und erhaltet von nun an die Möglichkeit, hier etwas kaufen oder verkaufen zu können.

Da ihr zu diesem Zeitpunkt noch nichts benötigt, könnt ihr die Gilde wieder verlassen.

Steigt im Freien die Schräge wieder nach oben und folgt dem Weg nach links. Beachtet die zweite Tür, an der ihr vorbeikommt und nähert euch dieser. Klickt diese Tür an und versucht deren Schloß zu knacken. Die Tür öffnet sich zwar nicht, es steigt jedoch eure Fähigkeit zum Schlösserknacken. Wiederholt diesen Vorgang also sooft, bis die Fähigkeitspunkte im entsprechenden Fach (Schlösserknacken) auf knapp unter 400 angestiegen sind.

Ist euch dies gelungen, folgt dem Weg weiter nach links, bis zum Ende hin. Durchquert dort die Tür zur Taverne und verläßt das Haus gleich wieder. Ihr erhaltet daraufhin einen **Schlüssel**.

Betretet die Taverne nun ein weiteres Mal und unterhaltet euch im Innern mit dem Gnom Ann. Habt ihr alles erfahren, klickt im oberen Bereich die ganz rechte Tür an und schließt diese mit Hilfe des Schlüssels auf. Im Innern klickt ihr auf das Bett, stiehlt das **Bettlaken** und geht danach schlafen (bis zum nächsten Morgen).

Tag 2

Nachdem ihr erwacht seid, klickt links auf die Kommode, um diese zu öffnen und entnehmt so automatisch ein zweites **Laken**.

Verläßt dann das Zimmer, geht nach unten und sprecht mit dem Gnom - bestellt diesmal ein Essen. Nachdem ihr euch also gestärkt habt, könnt ihr die Taverne verlassen.

Folgt dem Weg nach rechts, überquert die Brücke und geht auf der anderen Seite der Schlucht weiter nach rechts in den nächsten Abschnitt. Folgt diesem soweit nach rechts, bis ihr beim Waffenschmied landet. Sprecht mit dem Kerl (Pholus) und kauft dann ein wenig ein. Ihr solltet euch ein paar Dolche besorgen und vor allem einen **Speer**. Bedenkt dabei, daß ihr handeln könnt. Meist müßt ihr dann weniger bezahlen, als der Schmied eigentlich möchte.

Begebt euch nun ein Stück weiter nach rechts und klickt auf die untere Tür des zweigeschossigen Hauses. Wartet nun ab bis 9 Uhr. Um diese Zeit könnt ihr das Gebäude betreten und findet euch so im Haus des berühmten Abenteurers wieder. Redet zunächst mit dem Kerl (ganz rechts) über alle Dinge

Klickt sodann auf den Bücherstapel in der rechten unteren Ecke (vor dem Schreibtisch des berühmten Abenteurers), auf daß ein Menü erscheint. Lest dort ein Buch, seht euch die Bücher durch und bittet den Mann um ein Autogramm. So gelangt ihr in den Besitz eines **Schwimmbuches** und könnt dieses Haus wieder verlassen. Bevor ihr etwas anderes unternimmt, solltet ihr zunächst das eben erhaltene Buch im Inventar anklicken, um eine Großaufnahme sehen zu können. Lest dieses Buch dann durch, um die neue Fähigkeit `Schwimmen` zu erlernen.

Geht im Freien zurück nach ganz links und verläßt dieses Gebiet durch den Torbogen. Im nächsten Bereich betretet das Gebäude gleich um die Ecke und findet euch somit in der Abenteurgilde wieder. Hier findet ihr gleich links eine Art Laufband, auf dem ihr eure Fitneß trainieren könnt.

Kümmert euch hier gleich rechts um das Gästebuch, das ihr anklickt und in das ihr euch eintragt. Ist dies passiert, kümmert euch um die Pinwand oberhalb des Gästebuches. Klickt auch dieses an und lest alle darauf befindlichen Anhänge durch.

Habt ihr auch dies erledigt, durchquert den Raum nach links, um auf Toro zu treffen. Redet mit diesem Zentaur über alle Punkte und verläßt die Gilde dann wieder.

Lauft im Freien zurück nach rechts und durch den Torbogen. Folgt dem Strand nach rechts und haltet in der Höhe des Hauses des berühmten Abenteurers inne. Auf der selben Höhe des Hauses, nur weiter unten (in der Nähe des Busches) liegen ein paar kleine graue **Steine** im Sand, die ihr aufnehmen müßt.

Durchquert dann das Gittertor ganz rechts, um außerhalb der Stadt zu landen. Folgt hier dem Weg ganz nach links und vor das kleine Gebäude auf dem Steg. Seht ihr dieses Gebäude in Großaufnahme, bemerkt zwei Hebel (schmale Holzstöcke). Einer befindet sich auf der linken Seite unterhalb des Windrades und muß zuerst betätigt werden - dadurch beginnt sich die Windmühle zu drehen. Widmet euch dann dem zweiten Hebel etwas weiter rechts (vor der Hauswand und auf dem blauen Kasten) und klickt auch diesen an. Nachdem ihr diesen mit aller Kraft betätigt habt, fällt der Hebel ins Wasser. Ihr benutzt nun also euren beim Schmied erstandenen Speer und setzt diesen anstelle des Hebels ein. Ihr könnt ihn daraufhin anklicken und die Bremse löst sich. Wartet nun solange, bis eine Gondel angefahren kommt und diese hinter dem kleinen Gebäude wendet. Sie kommt dann vor den Steg gefahren, auf dem ihr steht und muß in diesem Moment durch nochmalige Betätigung des Hebels (eingesetzter Speer) gebremst werden.

Ist euch dies gelungen, klickt auf die Gondel, um diese zu besteigen. Im Innern der Gondel nehmt ihr nun einen der Steine zur Hand und zielt mit diesem auf den eingesetzten Speer, um so die Bremse wieder zu lösen. Ihr fahrt nun mitsamt der Gondel auf die andere Seite, wo ihr wieder an Land springen müßt.

Auf der Forscherinsel angekommen, geht weiter nach rechts oben, wo sich ein großes Rad befindet. Gleich rechts neben diesem Rad steht ein kleiner Monitor (dieser flackert ein wenig), den ihr nun anklicken müßt. Es folgt eine kurze Aufnahmeprüfung, in deren Verlauf ihr mehrere Fragen korrekt beantworten müßt. Um dies zu bewerkstelligen, haltet euch an unsere Angaben:

- 1) 2
- 2) D
- 3) 3
- 4) D
- 5) 1.

Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich nun eine Tür unterhalb des großen Zahnrades vollständig und ihr könnt durch diese das Innere der Wissenschaftsakademie betreten.

Gleich links an der Wand befindet sich ein großes Bild, das ihr euch näher anschauen solltet - ihr erkennt darauf eine Artischocken-Sardellen-Pizza (achtet auf die Zutaten).

Links neben diesem Bild steht ein weiterer flackernder Monitor in einer Ecke, den ihr anklicken müßt. So erscheint der nächste Eignungstest, bei dem ihr wiederum zu fünf verschiedenen Fragen die korrekten Antworten geben müßt:

- 1) 2
- 2) C
- 3) 4
- 4) D
- 5) 1

(Kämpfer: B, 3, A, 3, B).

Wurde alles richtig gemacht, könnt ihr euch am Ende ein Paßwort anschauen, das in unserem Falle `PIZZA` lautete.

Auf der anderen Seite des Raumes trifft ihr auf Dr. Prätorius, mit dem ihr ein paar Worte wechseln solltet. Da ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiter vordringen dürft, verlaßt ihr die Akademie wieder (dazu zunächst nach unten gehen). Besteigt im Freien die Gondel und fahrt mit dieser zurück auf die andere Seite, wo ihr den Steg anklickt, um auf diesen zu springen.

Folgt dem Weg nun nach unten und ganz nach rechts, um durch das Gittertor erneut die Stadt zu betreten. Lauft dort nach links, bis eine Treppe nach oben führt. Steigt diese hinauf und durchquert den Torbogen (im oberen Bereich), um erneut den Marktplatz zu betreten.

Geht hier ein Stück nach rechts, um die Apotheke zu betreten. Hier werdet ihr geheilt und könnt euch mit Salim und Julana unterhalten. Kauft danach etwas von Salim und versucht, ein paar Ausdauer-Pillen zu erstehen. Diese kann der Apotheker jedoch erst wieder herstellen, wenn ihr ihm ein paar Pegasus-Federn bringt.

Nachdem ihr euch mit ein paar Heilpillen und 1-2 Gegengiftpillen eingedeckt habt, könnt ihr die Örtlichkeit wieder verlassen.

Lauft ein wenig nach links und sprecht mit Marrak, dem Typ am Obst- und Gemüsestand. Kauft von diesem die folgenden Dinge:

Pizza mit Artischocken, Salami-Pizza, Gyros und Sokolatak-ya.

Habt ihr alles besorgt, geht ein kleines Stück weiter nach links und betretet das Haus, über dem sich ein großes Auge befindet. Ihr landet so im Magieladen, wo ihr der Treppe nach unten folgt (links). Findet im unteren Bereich in der linken Ecke eine große Holztruhe, die ihr anklickt. Daraufhin erscheint auf dem rechten Felsen ein Löwe namens Shakra.

Nachdem ihr diesen über alles ausgefragt habt, kauft einen **mystischen Magneten** von Shakra und geht wieder hinaus ins Freie.

Folgt dort dem weiteren Weg nach links, über eine Brücke und bis in eine Ecke, wo ihr Wolfie und dessen Stand vorfindet. Nachdem ihr diesen auf alle Punkte angesprochen habt, kauft ihr von dem Kerl **zehn Amphoren** und eine **Karte** (diese könnt ihr nun im Inventar öffnen, um einen Überblick über das Land und dessen Inseln zu erhalten - dient zur besseren Orientierung).

Habt ihr auch dies erledigt, verlaßt diesen Bereich durch den linken Torbogen und findet euch in einem anderen Bereich wieder. Nun müßt ihr herumlaufen, bis es dunkel wird (ab 18 Uhr).

Überquert hier die Brücke nach rechts und verläßt den Abschnitt durch den Torbogen auf der rechten Seite.

Folgt dem Strand ein wenig nach rechts und betretet die Taverne zum toten Papageien (wie gesagt öffnet die Taverne erst ab 18 Uhr ihre Pforten). Begeht euch im Innern nach ganz rechts und redet mit den beiden Damen (Budar und Nawar), wobei ihr mit Nawar auch ein wenig flirten solltet.

Wurde dies erledigt, kehrt zurück in Richtung Ausgang und steigt dort links die Treppe nach oben.

Redet im oberen Bereich mit Ugarto über alle Punkte und verläßt die Taverne wieder. Kehrt zurück in den linken Bereich, überquert dort die Brücke nach links und sucht erneut die Diebesgilde auf (dazu den unteren Teil des Brückenpfeilers anklicken), betretet diese und redet ein weiteres Mal mit Arestes über alle möglichen Punkte.

Kauft dann von dem Mann eine **Fackel**, ein **Diebesmesser** und ein **Seil**.

Verläßt das Gesprächsmenü und verbindet jetzt das Seil mit dem magischen Enterhaken. Öffnet dazu das Inventar mit der I-Taste, klickt dort das Seil an (Doppelklick) und zieht dann von der unteren Leiste den Enterhaken auf die große Abbildung des Seils. Von nun an habt ihr einen **funktionsfähigen Enterhaken**.

Es befindet sich außerdem noch eine Strohpuppe in diesem Raum, die ihr mit dem Diebesmesser bearbeiten solltet, um ein wenig **Gold** zu entwenden. Gelingt euch dies noch nicht, müßt ihr erst noch ein wenig üben, um eure Fähigkeiten zu steigern (diese Übung solltet ihr übrigens von Zeit zu Zeit wiederholen).

Ihr könnt dann die Gilde und diesen Bereich nach oben verlassen. Folgt dem Marktplatz ein wenig nach rechts, bis ihr zu der Treppe kommt, die in den oberen Bereich führt (links neben dem Bankgebäude).

Steigt diese hinauf und findet euch auf dem Nob Hill und vor der Halle der König wieder. Geht nun auf dem Weg weiter nach rechts und geht vorbei an einem ziemlich großen Gebäude, dessen linke Tür bewacht, die rechte jedoch frei zugänglich ist. Klickt also auf die rechte Tür, knackt deren Schloß (nach 20 Uhr) und betretet das dunkle Zimmer.

Um hier etwas sehen zu können, klickt auf die Fackel, entzündet diese und rüstet euch damit aus. Als erstes solltet ihr euch dem dunklen Schrank auf der linken Seite nähern. Benutzt mit eben diesem Schrank euren Dolch, um so einen weiteren **Dolch** zu finden.

Rüstet euch danach erneut mit der Fackel aus, geht nach rechts und nehmt euch die **Amphore aus Alabaster** vom Tisch. Klickt danach auf die Couch im Hintergrund und findet so einen **Goldring**. Als nächstes sollte die Kommode an der rechten Wand untersucht werden, um darin ein wenig **Kleingeld** zu finden.

Links neben dieser Kommode hängt ein Bild an der Wand, das als nächstes angeklickt werden muß. Ihr entdeckt so einen versteckten Safe, dessen Falle ihr entschärft. Um dies zu bewerkstelligen, ist das gleiche Rätsel zu lösen, wie zu einem früheren Zeitpunkt bei der Tür der Diebesgilde. Drei verschiedene Figuren

sind innerhalb 1 Minute anzuklicken, dabei dürfen nicht mehr als fünf Fehler gemacht werden (siehe oben).

Habt ihr die Falle entschärft, klickt nochmals auf den Safe und entnehmt diesem diesmal **300 Drachmen** und einige **Schmuckstücke** (behaltet diese unbedingt auf und verkauft sie nicht!).

Hier wäre alles erledigt und ihr könnt das Gebäude wieder verlassen (legt im Freien die Fackel wieder ab). Kehrt nun auf den Marktplatz zurück und nähert euch dem Bankgebäude.

Bankraub:

Sucht nach 20 Uhr den Marktplatz auf und schleicht euch in Richtung Bankgebäude (betätigt dazu die K-Taste). Wartet nun, bis keine Wache mehr vor der Bank zu sehen ist (die Männer gehen von Zeit zu Zeit über die kleine Brücke und aus dem Bild) und knackt dann schnell das Schloß des Bankgebäudes.

Im Innern der Bank knackt ihr das Schloß des Eisengitters und nähert euch dann der Tür des Safes. Klickt auf diese und versucht nun, auch dieses Schloß zu knacken. Wiederum erwartet euch das altbekannte Rätsel in Form der 8 Männern, deren Positionen ihr herausfinden müßt. Diesmal ist es allerdings etwas schwerer. Die Felder mit den dahinter befindlichen Personen öffnen sich diesmal nur für eine kurze Zeit. Dies wiederholt sich jedoch immer wieder - laßt euch also Zeit beim Abzeichnen der verschiedenen Figuren.

Habt ihr euch alles eingepägt, klickt auf den großen Knopf in der Mitte und das Spiel beginnt. Diesmal müßt ihr allerdings 4 korrekte Figuren erraten. Doch auch dies werdet ihr schaffen. Ist der Safe geöffnet, entnehmt ihr diesem den Schatz (**5000 Drachmen**).

Verlaßt danach die Bank, geht auf dem Marktplatz ganz nach links und verlaßt diesen Bereich durch den Torbogen. Im nächsten Bereich nähert euch dem unteren Teil der Brücke und betretet dort ein weiteres Mal die Diebesgilde (benutzt im Innern wiederum das Diebesmesser mit der Stroh puppe, um ein wenig Geld zu stehlen).

Verkauft dort zunächst die Amphore aus Alabaster und den goldenen Ring, bevor ihr euch im Gegenzug einen **Knüppel** und etwas **Schmieröl** kauft.

Verlaßt die Diebesgilde und folgt im Freien dem Pfad nach links unten. Betretet am Ende die Taverne und sucht dort euer Zimmer auf (schließt unter Umstände mit dem passenden Schlüssel auf). Im Innern packt ihr sodann einen eurer beiden magischen Magneten in die hier befindliche längliche Kiste. Von nun an könnt ihr euch von überall her zu diesem Ort transportieren (dazu ist einfach der zweite Magnet in eurem Inventar zu benutzen). Klickt jetzt auf das Bett und schlaft bis zum nächsten Morgen.

Tag 3

Verlaßt das Zimmer am nächsten Morgen und bestellt bei der Wirtin ein Essen.

Geht danach raus auf die Straße, lauft ein Stück nach rechts, überquert die Brücke und verläßt auf der anderen Seite diesen Bereich nach rechts durch den Torbogen. Am Strand geht es dann weiter nach rechts bis zum Waffenschmied, wo ihr euch diesmal ein **Schwert** kaufen solltet.

Wartet danach bis 9 Uhr und betretet das daneben befindliche Gebäude des berühmten Abenteurers.

Sprecht den Kerl auf alle Punkte an und erfahrt etwas vom Wasser eines bestimmten Flusses, das der Abenteurer benötigt.

Kehrt dann also zurück in den ganz linken Abschnitt (mit der Brücke und der Diebesgilde) und überquert die Brücke nach links auf die andere Seite. Folgt dort dem Weg nach links und findet ein großes Gittertor, das ihr durchquert. Im nächsten Bereich befindet sich eine Zielscheibe, auf die ihr mit euren Dolchen werfen, könnt - so erhöht sich eure Wurffähigkeit (die Dolche könnt ihr danach wieder von der Zielscheibe abziehen).

Verläßt diesen Bereich schließlich nach rechts, um auf der Landkarte zu landen.

Von hier aus könnt ihr nun die verschiedenen Orte erreichen (dazu müßt ihr euch mit den Pfeilen auf der Tastatur bewegen). Macht euch zunächst auf den Weg zum Einhornsymbol (siehe Karte). Bedenkt dabei, daß ihr möglichst am Strand entlang lauft (zuerst nach links, dann hoch) und daß ihr eventuell unterwegs von Monstern angegriffen werdet, denen ihr jedoch entgehen könnt, indem ihr den Schauplatz verläßt.

Habt ihr den besagten Ort schließlich betreten, folgt diesem zunächst nach rechts oben (hinter den großen Felsen). Das Bild wechselt und ihr könnt einen Fluß erkennen. Trinkt daraus, um euch zu erfrischen. Ferner solltet ihr **vier der mitgeführten Amphoren** mit dem Fluß benutzen, um darin etwas **Wasser des Helicon** abzufüllen.

Wurde dies erledigt, folgt diesem unteren Teil weiter nach links, geht also hinter dem großen Felsen entlang. Ihr bemerkt einen zweiten größeren Felsen, der links neben dem ersten zu finden ist. Stellt euch links neben diesen Felsen und benutzt dort den Enterhaken mit der Ecke des ersten Plateaus (dies funktioniert nur an der richtigen Stelle). Wurde alles korrekt erledigt, wird der Haken geworfen und ihr klettert nach oben auf das Plateau (als Kämpfer stellt ihr euch auf den großen flachen Felsen am Boden und werft von dort aus mit Steinen auf den darüber befindlichen Felsen, der dann auf euren flachen Stein fällt und euch so nach oben schleudert). Folgt dann dem Weg des Plateaus nach oben, woraufhin ihr euch auf der anderen Seite des Felsens wiederfindet. Folgt diesem Felsrundweg nun bis nach oben und an die Stelle, an der rechts ein Ast vom gegenüber liegenden Felsen zu euch rüber hängt. Steht ihr genau vor eben diesem Ast klickt ihn an, um mit dessen Hilfe zum anderen Felsen rüberzuschwingen.

Dort steigt ihr ebenfalls über den Rundweg bis ganz nach oben zur Spitze, wo ihr einen Baum erkennen könnt, unter dem viele Federn liegen. Nehmt nun soviel dieser **Pegasus-Federn** an euch, wie es geht und öffnet dann euer Inventar.

Benutzt dort den zweiten mystischen Magneten, um mit dessen Hilfe in eurem Zimmer in der Taverne zu landen.

Legt euch dort zu Bett und schlaft bis zum nächsten Morgen durch.

Tag 4

Verläßt das Zimmer, eßt etwas und geht dann hinaus ins Freie.

Stattet zunächst dem Strand einen Besuch ab und betretet dort das Haus des berühmten Abenteurers (ab 9 Uhr). Übergebt dem Kerl eine Amphore mit dem Wasser des Helicon und redet mit dem Abenteurer darüber. Ihr erfahrt am Ende, daß ihr später nochmals zurückkehren und ein Geschenk erhalten sollt.

Verläßt das Gebäude wieder, kehrt zurück zum Marktplatz und stattet dort der Apotheke einen Besuch ab. Redet im Innern mit Salim und verkauft diesem ein paar Pegasus-Federn. Achtet darauf, daß ihr noch ein paar der Federn behaltet.

Macht euch nun auf den Weg in den Abschnitt mit der Brücke und der Diebesgilde. Überquert dort die Brücke und stattet der Abenteuergilde einen weiteren Besuch ab. Lest im Innern die Zettel an der Pinwand durch und unterhaltet euch dann auf der anderen Seite des Raumes mit Elsa, bevor ihr dieser das Diebeszeichen zeigt.

Verläßt nun die Gilde wieder und ruht euch bis 18 Uhr aus. Betretet dann die Diebesgilde am Fuße der Brücke, benutzt dort das Diebesmesser mit der Stoffpuppe und redet schließlich mit Bruno (Mann links mit Umhang) und Arestes über alle Punkte.

Geht danach wieder hinaus und sucht die Taverne der Gnomfrau auf. Betretet euer Zimmer und schlaft bis zum nächsten Morgen.

Tag 5

Verläßt das Zimmer, eßt etwas und geht weiter zum Strand. Dort wartet ihr bis 9 Uhr, um das Haus des berühmten Abenteurers betreten zu können.

Sprecht den Alten an und erhaltet als Dank für das gebrachte Wasser ein **Amulett** (Tarnzauber), das ihr danach gleich anlegen solltet.

Verläßt das Gebäude wieder und folgt dem Strand nach links. Dort bemerkt ihr einen Fischer auf seinem Boot (Andre). Redet mit diesem Mann (diesen findet ihr hier nur bis 12 Uhr) über alle Punkte und verläßt dann diesen Bereich nach oben. Kehrt daraufhin sogleich zurück zum Strand und redet ein weiteres Mal mit dem Fischer. Diesmal taucht eine neue Überschrift auf. Redet also über das `Angeln` und die `Fische`. Ihr erhaltet daraufhin ein paar **Sardellen**, die ihr sogleich mit der Artischocken-Pizza benutzt (packt dazu die Sardellen in die untere Gepäckleiste, öffnet das Inventar, klickt dort die Pizza an - Großaufnahme - und zieht dann die Sardellen aus der unteren Leiste auf die Artischocken-Pizza). Klickt ihr an dieser Stelle das Wasser an, springt euer Held hinein und ihr könnt so eure Schwimmfähigkeiten ein wenig trainieren.

Stattet danach der Abenteuergilde einen Besuch ab und wechselt im Innern ein paar Worte mit Magnum.

Stiefelt anschließend in Richtung Marktplatz und sucht die Apotheke auf. Im Innern des Ladens bemerkt an einem Haken an der Wand im hinteren Bereich (links neben der Frau) einen Büschel roter **Peperoni**, den ihr anklickt. So nehmt ihr ein paar dieser Teile an euch, die ihr im Inventar sogleich mit der Salami-Pizza benutzt.

Ihr sucht nun wiederum den Strandbereich auf, den ihr nach ganz rechts durch das Gittertor verläßt.

Geht weiter nach links bis zu der kleinen Hütte und ruft dort erneut die Gondel (betätigt dazu den Hebel an dem blauen Kasten, wartet bis die Gondel vor den Steg gefahren kommt, betätigt den Hebel ein weiteres Mal, um die Gondel zu stoppen, springt in die Gondel hinein und werft einen Stein auf den Hebel im blauen Kasten, um zur Forscherinsel überzusetzen).

Springt auf der anderen Seite von der Gondel auf die Insel und durchquert die Tür unterhalb des großen Rades.

Im Innern der Akademie klickt auf das große Bild links an der Wand. Seht dieses in Großaufnahme und schaut, welche Pizza darauf abgebildet ist. Nähert euch dann auf der rechten Seite des Zimmers Dr. Prätorius und übergebt ihm nun die Pizza, die auf dem Bild zu sehen war (Sardellen-Artischocken oder Peperoni-Salami). Wurde dies erledigt, erhaltet ihr freien Zutritt in die Akademie und könnt euch von nun an hier umsehen. Bevor ihr das Haus wieder verläßt, solltet ihr noch schnell die Skelettflügel an der hinteren Wand anschauen.

Benutzt dann den Magneten in eurem Inventar und fliegt in euer Zimmer.

Verläßt dieses gleich wieder und betretet im Strandbereich die Taverne zum toten Papageien (nach 18 Uhr). Geht im Innern ganz nach rechts und redet mit Buda hinter dem Tresen. Seht euch an, wie Nawar tanzt und begeben euch dann erneut in euer Zimmer, wo ihr diesmal bis zum nächsten Morgen schlaft.

Tag 6

Verläßt das Zimmer und eßt eine Kleinigkeit.

Sucht dann auf dem Marktplatz die Bank auf und betretet diese. Sprecht im Innern mit dem Bankier und macht eine Transaktion. Beahlt nun die verlangten 1000 Drachmen für den Königsritus und tretet diesem bei.

Nachdem somit die erste Aufgabe erfüllt wäre, sucht ihr zunächst die Außenwelt auf (diese könnt ihr durch das Gittertor neben der Gnomentaverne betreten). Zuvor solltet ihr jedoch eine gute Waffe euer eigen nennen können und die Lederrüstung angelegt haben.

Auf der Landkarte steuert ihr nun den runden Punkt mit der roten Statue genau über euch an. Betretet diesen Ort, tötet ein paar Goons, untersucht deren Leichen und nehmt dann ein wenig **Bienenwachs** an euch (dieser liegt im Vordergrund auf dem Boden - mehrmals anklicken).

Verläßt diesen Bereich dann wieder und kehrt über die Karte zurück nach Silmaris.

Nachdem ihr euch beim Apotheker auf dem Marktplatz geheilt habt, ruht euch bis zum Abend aus und sucht dann ein weiteres Mal die Diebesgilde auf. Redet im Innern mit Ugarto und Arestes über alle Punkte. Benutzt danach zum wiederholten Male das Diebesmesser mit der Stroh puppe, um eure Fähigkeiten zu steigern.

Es wäre vorerst alles erledigt und ihr könnt euch mit Hilfe des mystischen Magneten zurück in euer Zimmer beamen lassen. Legt euch dort ins Bett und schlaft bis zum nächsten Morgen.

Tag 7

Nachdem ihr gegessen habt, sucht den oberen Teil dieses Areals auf (Nob Hill - über die Treppe auf dem Marktplatz zu erreichen) und nähert euch dort der Halle der Könige.

Redet mit der linken Wache und werdet daraufhin eingelassen.

Nachdem ihr den Königsritus hinter euch gebracht habt, folgt nun der Freiheitsritus, den ihr gegen vier Mitbewerber bestreiten müßt. Dazu sollt ihr das Dorf Naxos aufsuchen und dieses befreien.

Nachdem ihr euch vor den Toren der Halle wiederfindet, steigt links die Treppe hinunter auf den Marktplatz und wendet euch dort nach links. Durchquert den Torbogen und im nächsten Bereich das Gitter weiter links. Dahinter sucht die Außenwelt rechts auf.

Folgt der Karte nun nach unten rechts (Südosten), um Naxos zu betreten. Auf dem Weg dorthin solltet ihr dem Strand auf der Nordseite folgen. Ihr werdet an einer bestimmten Stelle von ein paar Monstern überrascht (Gnarler), die ihr töten solltet. In diesem Bereich steht nämlich ein **Korb** herum (etwas weiter rechts), den ihr an euch nehmt.

Dieser Ort (Naxos) wird von vielen Legionären bevölkert, die ihr nicht unbedingt alle töten müßt - es tauchen nämlich immer wieder neue auf. Rennt stattdessen links unten über eine kleine Brücke und steigt auf der anderen Seite eine kleine Leiter hinauf. Durchquert die dort befindliche Tür, um das höher gelegene Haus betreten zu können.

Erwehrt euch im Innern vier Legionären und durchquert dann die nächste Tür nach links, um im zweiten Raum zu landen. Auch dort werdet ihr wiederum von vier Legionären erwartet, die ihr töten müßt. Ist euch dies ebenfalls gelungen, öffnet die große Kiste in der linken unteren Ecke und entnehmt dieser unter anderem das **Siegel von Naxos**. Habt ihr euch dieses nämlich angeeignet, ist das Dorf befreit und eure Aufgabe hier erfüllt.

Hinweis:

Seid ihr auf Bonuspunkte aus, befreit auch die anderen Orte, die ihr über die Karte erreichen könnt - dies ist aber nicht vonnöten!

Ihr könnt also nun mit Hilfe des Magneten zurück in euer Zimmer kehren, von wo aus ihr erneut die Halle der Könige aufsucht.

Gebt vor den Toren der Halle der linken der beiden Wachen das Siegel von Naxos in die Hand und werdet daraufhin in die Halle eingelassen. Ihr erfahrt von dem Tod eines Mitstreiters und vom nächsten Ritus. Hierbei handelt es sich um den Eroberungsritus. Dabei gilt es, auf einer Insel einen bösen General zu finden. Nachdem ihr wieder im Freien vor der Halle steht, folgt dem Weg nach rechts, bis ihr auf Rakeesh trifft, der auf dem Felsen steht. Sprecht diesen auf alle Punkte an und erfahrt so weitere Dinge über den Mord an Kokino.

Reist nun mit Hilfe des Magneten zurück in euer Zimmer, wo ihr bis zum nächsten Morgen schlaft.

Tag 8

Nach einer kleinen Stärkung verläßt ihr die Taverne und sucht zunächst den Marktplatz auf. In der Apotheke kauft ihr zunächst ein paar **Gegengiftpillen**, insofern ihr noch keine besitzt. Verläßt dann die Apotheke wieder und findet an der Wand rechts neben dem Gebäude ein paar rote **Blumen**, die ihr pflücken könnt und müßt.

Ferner solltet ihr die Marktfrau mit den vielen Töpfen aufsuchen und dieser den gefundenen Korb übergeben. Als Dank dafür erhaltet ihr von ihr eine **Muschelkette**.

Stattet euch nun mit guten Waffen, Rüstung, Nahrung und Heilmittel aus und ruht bis 18 Uhr. Nähert euch dann der Taverne zum toten Papageien und betretet diese. Steigt im Innern links die Stufen nach oben und unterhaltet euch dort mit Ugarto über alle Punkte - gebt ihm aber *nicht* die verlangten 500 Drachmen.

Geht dann wieder in den unteren Teil der Taverne und nähert euch rechts der stehenden Dame namens Nawar. Sprecht mit dieser, flirtet mit der Frau und übergebt ihr dann die folgenden drei Geschenke:

1. Sokolatak-ya (Herzpralinenkiste von einem Händler auf dem Marktplatz)
2. Blumen (von der Wand neben der Apotheke)
3. Schmuck (vom Einbruch in das Haus. Den Schmuck habt ihr dort einem Safe entnommen).

Wurde dies alles erledigt, könnt ihr die Taverne wieder verlassen. Folgt dem Strandstück vor der Taverne nach links und geht durch den Torbogen in den nächsten Bereich.

Folgt dort dem Weg nach links bis zur Brücke, wo ihr plötzlich von Ugarto angesprochen werdet. Geht alle Punkte durch und verabschiedet euch anschließend. Es folgt danach eine kurze Sequenz, während der Ugarto von einem Fremden vergiftet wird. Sobald dieser Bursche auf dem Boden liegt, müßt ihr *schnellstens* ein paar Gegengiftpillen mit dem Kerl benutzen, um diesem zu helfen.

Kurz darauf kommt eine Wache angerannt, die euch in die Halle der Könige führt. Nachdem ihr euch dort mit Loros ausgiebig unterhalten und verabschiedet habt, findet ihr euch vor den Toren der Halle wieder.

Stattet nun nochmals der Taverne zum toten Papageien einen Besuch ab und steigt dort links die Stufen nach oben. Trefft auf Senor Ferraro, mit dem ihr über alle Punkte sprecht. Ihr erfahrt, daß Ferraro auf der Suche nach einer Amsel ist.

Ein weiterer Besuch führt euch in die Diebesgilde, wo ihr mit Arestes reden solltet. Habt ihr auch von diesem alles erfahren, begeben euch in eurer Zimmer (Magnet) und schlaft bis zum nächsten Morgen durch.

Tag 9

Nach einer kleinen Stärkung geht es nun zum Strandbereich.

Sprecht dort mit Andre, der auf seinem Boot sitzt (dies ist nur früh am Tag der Fall - vor 12 Uhr) über alle Punkte und mietet danach dessen Boot (zuvor solltet ihr euch mit ausreichend Fernwaffen - Steine, Dolche, Bogen und Pfeile - ausstatten, da dies euer nächster Einsatz voraussetzt).

Ihr findet euch danach auf der Landkarte, diesmal jedoch auf dem Wasser wieder. Macht euch auf den Weg nach Süden und folgt dem Strand weiter nach Westen. Zwischen den beiden größeren Inseln Piperi und Kea (siehe Karte) befindet sich eine kleinere Insel, bei der es sich um euren Zielort Sifnos handelt. Fahrt genau auf diese Insel rauf und werdet am Abend am Strand ausgesetzt.

Da hier ein paar Wächter herum patrouillieren, solltet ihr in den Schleichmodus umschalten (K-Taste) und euch an der Festungsmauer entlang nach oben in Richtung Treppe begeben. Am untersten Treppenabsatz bleibt ihr stehen und benutzt dort den Enterhaken mit dem Absatz, um euch ungesehen nach oben zu ziehen.

Folgt dann der Treppe bis zum obersten Treppenabsatz und klickt von dort aus den Boden unterhalb des Absatzes an, um dort hinunter zu klettern. Erkennt hier in der Festungswand eine große Öffnung, die ihr anklickt. Öffnet das dort befindliche Gitter mit eurem Werkzeugset und findet euch daraufhin im Innern eines Hofes wieder.

Hier müßt ihr nun die Wachen im unteren Bereich töten und euch in den anderen Teil des Hofes begeben (geht dazu soweit nach unten, bis das Bild wechselt). Habt ihr die vier Wachen getötet, die sich im unteren Bereich aufhalten, erscheint im zweiten Teil des Hofes ein Magier. Dieser steht auf einer Mauer und sollte mit Fernwaffen angegriffen werden. Beachtet auch, daß euch der Kerl mit Zaubersprüchen beschießt.

Habt ihr den Kerl oft genug getroffen, verschwindet er auf die andere Seite der Mauer. Dort befindet sich eine Treppe und ihr könnt schnell zu dem Feind hoch rennen und ihn mit einem Schwert töten.

Ist euch dies gelungen und der Magier besiegt, erscheint ein General. Auch dieser Gegner ist ein wenig stärker und muß erledigt werden. Mit ein wenig Übung

gelingt euch dies schließlich und die übrigen Feinde ergreifen daraufhin die Flucht.

Nachdem ihr die Leichen nach Gegenständen durchsucht habt (wichtig ist hier das **Schild des Generals**), kehrt mit Hilfe des Magnet zurück in euer Zimmer und schlaft bis zum nächsten Morgen durch.

Tag 10

Nachdem ihr gefrühstückt habt, stattet dem Marktplatz einen Besuch ab. Betretet zunächst die Apotheke, um dort mit Salim und Julana über alle Punkte zu sprechen.

Macht euch dann auf den Weg zur Halle der Könige und zeigt dort der linken Wache das Schild des Generals. Ihr werdet eingelassen und es folgt ein längeres Gespräch, in dessen Verlauf ihr die nächste Aufgabe erfahrt. Es steht nun der Tapferkeitsritus an. Dieser besteht darin, ein Monster namens Hydra besiegen.

Danach findet ihr euch automatisch vor Rakeesh wieder, der euch ein paar Dinge über die anstehende Aufgabe erzählt. Nachdem ihr euch verabschiedet habt, erscheint erneut der Attentäter, der Raakesh mit seiner Waffe vergiftet. Sobald ihr wieder handeln könnt, benutzt *schnell* eure Gegengiftpillen mit dem Bewußtlosen, um ein weiteres Mal in der Halle der Könige zu landen. Nach ein paar Worten des Dankes, findet ihr euch im Freien wieder.

Sucht den Marktplatz auf und betretet dort den Magieladen, wo ihr ein paar Worte mit Shakra wechselt. Außerdem solltet ihr euch hier zumindest einen **magischen Dolch** kaufen.

Der nächste Ausflug bringt euch in die Apotheke, wo ihr mit Salim und Julana über das Gift sprecht.

Ihr macht euch sodann auf den Weg zum Strandbereich (schaut, ob ihr noch eine leere Amphore bei euch führt. Ist dies nicht der Fall, kauft euch eine!), den ihr durch das Gitter ganz rechts wieder verläßt. Vor den Mauern der Stadt lauft ihr weiter nach links, bis vor das kleine Häuschen mit der Windmühle. Betätigt dort den Hebel in dem blauen Kasten, um die Gondel zu rufen. Befindet sich die Gondel vor euch, betätigt den Hebel ein weiteres Mal zum Abbremsen. Springt dann in die Gondel, werft einen Stein in Richtung Hebel und fahrt rüber auf die Insel der Forscherakademie.

Springt dort aus der Gondel heraus und betretet die Akademie durch die Tür im unteren Teil des Zahnrades. Haltet euch im Innern der Akademie rechts, bis sich die Ansicht ändert. Habt ihr vorher dem Doktor die Pizza gegeben und somit freien Zugang erhalten, nähert euch dem Flügelskelett genau hinter dem Doktor. Benutzt zuerst das Bienenwachs, dann die Pegasusfedern mit dem Flügelskelett, um das Zeug so zu befestigen. Klickt ihr dann ein weiteres Mal auf das fertiggestellte Flügelskelett, fliegt ihr damit automatisch auf die Insel der Hydra.

Lauft dort weiter auf den Punkt mit dem Hydrakopf und betretet somit eine Höhle. Findet im Innern auf der rechten Seite einen Baum, aus dem hellgrüner

Glibber ausläuft. Benutzt nun eine leere Amphore mit eben diesem Zeug, um euch ein wenig des **Glibbers** abzufüllen.

Sucht dann den unteren Teil der Höhle auf und lauft dort weiter nach links, bis ihr auf die Hydra stoßt. Nehmt nun einen magischen Dolch zur Hand und schlagt damit solange auf den mittleren Kopf des Ungetüms ein (weicht dabei seinem grünen Schleim aus), bis eine Frau namens Elsa die Bildfläche betritt. Nehmt deren Hilfe an und entscheidet euch fürs Anzünden.

Die Dame übernimmt das Durchtrennen der Köpfe (Elsa heilt sich immer wieder selbst. Als Kämpfer solltet ihr das Durchtrennen übernehmen). Ist dies passiert und liegt einer der Köpfe auf dem Boden, legt schnell eure Fackel an und benutzt diese mit dem abgetrennten Stumpf, um ein erneutes Wachsen des Kopfes zu verhindern (dies muß ziemlich schnell gehen!).

Diese Prozedur müßt ihr nun dreimal hintereinander über euch ergehen lassen, bis schließlich alle drei Köpfe abgetrennt und versiegelt sind und die Hydra besiegt ist.

Ist euch dies gelungen, klickt auf die Überreste der Hydra, um so an die **Schuppen** und die **Zähne der Hydra** zu gelangen. Elsa faselt daraufhin etwas von Belohnung. Sprecht die Dame daraufhin an und schlagt ihr eine Schatzsuche vor.

Klickt danach auf die Höhle direkt hinter der besiegten Hydra, um diese zu betreten. Folgt dem Verlauf der Höhle nach unten und findet in der rechten Ecke ein paar **Drachmen**, die ihr anklickt. Elsa nimmt sich einen magischen Bogen aus dem Haufen und verschwindet. Ihr krallt euch danach die **Goldstücke** und etwas weiter links den **magischen Helm** vom Boden.

Ganz links in der Ecke (dazu einfach dem weiteren Weg am unteren Bildrand folgen) steht außerdem eine Kiste. Entschärft die dort befindliche Falle (nach dem altbekannten Prinzip) und entnehmt ein paar nette Gegenstände (viele Drachmen, einen Zauber und ein magisches Kettenhemd). In dieser Kiste befindet sich außerdem ein **Seil**, wenn ihr als Kämpfer oder Zauberer spielt. Wurde hier alles erledigt, reist zurück in euer Zimmer (Magnet) und schlaft bis zum nächsten Morgen durch.

Tag 11

Nachdem ihr euch ausgeruht habt, verlaßt euer Zimmer und geht nach unten, wo ihr mit Anna dem Gnom sprecht. Ihr erfahrt, daß diese keine Knete mehr hat und bald verschwinden muß. Unterhaltet euch weiter mit ihr und erfahrt von Ferraro.

Nachdem ihr Essen bestellt habt, könnt ihr die Taverne verlassen und euch auf den Weg zur Apotheke begeben. Betretet diese und erfahrt im Innern von Erzmagier Erasmus. Sprecht daraufhin mit Julana über alle Punkte, verabschiedet euch und erhaltet ein paar **magische Samen**. Sprecht daraufhin mit Salim und verkauft ihm danach die Schuppen der Hydra.

Verlaßt jetzt die Apotheke und sucht den Magie-Laden auf. Sprecht im Innern mit Shakra und verkauft ihm den Schrumpfen-Zauberspruch (nicht als Zauberer).

Als nächstes stattet ihr der Halle der Könige einen Besuch ab, wo ihr der linken Wache die Zähne der Hydra zeigt. Landet danach im Innern der Halle, wo ihr den nächsten Ritus erfahrt: Schicksal. Ihr sollt der Prophetin Sybille auf der Insel Delos einen Besuch abstatten.

Vor der Halle stehend geht es nun zurück zum Strandbereich, wo ihr die Behausung des berühmten Abenteurers aufsucht. Sprecht mit ihm über alle Punkte und widmet euch dann dem Bücherstapel im unteren Bereich des Raumes. Klickt auf den linken Stapel und bemerkt dort ein Buch über Ballone. Lest euch dieses durch und erfahrt, wie man einen Ballon herstellen kann.

Kehrt mit diesem Wissen zurück zum Marktplatz und sucht dort den Händler Wolfie auf. Kauft von diesem das **Bild eines Ballons** und nähert euch dann dem Händler Marrak. Zeigt Marrak das eben erstandene Bild und erklärt ihm von eurem Vorhaben. Ihr erfahrt daraufhin von einer **Kohlenpfanne**, die ihr kauft.

Mit dieser Pfanne im Gepäck wartet ihr jetzt bis 18 Uhr. Betretet danach die Taverne zum toten Papagei und unterhaltet euch ganz rechts mit der Tänzerin Nawar. Gesteht der Dame eure Liebe und verabschiedet euch wieder. Sucht danach noch schnell Ferraro auf (links vor dem Ausgang die Treppe nach oben steigen) und fragt diesen nach der Besitzurkunde und nach der Amsel. Ihr hört aus dem Gespräch heraus, daß der Kerl die Besitzurkunde wohl gegen die Amsel tauschen würde.

Nach diesem interessanten Gespräch geht es zurück zum Marktplatz. Nach 20 Uhr sind alle Einwohner verschwunden und ihr nähert euch dem Bankgebäude. Beachtet dort die beiden Wachen, die die Bank bewachen. Eure Aufgabe wird es nun sein, ein zweites Mal in die Bank einzusteigen.

Dazu muß eine der Wachen mit dem Knüppel niedergestreckt werden. Um dies bewerkstelligen zu können, solltet ihr in den folgenden Fähigkeiten über 400 Punkte haben (sonst klappt das Ganze nicht):

Kraft, Geschick, Lebenskraft, Glück, Angriff, Akrobatik und Schleichen.

Die Fähigkeit `Schleichen` läßt sich steigern, in dem ihr einfach die K-Taste auf der Tastatur drückt und in der Gegend herum schleicht. Die anderen Fähigkeiten lassen sich nur im Kampf steigern. Ihr müßt also in die Außenwelt und dort die Punkte mit den roten Statuen aufsuchen, wo ihr jedesmal wieder von Feinden angegriffen werdet.

Habt ihr also die besagten Punkte erreicht, kehrt zurück auf den Marktplatz und vor das Bankgebäude. Verlaßt den Marktbereich kurz über die Treppe links und landet so auf dem Nob Hill.

Ihr könnt dann gleich wieder die Treppe nach unten auf den Markplatz gehen. Nun müßt ihr warten, bis die Wache, die gleich neben euch steht, nach rechts verschwindet. Wartet dann solange, bis die zweite Wache von links nach rechts geht und sich vor euch umdreht. Steht der Wächter also nun mit dem Rücken zu euch, greift ihr euch eure Keule und benutzt diese mit der Wache, um diese umzuschlagen. Sollte dies nicht gelingen, habt ihr noch nicht genug

Fähigkeitspunkte in den bestimmten Eigenschaften erlangt und müßt erst noch weiter trainieren (benutzt auf jeden Fall den Tarnzauber - legt diesen an -, um die Schleichpunkte zu steigern).

Ist euch das Kunststück schließlich gelungen, klickt schnell auf die am Boden liegende Wache und laßt diese verschwinden (verstecken).

Klickt anschließend auf die Tür der Bank und knackt deren Schloß, um das Innere des Gebäudes betreten zu können. Knackt schließlich die Gitter vor dem Safe und entschärft dann die Falle bei der Safetür nach dem altbewährten Prinzip.

Ist euch auch dies geglückt, entnehmt dem Safe den **Schatz** und benutzt euren Magneten, um euch in den Raum in der Taverne zu teleportieren.

Verlaßt den Raum und die Taverne vorerst wieder und sucht nach 1 Uhr nachts die Taverne zum toten Papageien auf. Betretet diese nicht, sondern bemerkt Nawar, die auf dem Balkon der Taverne steht. Klickt die Dame an und sprecht mit ihr über alle Punkte.

Kehrt danach zurück in euer Zimmer und schlaft bis zum nächsten Morgen durch.

Tag 12

Nachdem ihr Anne von Ferraro erzählt und ein Essen zu euch genommen habt, geht das Abenteuer weiter.

Überreicht dem Gnom Anne die magischen Samen und zeigt ihr dann das Bild des Ballons. Gebt Anne schließlich ein Laken und erklärt ihr, daß sich daraus ein Ballon nähen läßt. Anne sagt euch, daß das Teil in ein oder zwei Tagen fertig sein sollte. Redet Anne dann noch einmal an und erzählt ihr von Wolfie.

Es geht sodann weiter auf den Marktplatz, wo ihr der Händlerin Sarra **Heras Ring** abkaufen solltet.

Vertreibt dann eure Zeit bis 18 Uhr und sucht dann nochmals die Diebesgilde auf. Nähert euch dort dem Bild ganz rechts an der Wand und klickt dieses an. Ihr seht so den Meisterdieb-Wettbewerb in Großaufnahme, an dem ihr teilnehmen solltet. Tretet ein (bezahlt die geforderte Summe) und seht den nächsten Bildschirm vor euch. Treibt nun euren Wetteinsatz so hoch wie möglich (achtet darauf, daß ihr noch ein paar Drachmen übrig behaltet) und drückt dann die `Erhöhen` Taste. Benutzt schließlich den Magneten und reist zurück in euer Zimmer.

Tag 13

Nachdem ihr die Taverne betreten habt, erhaltet ihr vom Gnome Anne das **genähte Laken**. Eßt danach eine Kleinigkeit und macht euch auf den Weg zur Forscherinsel (verlaßt den Strandbereich und geht weiter zum kleinen Gebäude. Betätigt den Hebel um die Gondel zu rufen, bremst sie ab und besteigt das Teil. Werft mit einem Stein auf den Hebel und springt auf der anderen Seite auf die Insel).

Dort angekommen betretet das Gebäude durch die Tür im unteren Teil des Zahnrads, geht nach rechts, bis das Bild schwenkt und läuft ein kleines Stück nach rechts. Ihr bemerkt an der hinteren Wand eine Art Laufband, das ihr anklickt. So fahrt ihr in den oberen Teil des Raumes, den ihr gleich wieder durch die Tür auf der linken Seite verläßt.

Ihr landet so auf einer größeren Plattform, wo ihr zunächst den kleinen flimmernden Bildschirm an der linken Wand anklickt. Es erscheint daraufhin ein Bild, auf dem ihr die folgenden Einstellungen vornehmen müßt:

Kranerweiterung: 100

Krandrehung: 50

Klauenposition: zu.

Betätigt dann den `Rennen` Knopf und der Kran hebt eine Gondel aus dem Wasser auf die Plattform. Ist dies passiert, benutzt das genähte Laken mit der Gondel, um dieses dort anzubringen.

Als nächstes gilt es, den abgefüllten Glibber, dann das Seil an der Gondel zu befestigen. Ist auch dies erledigt worden, benutzt noch die Kohlepfanne, dann die Zunderbox mit der Gondel, auf daß die Reise beginnen kann.

Macht euch nun über die Karte auf den Weg zur Insel Delos. Dort angekommen, klickt auf den oberen der beiden Kreisen (Statue), um im nächsten Bereich zu landen (Orakel von Delphi).

Geht dort ein Stück nach rechts und entnehmt dem kleinen Brunnen die **schwarze Lotusblume**. Ist dies passiert, werft eine Drachme in den Brunnen, woraufhin die Statue links von euch zum Leben erwacht und sich als Sybille entpuppt. Nachdem euch die Dame ein paar Dinge erzählt hat, wird sie wieder zur Statue. Auf dem Boden vor ihr erscheint plötzlich eine Scheibe, die ihr euch natürlich nicht entgehen läßt. Bei dieser Scheibe handelt es sich um den **Nachweis des Schicksals**.

Hier wurde alles erledigt und ihr könnt diesen Bereich nach links verlassen. Auf der Insel steuert ihr nun den zweiten Punkt an, bei dem es sich um den Dryadenwald handelt.

Habt ihr den neuen Abschnitt betreten, findet links und rechts insgesamt sieben verkrüppelte Bäume (Dryaden), mit denen jeweils ihr das Wasser des Helicons benutzt. Es erscheinen daraufhin ein paar helle Lichter, die um euren Kopf herum schweben. Wartet nun solange, bis diese Lichter wieder verschwunden sind und ihr könnt diesen Bereich dann verlassen.

Tag 14

Nachdem ihr aufgewacht seid, verläßt euer Zimmer und trifft in der Taverne auf Wolfie, mit dem ihr ein paar Worte wechseln solltet. Nachdem ihr gegessen und euch mit Gnom Anne unterhalten habt, könnt ihr die Taverne verlassen.

Macht euch auf den Weg zur Halle der Könige, wo ihr der linken Wache den Nachweis des Schicksals zeigt. So werdet ihr in die Hallen eingelassen und

erfahrt von eurer nächsten Aufgabe, dem Ritus des Mutes. Dazu sollt ihr in den Hades hinabsteigen und ein wenig Wasser besorgen.

Kehrt also zunächst zurück auf den Marktplatz, wo ihr **zwei weitere leere Amphoren** (insofern ihr keine mehr bei euch führt), eine **beliebige Pizza, Gyros** und eine **Pralinenschachtel** (Sokolatak-ya) kauft.

Geht danach weiter in die Apotheke, wo ihr zunächst Salim den schwarzen Lotus übergebt. Nachdem ihr euch danach mit den beiden Personen hier noch über alle möglichen Punkte unterhalten habt, könnt ihr euch auf den Weg zum Hades machen (wollt ihr vorher noch ein paar Informationen darüber, haltet ein kurzes Pläuschchen mit dem berühmten Abenteuer).

Begebt euch also auf die Karte und folgt dieser nach Westen. Nach einiger Zeit stoßt ihr beim Wasser auf ein Schädel-symbol, das ihr betretet - hierbei handelt es sich um euren Zielort. Im neuen Bereich gelandet, findet gleich rechts neben euch eine Leiche auf dem Boden liegen. Zückt nun eine eurer Amphoren und benutzt diese mit dem Wasser hinter der Leiche.

Begebt euch dann in diesem Bereich ganz nach links vor die Bergwand. Benutzt dort die eben abgefüllte Amphore mit dem Wasser, das in das Innere des Berges fließt. Daraufhin werdet ihr von einem Erdbeben überrascht und findet euch vor dem Hadesstor wieder. Betretet das Tor und werdet von Zerberus am Eintreten gehindert. Nachdem ihr mit diesem Vieh über alles geredet habt, übergebt dem Hund nacheinander den Gyros, die Pizza und die Pralinen. Zerberus verschwindet und reißt euch ebenfalls mit ins Innere der Höhle.

Da euch hier nun ziemlich viele starke Monster erwarten, solltet ihr die Beine unter den Arm nehmen und rennen, rennen, rennen. Es geht also nach rechts, dann weiter auf dem schmalen Weg nach rechts unten. Folgt dem Weg bis zum Ende hin und laßt euch von dort aus mit Hilfe des Enterhakens nach unten abseilen (benutzt dazu den Enterhaken mit dem vor euch befindlichen Rand des Felsens). Unten angekommen klickt schnell auf den Durchgang rechts oben, um diesen zu durchqueren und in einem neuen Bereich zu landen.

Hier folgt ihr dann dem weiteren Weg nach links (rennt wiederum vor den Gegnern davon), bis ihr euch in einem Skelettkopf wiederfindet. Durchquert diesen Kopf nach unten, um in einem neuen Bereich zu landen.

Folgt hier dem Weg nach unten und bemerkt auf der rechten Seite einen großen roten Strudel. Hier führt ganz am unteren Bildrand ein schmaler Pfad weiter nach rechts, also unterhalb des besagten Strudels entlang. Folgt diesem Weg ein kleines Stück und benutzt dann eine leere Amphore mit dem Wasser des roten Strudels (dazu müßt ihr die Amphore mit dem Rand des Strudels benutzen), um so ein wenig **Lethe-Wasser** zu erhalten.

Geht dann weiter nach rechts bis zum Ende und vor einen zweiten See (hier befindet sich ein seltsames Wesen), mit dem ihr ebenfalls eine leere Amphore benutzt - so erhaltet ihr **Styx-Wasser**.

Kehrt nun nach links zurück zu der Stelle, wo ein zweiter Weg nach oben rechts weiterführt und folgt diesem. Ihr landet schließlich am Ende eines Weges, wo ihr

den oberen Rand des Abgrundes ansteuern solltet. Daraufhin erscheint der Tod und es folgt eine kurze Sequenz. Schließlich liegt es an euch, einer bestimmten Person das Leben zu schenken. Entscheidet euch hierbei für Katrina. Werdet ihr dann gefragt, ob ihr euch auch selbst opfern würdet, bejaht dies (den Preis bezahlen).

Nach kurzer Zeit kommt ihr wieder auf die Beine und macht euch auf den Rückweg. Ihr müßt die Höhle also auf demselben Weg wieder verlassen, auf dem ihr auch gekommen seid (habt ihr den ersten Durchgang durchquert, haltet euch rechts und sucht den nächsten Durchgang auf. Dahinter befindet sich die Außenwelt).

Vor der Höhle stehend benutzt ihr euren Magneten, um das Zimmer in der Taverne anzusteuern. Dort angekommen bemerkt ihr rechts auf einem Stuhl eine **Schachtel mit Pralinen**, die ihr euch natürlich nicht entgehen laßt (eßt die Teile *nicht*, sondern behaltet sie auf!).

Legt euch daraufhin ins Bett und schlaft bis zum nächsten Morgen durch.

Tag 15

Nachdem ihr mit Anne gesprochen (ihr erfahrt von einer Verehrerin namens Elsa) und gefrühstückt habt, macht ihr euch auf den Weg zu der Halle der Könige. Übergebt dort der linken Wache das Wasser des Styx und werdet eingelassen.

Ihr erfahrt von eurer neuen Aufgabe, dem Friedensritus, in dessen Verlauf ihr die Stadt Atlantis finden sollt.

Vor den Toren der Halle benutzt den Magneten, um zurück in euer Zimmer zu kehren. Legt euch dort aufs Bett und schlaft bis zum nächsten Morgen durch. Nachdem ihr kurz eingenicke seid, werdet ihr von einer Dame namens Elsa geweckt, die euch einiges zu berichten weiß. Sprecht sie danach auf alle Punkte an und erfahrt viele interessante Dinge. Nachdem ihr euch verabschiedet habt, macht Elsa eine Fliege und ihr erwacht am nächsten Morgen.

Tag 16

Sucht zuerst die Apotheke auf und übergebt dort Salim die Pralinschachtel. Sprecht mit dem Mann nochmals über alle Punkte und verlaßt dann die Apotheke wieder. Greift euch im Freien nochmals ein paar **Blumen** von der rechten Wand und macht euch dann auf den Weg zum berühmten Abenteurer. Redet mit diesem über alles mögliche und erfahrt so viele Dinge über Atlantis. Bedenkt, daß ihr zu diesem Zeitpunkt schon die Schwimmfähigkeit erhalten haben solltet - siehe Lösung.

Verlaßt das Gebäude wieder und nähert euch auf der ganz linken Seite Andre und dessen Boot (vor 12 Uhr Mittags). Mietet das Gefährt und fahrt damit nach Zante (siehe Karte).

Geht auf der Insel an Land und steuert das dort befindliche Symbol an (Katrinas Zufluchtsort). Im neuen Abschnitt gelandet geht ein Stück nach links und findet euch vor einer Tür wieder, an die ihr klopft. Es erscheint Katrina, die euch ein paar Sachen erzählt. Klickt die Dame danach an und redet über alle Punkte, um am Ende der Unterhaltung ein **Wasseratmungs-Amulett** zu erhalten.

Besteigt danach erneut das Boot und fahrt mit diesem weiter nach Skyros (siehe Karte). Um nun das Kreissymbol vor besagter Insel erreichen zu können (Atlantis), müßt ihr Skyros im nördlichen Bereich umrunden. Fahrt also oben um den dunkelblauen Bereich herum und nähert euch Skyros von hinten. Geht auf der Insel an Land, überquert diese und betretet rechts das runde Atlantissymbol.

Legt unter Wasser gleich das Unterwasseratmungs-Amulett an und taucht nach links. Nähert euch dort dem großen goldenen Gitter und widmet euch dort dem linken der beiden Scharniere. Benutzt mit diesem Scharnier zuerst das Schmieröl, dann euer Werkzeugset und schließlich den Magneten (dazu ist der Magnet, wie gesagt, mit dem Scharnier zu benutzen). Das Gitter öffnet sich (als Dieb einfach Gewalt und als Zauberer einen Zauberspruch anwenden, um die Tür zu öffnen) und ihr taucht schnell nach rechts weg, da aus der Röhre hinter dem Gitter zwei Wächter hervorkommen.

Verlaßt kurz das Wasser und kehrt danach wieder zurück. Nähert euch vorsichtig der Wache und setzt diese mit dem Knüppel außer Gefecht (als Dieb und Zauberer solltet ihr versuchen, nicht aufzufallen und möglichst keinen Gegner zu töten. Taucht bei Bedarf einfach schnell davon). Ihr könnt nun in die Röhre tauchen und findet euch daraufhin vor zwei weiteren Wachen wieder, die ebenfalls mit dem Knüppel außer Gefecht gesetzt werden können.

Ist euch dies gelungen, taucht ihr weiter nach links. Knüppelt eine weitere Wache nieder und taucht weiter nach links (hinter einer großen Säule entlang), bis sich die Ansicht ändert. Ihr befindet euch nun auf einer Art großem Platz und im oberen Bereich schwimmt eine Wache vor einer Mauer. Haltet euch also knapp über dem Boden und taucht weiter nach links. Nach ein paar Metern solltet ihr ganz nach links abbiegen und auf die andere Seite des großen Platzes vor die dort befindliche Mauer tauchen. Folgt dieser weiter nach rechts vorne, bis ihr vor dem unteren Teil eines Turmes landet, in dem sich drei goldumrahmte Nischen befinden. Benutzt mit der mittleren Nische euer Werkzeugset, woraufhin sich diese öffnet. Ihr taucht automatisch hindurch und findet euch im Königssaal wieder.

Taucht hier nach rechts und werdet von der Königin gewarnt. Taucht danach trotzdem weiter nach rechts und übergeht auch die zweite Warnung. Nehmt die Blumen zur Hand und benutzt diese mit der Königin, woraufhin die Dame euch freundlicher gegenübertritt (andere Charakter sprechen einfach mit der Königin und schmieden eine Übereinkunft). Redet nun mit der Königin über alle Punkte und beachtet, daß während des Gespräches neue Punkte auftauchen. Geht auch diese durch und bittet schließlich um Frieden. Ihr erhaltet so eine **Friedensstatue** und landet vor den Toren von Atlantis, von wo aus ihr euch zurück in euer Zimmer teleportiert (mit dem Magneten).

Hinweis:

Bringt die eben erhaltene Statue noch nicht zur Halle der Könige, sondern erledigt zuvor noch ein paar andere Dinge!

Klickt dort auf das Bett und versucht, 8 Stunden zu schlafen. Wiederum werdet ihr von Elsa geweckt, die euch etwas von der gesuchten Amsel und Minos erzählt. Ihr werdet daraufhin automatisch auf der Insel von Minos abgesetzt.

Versucht dort, die große Wache niederzuknüppeln. Gelingt euch dies nicht, müßt ihr den Kerl töten. Folgt danach dem Pfad weiter nach links, bis ihr euch vor einer Schloßmauer wiederfindet. Nehmt euch dort vor den Goons und den Legionären in Acht und versucht, euch an diesen vorbeizuschleichen.

Folgt der Palastmauer auf die ganz linke Seite (als Kämpfer oder Zauberer müßt ihr das große Tor der Festung aufzaubern oder aufschlagen und im Hof die Gegner erlegen. Die nächste Tür führt euch dann ins Innere der Festung) und entdeckt dort auf einem Felsvorsprung einen weißen alten Baum, mit dem ihr euren Enterhaken benutzt. Zieht euch so also nach oben und die Ansicht ändert sich. Oben angekommen klickt euch einfach immer nach rechts durch, bis ihr die Mauer vor euch seht. Klickt diese an, um hinüberzuspringen. Von dort aus klickt ihr auf den rechten Balkon, um auch dorthin zu springen.

Tötet auf dem Balkon einen Legionär und geht weiter nach rechts. Hier müßt ihr nun hintereinander vier Wachen töten, die aus der hier befindlichen Tür heraus kommen. Ist euch dies geglückt und sind alle Feinde besiegt, klickt auf die hier befindliche Tür und knackt deren Schloß. Durchquert die Tür und findet euch im Innern des Palastes wieder.

Streckt hier den ersten Goon mit dem Knüppel nieder und steigt dann die Treppe nach oben. Tötet im oberen Bereich die beiden anderen Wachen und folgt der Balustrade nach ganz links. Öffnet die dort befindliche Doppeltür und betretet den dahinter liegenden Raum. Im Innern erwarten euch bereits zwei weitere Goons, die es auszuschalten gilt. Nachdem dies geschehen ist, greift euch die **geflügelte Statue** (Löwen-Statue), die auf dem unteren Tisch steht.

Nähert euch dann den Gittern (Alkoven) auf der rechten Seite und widmet euch der mittleren der drei Alkoven. Entschärft deren Falle (altbewährtes Prinzip) und sackt euch danach alles ein (Amulett des Angriffs, Glücksbringer, Atlas-Armband und Tarnzauber). Es erscheinen danach zwei weitere Goons, derer ihr euch erwehren müßt.

Nähert euch danach den drei Alkoven auf der linken Seite. Über der mittleren dieser Alkoven steht eine weitere Statue. Benutzt zunächst euren Enterhaken, um euch mit dessen Hilfe zu der Statue nach oben zu ziehen. Befindet ihr euch dann vor der Statue, nehmt diese *auf keinen Fall* mit bloßen Händen auf. Greift euch ein Laken aus eurem Gepäck und benutzt dieses mit der **magischen Statue**, um euch diese einzuverleiben. Klickt ihr danach auf den Boden, springt ihr wieder hinab.

Es geht jetzt nochmals auf die rechte Seite des Raumes, wo ihr diesmal das ganz linke der drei Gitter (Alkoven) anklicken und deren Falle ihr entschärfen solltet. Ist euch dies geglückt, findet ihr dahinter nämlich die **Amsel**.

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch noch die übrigen Alkoven öffnen, denn in jeder findet ihr ein paar nette Gegenstände. Beachtet nur, daß euch nach jedem erfolgreichen Öffnen zwei Goons überraschen. Hier eine kleine Auflistung, was sich in jeder Alkove befindet:

Tränke	Amsel
Waffen	Amulette
Rüstungen	Drachmen

Habt ihr alles ausgeräumt oder auch nicht, kehrt mit Hilfe eures Magneten zurück in euer Zimmer und schlaft dort bis zum nächsten Morgen.

Tag 19

Nachdem Ihr ein wenig Essen zu euch genommen habt, könnt ihr den Marktplatz ansteuern. Sprecht dort mit Wolfie über alle Punkte und übergebt diesem dann die Amsel, von der der Händler eine Kopie anfertigt - diese ist ab 17 Uhr abholbereit.

Macht euch in der Zwischenzeit daran, die nicht benötigten Gegenstände zu verkaufen und unterhaltet euch in der Apotheke mit Julana und Salim.

Nach 17 Uhr sucht erneut Wolfie auf und sprecht diesen an. Erfahrt, daß der Händler die Rabenstatue angefertigt hat. Sprecht Wolfie danach auf alle Punkte an und erhaltet eure **Amsel** zurück. Kauft Wolfie dann die **gefälschte Amsel** ab und macht euch auf den Weg in die Diebesgilde, die ihr nach 18 Uhr betreten könnt.

Verkauft dort Arestes die magische Statue und die Löwenstatue und gebt ihm dann die echte Amsel, woraufhin der Kerl etwas in sein Gildenbuch schreibt. Geht anschließend weiter in die Taverne zum toten Papageien und redet im Innern mit der Tänzerin Nawar. Zeigt ihr die echte Amsel und erfahrt, daß ihr Ferraro reinlegen solltet. Übergebt der Dame Heras Ring und hört, wie sie meint, ihr sollt ihr zuvor erst eure Liebe beweisen.

Nähert euch dann dem Ausgang der Taverne und steigt kurz davor links die Treppe nach oben. Übergebt dort Ferraro die echte Amsel und erhaltet dafür im Austausch die **Urkunde** für die Gnom Taverne (andere Charakter geben dem Kerl die Friedensstatue im Austausch gegen die Urkunde. Allerdings müßt ihr die Statue vorher erst der Wache vor der Halle der Könige zeigen, um den besagten Ritus abzuschließen. Die Statue dürft ihr danach behalten!).

Kehrt sodann mit Hilfe des Magneten zurück in euer Zimmer der Taverne. Verlaßt dieses sogleich wieder und übergebt im unteren Teil Anne die eben erhaltene Urkunde. Danach kehrt ihr in euer Zimmer zurück und schlaft bis zum nächsten Morgen.

Tag 20

Jetzt könnt ihr die Halle der Könige aufsuchen und vor deren Tor der linken Wache die Friedensstatue zeigen.

Verfolgt im Innern das Gespräch und erhaltet nun eure letzte Aufgabe, den Gerechtigkeitsritus. Dieser besteht darin, einen Mörder zu finden und dingfest zu machen.

Begeht euch zuerst zum Strandbereich, wo ihr das Haus des berühmten Abenteurers betretet. Redet mit ihm über alle Punkte und erfahrt so Näheres über den Gerechtigkeitsritus.

Begeht euch nun mit Hilfe des Magneten in euer Zimmer und schlaft dort bis zum Abend. Wieder einmal werdet ihr von Elsa geweckt, die euch ein paar Dinge zu erzählen hat. Klickt die Dame danach an und geht alle Punkte durch. Küßt sie und verabschiedet euch dann. Ihr müßt schließlich solange warten, bis die Frau wieder verschwindet (kann ein wenig dauern).

Nachdem ihr wieder erwacht seid, geht es zurück auf den Nob Hill und vor die Halle der Könige. Geht dort weiter nach rechts und findet euch vor Ferraros Haus wieder. Nähert euch der rechten Tür des Gebäudes und knackt deren Schloß (nach 20 Uhr), um in das Innere zu gelangen.

Bleibt von nun an die gesamte Zeit über im Schleichmodus (K-Taste betätigen) und nehmt im Haus erst einmal eure Fackel zur Hand (ausrüsten). Nachdem ihr etwas Licht ins Dunkel gebracht habt, steigt die Treppe im hinteren Bereich nach oben und öffnet die dort befindliche Tür. Findet euch daraufhin auf dem Dach wieder, wo ihr zunächst auf das hinter euch befindliche, höher liegende Dach klettert (dazu ist der Enterhaken mit dem Dach zu benutzen). Von dem zweiten Dach aus geht es weiter auf das dritte und höchste Dach (auch hierzu muß der Enterhaken benutzt werden). Springt von hier aus nun zweimal nach unten (auf die vor euch liegenden flacheren Dächer), indem ihr das jeweilige Dach einfach anklickt.

Nähert euch auf dem unteren Dach stehend dessen linkem Rand und springt von dort aus rüber auf die andere Seite (dazu einfach das Dach der anderen Seite anklicken). Dort angekommen wechselt in den Schleichmodus und nähert euch vorsichtig dem mittleren der drei Fenster. Benutzt mit diesem zuerst das Schmieröl, dann das Werkzeugset. Klickt dann auf das mittlere Fenster und wählt die Option `Das Werkzeugset verwenden` aus.

Nun findet ihr euch im Innern des Hauses wieder, wo ihr die linke Pfeiltaste betätigt, um seitwärts auf dem Sims entlangzuschleichen. Springt am Ende automatisch auf die Brüstung und folgt dieser bis zur Treppe, über die ihr nach unten steigt. Steckt euch im unteren Bereich die helle **Amphore aus Alabaster** ein, die auf dem Tisch steht. Klickt dann auf den Tisch und verrückt diesen. Das Teil wird so nach rechts und unter eine Statue geschoben, die auf einem Regal oberhalb einer Türe steht. Klickt schließlich auf den Tisch, um auf diesen zu

steigen und tauscht auf dem oberen Regalbrett die mitgeführte gefälschte Amsel gegen die auf dem Regalbrett stehende **echte Amsel** aus.

Es geht jetzt mit Hilfe des Magneten zurück in euer Zimmer, wo ihr bis zum nächsten Morgen schlaft.

Tag 21

Nachdem ihr gegessen habt, verläßt die Taverne und schaut, ob ihr noch ein paar **Gegengift-Pillen** besitzt. Ist dies nicht der Fall, geht kurz in die Apotheke und kauft euch ein paar dieser Pillen.

Macht euch jetzt auf den Weg zum Strandbereich, wo ihr euch bis 19 Uhr die Zeit vertreiben müßt. Verläßt dann diesen Abschnitt nach links und durchquert den Torbogen. Im Bereich mit der Abenteuer- und der Diebesgilde nehmt zuerst einmal eine Gegengift-Pille zu euch (diese im Inventar anklicken und benutzen). Lauft dann weiter nach links und versucht, die Brücke zu überqueren. Just in diesem Augenblick erscheint der Attentäter Bruno, den ihr nun im Zweikampf besiegen müßt.

Ist euch dies gelungen, fällt ihr in eine tiefe Ohnmacht und erwacht in der Halle der Könige. Dort folgt ein kurzes Gespräch über Minos. Gebt während der kurzen Unterhaltung die Antwort `Minos mit einem Trick zu einem Geständnis bringen` (andere Charakter: `mit Minos konfrontieren`) und findet euch danach im Freien wieder.

Kehrt mit Hilfe des Magneten zurück in euer Zimmer und schlaft dort bis zum nächsten Morgen.

Tag 22

Am nächsten Morgen werdet ihr durch ein Klopfen geweckt und in die Halle der Könige geführt. Gebt dort die Antwort `Sagen, das der Mörder gestanden hat` (andere Charakter: `mit Minos konfrontieren`) und Minos macht sich daran, zu verschwinden. Ihr werdet in ein Boot gesetzt und zur Festung von Minos gebracht.

Begebt euch dort, wie auch schon zuvor, vor den Festungsmauern nach ganz links (andere Charakter gehen direkt durch das Festungstor), steigt dort die Schräge nach oben und benutzt den Enterhaken mit dem einzelnen weißen Baum, um euch daran hochzuziehen. Folgt dem oben befindlichen Weg nach ganz rechts, springt am Ende auf die Schloßmauer und von dort aus weiter nach rechts auf den Balkon. Killt nun die nacheinander erscheinenden Goons und knackt schließlich das Schloß der hier befindlichen Tür (rechte Seite). Durchquert diese, um euch im Innern der Festung wiederzufinden.

Rennt im Innern der Festung schnell die Treppe nach oben und folgt der Brüstung bis zum Ende hin (ganz links). Laßt dabei die Angreifer außer Acht und rennt einfach durch. Öffnet am Ende die Doppeltür (tötet zunächst die beiden davor stehenden Goons) und betretet den dahinter befindlichen Raum. Laßt auch

hier zunächst alle Gegner außer Acht und rennt schnell nach vorne an den Tisch. Nehmt das dort befindliche **Werkzeugset** an euch und bringt es schnell zu Elsa, die in einer Alkove auf der rechten Seite eingesperrt ist. Die Dame befreit sich daraufhin selbst und ihr macht euch daran, die beiden Goons und den Minotaurus zu bekämpfen, wobei euch Elsa allerdings unterstützt.

Habt ihr die Gegner besiegt, folgt eine Sequenz, während der Minos in den Tod stürzt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, untersucht die Leiche des Minotaurus, um eine **Axt** zu finden. Ferner solltet ihr die Leiche von Minos durchsuchen, um mehrere nette Gegenstände, unter anderem ein **vergiftetes Messer** zu finden.

Nachdem dies erledigt wäre, wartet ein wenig und bemerkt, wie Elsa nach kurzer Zeit zu einer verschlossenen Alkove auf der linken Seite rennt. Dabei handelt es sich um die ganz rechte Alkove. Nähert euch nun diesem Gitter und entschärft deren Falle (habt ihr dies schon früher erledigt, ist das Gitter der besagten Alkove lediglich anzuklicken). Ist euch dies geglückt, steckt euch die Gegenstände ein und verläßt den Bildschirm, um Katrin herbeizurufen, die euch in die Höhle des Drachen führt.

Das Ende

Nachdem ihr wieder handeln könnt, klickt gleich auf Toro (den Minotaurus rechts neben euch) und bittet diesen, euch zu helfen, die Säule wieder aufzustellen.

Klickt danach schnell auf Gort (der häßliche Kerl, der versucht, nach links zu verschwinden) und bittet auch den Typen, euch beim Aufstellen der Säule zu helfen. Wartet nun, bis die Beiden sich an der umgestürzten Säule zu schaffen machen und klickt dann ebenfalls auf die Säule, woraufhin diese angehoben und aufgestellt wird. Klickt danach schnell auf Gort und sagt ihm, er möge sich opfern (andere Charaktere sollten Toro dazu anhalten).

Nun solltet ihr solange verweilen (eure Mitstreiter schlagen derweil schon auf den Drachen ein), bis sich der Drache befreit und davon fliegt (gebt Toro und Gort ein paar Heiltränke und klickt von Zeit zu Zeit auf Erana, die euch und die anderen heilen kann). Dies passiert dann, wenn dem Drachen die Hälfte seiner Lebenspunkte abgezogen wurden.

Ihr findet euch daraufhin auf einem anderen Platz wieder, wo ihr nun die Axt des Minotaurus Toro geben solltet. Erana sollte das Drachentöterschwert bekommen und ihr selbst benutzt einige Feuerschutztränke. Ein paar Zaubersprüche können auch nicht schaden. Wartet nun solange, bis der Drache auf dem Boden landet und schlägt dann schnell mit eurer Waffe zu. Nach ein paar Treffern (die Freunde helfen euch ebenfalls - nehmt euch nur vor dem Feueratem des Monsters in Acht) ist der Feind besiegt und ihr findet euch in der Halle der Könige wieder.

Dort könnt ihr euch nach einem kurzen Dialog entscheiden, ob ihr König werden wollt oder nicht. Die nächsten Antworten sind egal. In der Diebesgilde werdet ihr zum Meisterdieb gekrönt und Nawar fällt euch um den Hals.