

Komplettlösung zu Silver

Der Beginn

Nachdem ihr euch den Vorspann reingezogen habt und handeln könnt, findet ihr euch vor dem Haus eures Grossvaters wieder. Dieser fordert euch zu einem Kampftraining auf.

Bevor ihr dieses jedoch bestreiten könnt, müsst ihr zuerst ein Schwert und ein Schild besorgen. Betretet dazu das Haus und trefft im Innern auf eure Freundin. Nachdem ihr kurz mit dieser gesprochen habt, nehmt euch vom Boden des Erdgeschosses den **Apfel** auf, der euch, nach Einnahme, ein paar verlorene Lebenspunkte zurück gibt. Steigt dann die Treppe nach oben und findet im oberen Stockwerk auf der linken Seite eine grosse Truhe, die ihr öffnet. So erhaltet ihr ein **Holzschild** und ein **Schwert**. Nehmt beide Teile auf und legt diese sogleich an. Betätigt dazu die rechte Maustaste, um ein Menü zu öffnen. Geht dort auf das Schildsymbol, um das Schild zu finden und auf das Faustsymbol, um dort das Schwert zu finden - klickt beides an. Habt ihr beide Teile angelegt, könnt ihr das Haus wieder verlassen.

Im Freien folgt nun eine Kampfanweisung durch den Grossvater. Dieser führt euch verschiedene Schläge vor, die ihr nachmachen müsst. Befolgt dazu die Anweisung des Computers. Habt ihr den Schlag korrekt ausgeführt, folgt der nächste. Schliesslich müsst ihr noch ein paar Verteidigungen ausführen. Ist schliesslich alles zur Zufriedenheit des Grossvaters passiert, folgt ein kurzer Schlagabtausch.

Haut dabei irgendwie auf den Grossvater ein - es kann euch nichts passieren. Nach einiger Zeit erscheinen automatisch die Schergen von Silver, die eure Freundin entführen.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, folgen die ersten Kämpfe. Tötet zuerst die beiden Soldaten und beachtet nach deren Ableben (wie auch in Zukunft), dass die getöteten Feinde das eine oder andere Mal Gegenstände wie Geld, Lebensmittel oder Objekte fallen lassen.

Habt ihr die Feinde ausgeschaltet, verlassst den Bildschirm nach links unten und landet im nächsten Bereich. Dort kommen euch wiederum ein paar Soldaten entgegen, die es auszuschalten gilt. Ist euch auch dieses

geglückt, verlasst den Bildschirm nach unten und findet euch im Hafengebiet wieder. Nachdem ihr auch die hier befindlichen Soldaten aus dem Weg geräumt habt, geht es weiter nach links. Hier verfolgt ihr gerade noch, wie das Schiff mit eurer Freundin ablegt und verschwindet.

Euch sprechen daraufhin zwei ältere Leute an, die ein paar interessante Dinge zu berichten wissen. Nachdem ihr dann noch ein paar kurze Sätze mit eurem Grossvater gewechselt habt, geht zurück nach rechts. In einem kleinen offenen Gebäude ganz rechts findet ihr hier nun einen schwebenden Mann vor, den ihr ansprecht. Dieser Kerl entpuppt sich als *Schreiber* und gibt euch die Möglichkeit, das erste Mal abzuspeichern.

Habt ihr dies erledigt, verschwindet der *Schreiber* wieder (diese Typen tauchen von nun an bestimmten Stellen auf). Folgt nun dem Weg nach rechts vor das Stadttor und erledigt dort vier Wachen. Habt ihr dies geschafft, könnt ihr das Stadttor durchqueren.

Ihr befindet euch nun in einem kleinen Dorf (Kasernen). Schlagt euch nach rechts durch und tötet dabei weitere Wachen. Vor der rechten Stadtmauer befindet sich ein Händler, den ihr ansprechen könnt - kauft ihm bei Bedarf ein paar Lebensmittel ab (diesen Händler könnt ihr gesamten Spielverlauf aufsuchen) und verlassst diesen Bereich dann durch das rechte Stadttor. Überquert im nächsten Bereich die kleine Brücke nach rechts oben und landet vor dem Tor nach Haven. Der Grossvater durchquert dieses und fordert euch auf, es ihm gleichzutun. Es erscheinen daraufhin ein paar Wachen, die ihr aber ausser Acht lassen könnt. Folgt deshalb dem Grossvater durch das Tor in Richtung Haven.

Haven

Nachdem ihr euch auf der anderen Seite des Tors befindet, versucht eine Wache, euch zu folgen. Bei dem Versuch wird diese gegrillt.

Folgt hier nun dem Weg nach rechts oben und landet vor einer Kreuzung. Folgt hier zunächst dem Weg nach links, um in einem neuen Bereich zu landen (Rebellenlager). Hier folgt eine kurze Sequenz, in deren Verlauf ihr auf den Duke und seine Männer trefft.

Ihr folgt den Kerlen in deren Lager und erfahrt weitere Informationen. Nachdem ihr wieder handeln könnt, redet hier mit allen Personen. Besonders mit den beiden Schwertkämpfern in der linken unteren Ecke.

Von einem der beiden erlernt ihr nämlich eine **Kampftechnik** namens 'Das Netz der Spinne'.

Habt ihr hier alles erledigt, könnt ihr das Lager über die Hängebrücke nach Süden verlassen. Folgt dem Weg nach rechts und betretet schliesslich wieder die Kreuzung. Von dort aus geht ihr nun in die Höhle auf der rechten Seite.

Ihr hört im Dunkeln ein fürchterliches Schreien und verlasst die Höhle wieder. Kehrt zurück auf die linke Seite und klettert dort eine der beiden Strickleitern nach oben, um erneut im Lager zu landen. Sucht dort das Lagerfeuer und entdeckt, dass neben diesem eine **Fackel** herum liegt - nehmt diese an euch.

Verlasst das Lager wieder nach unten und kehrt nach rechts zurück zur Kreuzung. Öffnet dort das Inventar und klickt auf die Fackel, um diese in die Hand zu nehmen. Ihr könnt sodann die Höhle betreten und bemerkt im Innern einen kleinen Jungen mit einem Sprachrohr. Nachdem dieser verschwunden ist erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Habt ihr dies getan, folgt der Höhle nach links. Ihr findet euch auf einer Brücke wieder, die ihr nach Süden überquert. So findet ihr euch schliesslich vor der grossen Bibliothek wieder, vor der ein paar Kobolde stehen. Nachdem diese verschwunden sind, nähert euch dem grossen Holztor und öffnet dieses automatisch.

Die Bibliothek

Im Innern der Bibliothek (Bibliotheksportal) verfolgt ihr eine kurze Szene, in der ein Professor von Kobolden bedroht wird. Nachdem ihr wieder handeln könnt, legt euer Schwert und das Schild wieder an, nähert euch den roten Teufeln und killt diese.

Nachdem ihr alle Kobolde getötet habt, rennt der Professor weg. Er hält jedoch kurze Zeit später inne und informiert euch über das hier befindliche Teleskop. Es soll sich im Dachgeschoss der Bibliothek befinden und von einem Mann namens Teronus bewacht werden. Steigt also die Treppe nach oben und folgt dort zuerst dem weiteren Weg nach links (die Tür vor euch ist verschlossen - Goldschlüssel - und auf der rechten Seite befindet sich ein noch verschlossenes Kraftfeld).

Im nächsten Bereich trefft ihr auf zwei Kobolde, die schnell besiegt sind. Folgt dann den Treppen nach unten und bemerkt, wie ein goldener

Kobold durch einen Ausgang davon läuft. Daraufhin erscheint eine ganze Horde von Kobolden, die ihr allesamt erst töten müsst, bevor ihr den Durchgang ebenfalls passieren könnt, durch den der goldene Kobold verschwunden ist.

Auch im nächsten Raum gilt es wiederum, alle Kobolde zu töten, bevor ihr den Saal nach unten durch das grosse Steintor verlassen könnt.

Im nächsten Raum gilt es wiederum, alle Kobolde zu töten. Beachtet dabei, dass einer der Feinde eine **Schleuder** fallen lässt, die ihr aufnehmen müsst (dieses Ding entpuppt sich als erste Fernwaffe). Einer der Kobolde hat sich nämlich links auf einem Bücherregal plaziert. Diesen müsst ihr nun mit Hilfe der eben aufgenommenen Schleuder (diese ist im Menü als Fernwaffe zu wählen) töten. Ist euch dies gelungen und sind alle Gegner tot, könnt ihr in der rechten unteren Ecke mit einem Brillenkobold (Einstein) reden. Nachdem ihr von diesem Kerl nichts Wichtiges erfahrt, folgt nun der Treppe auf der linken Seite nach oben, um den nächsten Raum zu betreten.

In einem kleinen Gang trefft ihr auf den goldenen und zwei rote Kobolde. Der goldene Kerl verschwindet und die roten Kobolde lassen euch diesmal in Ruhe. Nehmt den **Käse** auf, den der Goldling hat fallen lassen und öffnet dann die Truhe ganz rechts, um dieser ein **Brot** und ein wenig **Gold** zu entnehmen (sammelt alles Gold, das ihr unterwegs findet auf und haltet stets ein wenig auf Reserve. Verschiedene wichtige Dinge müsst ihr euch nämlich kaufen).

Folgt nun der hier befindlichen Treppe nach oben und findet euch auf einer Balustrade wieder. Hier stossst ihr auf fliegende Kobolde, die es ebenfalls zu töten gilt. Ist euch dies gelungen, folgt der Balustrade zum anderen Ende und durchquert dort die offene Tür.

Ihr findet euch in einem Raum wieder, in dem ein Mann vor ein paar Kobolden flüchtet. Folgt der Truppe durch die offene Tür im unteren Bereich und landet im nächsten Abschnitt. Tötet dort alle Kobolde (auch den mit der Narrenkappe) und redet dann mit dem alten Mann, der rechts unten in der Ecke kauert. Nachdem ihr mit ihm über alles geredet habt (ofters ansprechen), verlasst den Raum und durchquert nun auf der Balustrade die offene Tür auf der rechten Seite (zwischen den Bücherregalen).

Wiederum gilt es in diesem Raum, alle Kobolde zu töten. Hierbei solltet ihr darauf achten, zuerst die beiden Kobolde auf dem Bücherregal zu

killen, da einer davon ständig Alarm bläst und neue Feinde herbeiruft. Habt ihr alle Feinde gekillt, verlasst den Raum und steigt auf der rechten Seite die Treppe nach oben.

Im nächsten Raum steigt ihr vorerst die Treppe nach unten und erschlagt dort alle auftauchenden Kobolde. Öffnet danach die Truhe in der rechten Ecke und entnehmt dieser **Lebensmittel** und **Gold**. Ist dies erledigt, steigt die Treppe wieder nach oben und folgt dort der Balustrade nach rechts (nicht den Raum verlassen). Dort befindet sich nämlich eine Wendeltreppe, die ihr nach oben steigt. Folgt dort wiederum der Balustrade nach rechts und betretet den nächsten Raum.

In diesem kleinen Gang stossst ihr auf den nächsten *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt und auch eine Truhe mit **Lebensmitteln**.

Nachdem ihr euch hier alles eingesammelt habt, verlassst den Gang nach rechts und landet in einem Raum, in dem euch der goldene Kobold bittet, ihn zu verschonen. Habt ihr alle roten Kobolde in diesem Bereich besiegt, trägt euch der Goldling auf, ihm doch zu folgen. Tut dies und verlassst den Raum auf dem Weg, auf dem auch der goldene Kobold dies tut - geht also durch die Wand in der linken unteren Ecke (Nische).

Ihr landet im nächsten Raum, wo euch der Goldling auffordert, die Wachen im unteren Bereich zu töten. Steigt also die Treppe hinunter und schlägt solange auf die beiden Wächter ein, bis diese tot sind. Danach durchquert die nächste Tür nach Norden (oben).

Der goldene Kobold greift sich hier nun seinen Schatz und ergreift die Flucht. Ihr werdet mit ein paar roten Quälgeistern zurück gelassen, die es zu töten gilt. Habt ihr dies geschafft, erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt. Plündert ausserdem die Truhe, die mit **Lebensmitteln** gefüllt ist.

Ihr könnt diesen Raum nun wieder verlassen und im nächsten Zimmer der Treppe nach oben folgen. Betretet dort den Teleporter und landet in einem wohlbekannten Zimmer wieder. Dort wirft der goldene Kobold seinen Schatz weg und verwandelt sich in einen grossen Kobold, den ihr nun töten müsst.

Endgegner - Kobold:

Taktik: Versucht, euch immer im Rücken dieses Gegners zu halten und von dort aus auf ihn einzuschlagen.

Habt ihr den Feind bezwungen, steigt in diesem Raum die Treppe nach oben und verlassst dort den Raum.

Ihr landet endlich im Dachgeschoß der Bibliothek, wo ihr auf Teronus stossst. Nachdem euch dieser ein paar Sätze erzählt hat, folgt ihm in die linke untere Ecke und steigt die dort befindliche Wendeltreppe nach oben. Im nächsten Abschnitt fordert euch Toranus auf, die Truhe zu öffnen, was ihr auch sogleich in die Tat umsetzen solltet. Ihr gelangt auf diesem Wege nämlich in den Besitz des **Eisschwertes**, das ihr sogleich benutzen solltet (diese Waffe schiesst aus der Ferne Eiskugeln auf die Gegner - beachtet dabei, dass sie sich nach ein paar Schüssen wieder aufladen muss - und wirkt aus der Nähe wie ein normales Schwert). Nachdem ihr die Waffe an euch genommen habt, zaubert Toranus einen Teleporter herbei und betritt diesen. Begebt euch ebenfalls in die Mitte des Teleporters, um in die Eingangshalle der Bibliothek gebeamt zu werden.

Ihr verfolgt eine längere Sequenz, in der Fuge euren Grossvater tötet und euch auffordert, euch ihm zu stellen. Schlagt dieses Angebot aus und folgt statt dessen Toranus nach rechts in den Teleporter.

Die Kellergewölbe der Bibliothek

Im neuen Bereich werdet ihr diesmal von Toranus begleitet. Folgt zuerst dem Gang nach rechts und findet in der hinteren Ecke des nachfolgenden Ganges einen **Magietrank**. Habt ihr euch diesen angeeignet, kehrt zurück in den Anfangsbereich dieses Abschnittes, steigt dort die Treppe hinunter und durchquert die Tür am Ende des Ganges.

Ihr findet euch im Hof der Bibliothek wieder, wo ihr auf die nächsten Kobolde stossst. Bringt diese Kerle schnell um (besonders den mit dem Alarmrohr) und es folgt ein kurzes Gespräch mit Toranus. Ist dieses überstanden, taucht ein *Schreiber* auf, bei dem ihr abspeichern könnt. Ist dies erledigt, folgt zuerst dem Weg nach rechts in das Innere des Gebäudes. Tötet alle von oben herab fliegenden Kobolde und betretet danach alleine den Raum auf der rechten Seite. Tötet auch dort weitere Kobolde und öffnet die Truhe, um die **Lebensmittel** und das **Gold** zu erhalten.

Kehrt danach zurück auf den Hof und folgt diesmal dem linken Weg - betretet das Gebäude. Tötet im ersten Raum alle Kobolde (fliegende und grössere) und steigt dann die Treppe nach rechts herunter - durchquert die dort befindliche Tür.

Ihr landet im Raum mit dem Aufzug, den ihr nun betreten sollt. Folgt also dem Verlauf des Raumes in die rechte obere Ecke (dort befindet sich ein grosses gelbes Dreieck auf dem Boden) und werdet in das Gewölbe hinab gelassen.

Unten angekommen folgt dem Weg ein Stück und bemerkt, wie sich eine kleine Tür an der Maschine öffnet. Durchquert diese nun offene Tür, um euch im Innern der Maschine wiederzufinden. Trefft dort auf den Hauswart, der euch verspricht den Kessel anzuwerfen, sobald hier alle bösen Kreaturen vernichtet sind. Ihr erhaltet ferner einen **Silberschlüssel** von dem Mann und findet euch danach vor der Maschine stehend wieder. Verlasst diesen Raum nun durch die offene Tür in der linken Wand und steigt im nächsten Bereich die Treppe nach unten. Es kommt daraufhin eine Art Steinmensch von links unten, den ihr mit Hilfe des Eisschwertes aus der Ferne beseitigen solltet. Folgt sodann den weiteren Treppen bis ganz nach unten (wartet, bis das Eisschwert sich wieder aufgeladen hat), wo ihr von zwei Steinmonstern angegriffen werdet. Habt ihr auch diese beseitigt (lockt einen nach dem anderen die Treppen hinauf und legt sie hintereinander mit dem Eisschwert um), betretet den mittleren Durchgang auf dem ganz unteren Platz.

Ihr gelangt in eine Höhle, die von vier Steinmonstern und einem unsichtbaren Narren bewohnt wird. Schlägt ihr eines der Steinmonster kaputt, kommt der Unsichtbare zu eben diesem Steinhaufen gelaufen und zaubert ihn wieder zurück zu einem Monster. In diesem Moment ist der Narr sichtbar und muss geschlagen oder mit einem Eisschuss beschossen werden. Wiederholt diese Prozedur also solange (Steinmonster schlagen, auf Narren warten, dieser wird sichtbar, zuschlagen), bis der Narr endlich tot ist und die Steinmonster nicht mehr wiederbeleben kann. Ist dies der Fall, schlägt die restlichen Monster tot und betretet dann den Durchgang auf der rechten Seite.

Ihr landet in einem kleinen Labor, das von einem Alchemist und dessen Gehilfen bewohnt wird. Der Kerl erzählt euch von einem Trank, der sich im verschlossenen Lager auf der rechten Seite befindet. Öffnet die verschlossene Tür mit Hilfe des Silberschlüssels, den ihr vorher vom Hauswart erhalten habt und betretet das Lager. Dort hebt ihr auf dem Boden den **Chaostrunk** auf und steckt diesen ein.

Verlass das Lager und das Labor und durchquert vom grossen Steinplatz aus (dort, wo ihr vorher den unsichtbaren Narren kaltgemacht habt) nun die offene Tür auf der linken Seite.

Der nächste längere Gang erwartet euch. Steigt hier stets die Treppe hinunter und erwartet auf jedem Absatz ein Steinmonster. Kämpft euch bis ganz nach unten durch und bezwingt auf dem Boden zwei Steinwesen. Habt ihr alle Gegner besiegt, verlassst diesen Bereich durch die Öffnung links neben der blau schimmernden Nische.

Im nächsten Bereich werdet ihr gleich von zwei Steinwesen angegriffen. Habt ihr diese aus dem Weg geräumt, steigt die Treppe hinab und tötet zwei weitere Steinmonster. Habt ihr auch diese dem Erdboden gleich gemacht, sucht den unteren Teil dieses Bereiches auf, wo ein *Schreiber* zum Abspeichern erscheint. Tut dies und geht hier durch die mittlere Höhlenöffnung.

Ihr trefft auf den geflügelten Dämonen, einen weiteren Endgegner.

Endgegner - geflügelter Dämon:

Taktik: dieser Feind ist nur verletzbar, wenn er kleine Kobolde aussetzt. Das heisst, tötet ihr einen der beiden kleinen, herum rennenden Kobolde, hält der grosse Dämon kurz inne und erzeugt einen neuen Kobold (blauer Kreis). In genau diesem Augenblick müsst ihr euch dem Gegner schnell nähern und mit dem Eisschwert eine Salve auf das Ungetüm abfeuern. Wiederholt diese Prozedur sooft (Kobold töten, auf Dämon schiessen) und achtet dabei auf die Feuerbälle des Dämons (dazu am besten hinter dem grossen Felsen auf der linken Seite verstecken), bis der Gegner besiegt ist.

Habt ihr dies geschafft, erscheinen alle bisher beteiligten Personen und bringen euch zu dem Teleskop. Nähert euch dem Teleskop und klickt auf das Rad, das sich am vorderen Teil des Sockels befindet. Daraufhin verfolgt ihr die Route des Schiffes und bemerkt, dass es mit voller Kraft in Richtung Rain segelt.

Nach dieser Erkenntnis, macht ihr euch mit dem Duke im Schlepptau auf den Weg in dessen Lager, wo eine kurze Lagebesprechung stattfindet. Ihr beschliesst, euch in Zweiergruppen auf den Weg nach Rain zu begeben und euch dort an den Docks wiederzutreffen.

Rain

Sobald ihr wieder handeln könnt (euer Charakter ist eine Stufe gestiegen und ihr befindet euch in Begleitung von Sekune), durchquert das Stadttor und findet euch im Innern der Stadt wieder. Tötet dort zwei Wachen, nehmt euch deren Gegenstände auf und speichert, bei dem erschienenen *Schreiber*, ab.

Um nun einen kleinen Überblick über die Stadt zu erhalten, deren wichtige Punkte zu erfahren und zu euren Kumpanen zu gelangen, nehmt einfach den folgenden Weg. Beachtet jedoch, dass ihr in jedem neuen Bereich von Wachen und/oder Wölfen angegriffen werdet (die Wachen in der Stadt lassen ein **Breitschwert** fallen):

vom Eingangsbereich aus geht es nach rechts unten. Ihr landet auf einer Kreuzung, der ihr nach unten folgt. Bei der nächsten Möglichkeit umgeht ihr das Haus, das in der Mitte der Strasse steht, nach rechts oder links - beide Wege führen wieder zusammen. Hinter dem Haus geht es weiter nach rechts unten. Der nächsten Strasse folgt ihr einfach nach oben. Ihr findet euch dann vor der Stadtmauer wieder, unter der ihr durchgeht. So landet ihr wiederum auf einer Kreuzung. Der Weg nach unten führt in einer Sackgasse, dem Weg nach links müsst ihr später folgen. Steigt also hier die Stufen auf der rechten Seite nach oben.

An der nächsten Kreuzung folgt dem Weg nach unten und findet euch auf einem Platz wieder, auf dem eine alte Dame von ein paar Wachen traktiert wird. Tötet alle Wachen und unterhaltet euch danach mit Edith. Ihr erfahrt, dass Silvers Wachen den Sohn von ihr entführt haben. Ferner bittet euch die Alte, auf eurer Reise Ausschau nach deren Sohn zu halten - dazu erhaltet ihr den Lieblingstteddy des verschollenen Sohnes.

Nehmt den **Teddybär** an euch und verlassst den Platz nach links. Zurück an der Kreuzung, folgt ihr diesmal dem Weg nach rechts. Ihr findet euch auf einem weiteren kleinen Platz wieder, den ihr nach oben hin wieder verlasst. So landet ihr endlich vor den Docks, wo euch eure Freunde bereits erwarten. Ihr bemerkt, dass die gesuchte Galeere bereits ausgelaufen ist und macht euch frustriert auf den Rückweg nach Haven.

Vor dem Lager des Duke stehend folgt eine kurze Unterhaltung. Ihr erfahrt vom Tempel des Orakels, wo ihr bereits erwartet werdet. Sprecht kurz mit Dr. Buzuki und folgt diesem dann ins Innere des Tempels. Dort

trefft ihr auf das Orakel, das euch die Zukunft voraussagt und vier Fragen beantwortet.

Ihr erfahrt von acht magischen Kugeln, mit deren Hilfe ihr den Bösewicht Silver erlegen könnt. Die Kugeln gilt es nun, zu besorgen.

Ihr erfahrt, dass sich die erste Kugel im Besitz eines gewissen Othias befinden soll, der in einem Turm lebt. Ausserdem erhaltet ihr ein **Zauberhorn**, mit dem ihr die magische Sperre vor dem Turm entfernen könnt. Ihr findet euch danach auf dem Dach des Turmes wieder, wo euch Duke ein Karte überreicht. Ferner erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Klickt ihr die erhaltene Karte im Inventar an, öffnet sich diese und gibt euch einen Überblick über die Welt. Die Karte lässt sich in alle Richtungen scrollen. Auf der Karte befinden sich ferner verschiedene Orte, die ihr nun durch Anklicken bereisen könnt (ihr könnt zuerst noch das Dach über die Treppe verlassen, wo ihr den Professor auf dem Boden trefft. Sprecht ihr diesen an, bietet euch dieser Heiltränke zu Kauf an). Habt ihr einen neuen Ort besucht, wird dieser ebenfalls auf der Karte verzeichnet.

Öffnet also die Karte und klickt dort auf den Turm von Othias, der sich in Rain befindet (linke Seite).

Die 1. magische Kugel

Ihr findet euch vor dem grossen Turm in Rain stehend wieder. Nähert euch dem magischen Kraftfeld, das den Zugang zum Turm verwehrt und klickt dieses an, woraufhin automatisch das Zauberhorn eingesetzt wird und das Feld verschwindet. Durchquert das Tor, tötet die Kobolde und folgt dem Gang nach links oben.

Steigt im Innern des Turmes die Treppe nach oben und trefft auf Othias. Diesen sprecht ihr automatisch an und teilt ihm euer Anliegen mit. Der Zauberer übergibt euch daraufhin die Erste von acht **magischen Kugeln**. Nehmt diese Kugel (**Feuerzauber**) an euch und sprecht, nachdem ihr die Möglichkeit erhaltet, ein weiteres Mal Othias an. Ihr erfahrt so leider nichts Näheres über den Verbleib der restlichen magischen Kugeln.

Öffnet nun die Truhe ganz links und entnehmt dieser unter anderem den **Schwertangriff** `Sensenmann` und einen **Metallschlüssel**.

Die 2. magische Kugel

Nachdem ihr die Truhe des Magiers leer geräumt habt und euch im Besitz des Metallschlüssels befindet, solltet ihr euer Inventar öffnen und dort die Karte anklicken. Wählt dort diesmal als Zielort das Orakel auf der Insel Haven aus und reist dorthin.

Seid ihr dort angelangt, verlasst den Bildschirm nach unten und findet euch vor einem grossen Tor wieder. Hier solltet ihr nun die eben erhaltene Feuerzauberkugel zücken und die aktivieren. Durchquert das Tor und betretet den nächsten Abschnitt (Winter). Öffnet hier gleich die vor euch befindliche kleine Holztür mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssels und durchquert das Turmhäuschen nach rechts. Folgt dort der Mauer und tötet die auftauchenden fliegenden Wesen mit Hilfe des Feuerzaubers (achtet auf eure Magiepunkte!). Habt ihr alle Angreifer gekillt, könnt ihr das Bild nach rechts verlassen.

Im nächsten Bereich trefft ihr auf mehrere Wachen, die sich mit Hilfe des Breitswertes locker töten lassen. Beachtet, dass eine der Wachen eine **Streitaxt** fallen lässt die ihr aufnehmen und anlegen solltet (bisher die beste Waffe). Sucht dann den unteren Teil dieses Bildes auf (über die Treppe nach unten steigen) und tötet dort die beiden Wölfe mit Hilfe der Streitaxt. Ist euch auch dies gelungen, taucht ein *Schreiber* auf, bei dem ihr abspeichern könnt.

Ihr müsst nun dieses Bild durch den unteren Durchgang (dort, wo ihr gerade die Wölfe getötet habt) verlassen. Betretet den Berg und findet euch in einem kleinen Gang wieder. Dort tauchen mehrere Eismonster auf, die ihr am besten mit Hilfe des Feuerzaubers tötet (alternativ: Streitaxt). Habt ihr alle Wesen dem Erdboden gleichgemacht, verlassst diesen Gang nach unten.

Ihr landet in einem grösseren Raum, der von Wachen, Eismonstern und Flugwesen bevölkert wird. Habt ihr all diese Biester aus dem Weg geräumt, verlassst das Bild nach rechts oben.

Ihr findet euch vor einer grossen Treppe wieder, der ihr nach unten folgt. Auf dem ersten Absatz erscheinen drei Eismonster, die es zu töten gilt. Ist euch dies gelungen, steigt die Treppe hinunter und seht vor euch ein grosses Holztor. Aktiviert den Feuerzauber und wartet, bis sich eure Magiepunkte völlig aufgeladen haben - öffnet dann die Tür. Heraus kommt ein grosser Eiszwerg mit seinen beiden Gehilfen.

Endgegner - Eiszwerg:

Taktik: Diesen Endgegner solltet ihr möglichst schnell mit dem Feuerzauber bombardieren, da dieser dem Kerl am meisten Lebenspunkte abzieht. Nähert euch dem Monster nicht zu sehr, da er von Zeit zu Zeit mit seinem Hammer auf den Boden schlägt und damit eine Erschütterung auslöst, die euch Lebenspunkte abzieht. Ist eure Magie aufgebraucht, wählt Sekune als Anführer aus (Taste 2 drücken) und schießt mit dem Bogen auf den grossen Kerl. Tötet ihr einen der Gehilfen, hinterlässt dieser eine kleine magische Kugel. Nehmt ihr diese während des Kampfes auf, erhaltet ihr ein paar Magiepunkte zurück.

Habt ihr die Feinde schliesslich besiegt, öffnet sich die grosse Holztür und ihr könnt diese durchqueren. Im dahinter befindlichen Raum findet ihr die nächste **magische Kugel**: den **Eiszauber**. Nehmt diesen an euch und verfolgt ein kurzes Gespräch mit einem Laufburschen - Professor Velding erwartet euch in der Bibliothek. Nachdem der Laufbursche wieder verschwunden ist, erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt. Beachtet ferner, dass ihr wiederum eine Stufe gestiegen seid (mehr Lebens- und Magiepunkte).

Die 3. magische Kugel

Öffnet das Inventar und klickt auf die Landkarte. Sucht das Bibliotheksportal auf der Insel Gno auf und klickt diesen Punkt an.

Im Innern der Bibliothek werdet ihr sogleich von Professor Whittle angesprochen. Da dieser nur unsinniges Zeug daher stammelt, unterhaltet euch gleich darauf mit Professor Velding auf dem Treppenabsatz. Ihr erfahrt von diesem etwas über eine Kathedrale namens Spire, in der sich die Kugel der Heilung befinden soll. Ferner erzählt er euch von einem Kerl namens Thaddeus, der in Unter-Rain leben soll. Dieser soll ein Gerät besitzen, mit dem man unter Wasser reisen kann.

Um diesen Mann nun finden zu können, müsst ihr zuerst zurück zu eurem Haus reisen. Öffnet dazu im Inventar die Karte und klickt dort auf Davids Haus, das sich auf der Insel Verdante befindet.

Am Ziel angelangt, tauchen ein paar grüne Schleimwesen auf, die ihr ausschalten müsst. Dies geht am besten mit dem Feuerzauber oder ein paar Pfeilen. Habt ihr die Biester beseitigt, überquert die kleine Brücke

und verlasst das Bild nach rechts (wartet davor noch, bis sich all eure Magiepunkte wieder aufgeladen haben).

Ihr findet euch nun auf einer Lichtung wieder. Findet hier einen Pfad, der nach oben weiter führt. Folgt ihr diesem Pfad, nähern sich weitere Schleimmonster. Habt ihr alle Schleimer bewältigt, tauchen aus dem Boden zwei Erdwesen auf, die sehr, sehr stark sind. Auch diese sind am besten mit dem Feuerzauber und Pfeilen zu besiegen (wählt Sekune an und schiesst mit Pfeilen solange auf die Monster, bis diese tot sind. Hoffentlich führt ihr genug Pfeile mit euch!). Habt ihr davon jedoch nicht mehr genug zur Hand, muss die Streitaxt her. Rennt vor den Biestern weg und schlagt ihnen in den Rücken (wenn's geht). Habt ihr die beiden schweren Gegner schliesslich besiegt, tauchen zwei weitere Feinde aus dem Erdreich auf (auweia). Tja, auch hier müsst ihr durch. Besiegt diese Kerle und folgt schliesslich dem Pfad nach oben.

Im nächsten Bereich geht es nach unten, bis ihr von ein paar Bienen angegriffen werdet - tötet diese mit Hilfe des Feuerzaubers. Nähert euch dann dem Bären, den ihr erschlagt.

Verlassst dieses Bild vorerst nach rechts, um euch vor einem Berghang wiederzufinden. Auf eben diesem Berg klickt rechts den Wolf mit dem Schwertsymbol an (Strg-Taste gedrückt halten), um auf der Kuppe zu landen. Tötet die beiden Wölfe und betretet dann das Haus, um im Innern auf **Vivienne**, eine gute Kämpferin, zu treffen. Sie möchte euch begleiten. Nehmt die Dame mit, da sie wirklich nicht schlecht ist.

Verlassst dann den Berg wieder und geht zurück nach links in den Abschnitt, wo ihr die Bären getötet habt. Überquert hier schliesslich den Baumstamm, der über die Schlucht führt und killt auf der anderen Seite den zweiten Bären. Sind alle Feinde erledigt, verlassst ihr das Bild nach links.

Ihr landet auf einem Waldweg, wo vier Männer stehen. Sprecht den ganz rechten Mann an, der sich als Bürgermeister von Rain entpuppt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, werdet ihr von den Wachen des Bürgermeisters angegriffen. Tötet eine der Wachen, woraufhin die anderen drei fliehen. Nähert ihr euch dann dem Bürgermeister, flieht auch dieser und lässt einen **Stadtschlüssel** fallen, den ihr euch natürlich nicht entgehen lasst.

Nachdem ihr dann bei dem *Schreiber* abgespeichert habt, öffnet die Karte in eurem Inventar und steuert das Tor nach Rain auf der Insel Rain an. Folgt der Strasse nach unten und lauft auf der Kreuzung weiter nach

oben. Die nächste Strasse geht es hinab und ihr landet vor einem grossen Holztor, das sich nun mit Hilfe des Stadtschlüssels öffnen lässt.

Durchquert das offene Tor (ihr befindet euch nun in Unter-Rain) und steigt zuerst auf die Stadtmauer, um die dort befindlichen Wachen zu töten. Habt ihr ebenfalls alle weiteren auftauchenden Gegner beseitigt, folgt dem angegebenen Weg, um eine Taverne zu erreichen:

rechts, rechts, runter, runter (hier könnt ihr bei einem *Schreiber* abspeichern!), rechts.

Befindet ihr euch vor dem Eingang der Taverne, klickt die Tür an und redet mit den davor stehenden Personen. Leider müsst ihr, bevor ihr die Taverne betreten könnt, erst noch ein paar weitere Angreifer beseitigen. Ist euch auch dies gelingen, sucht endlich das Innere der Spelunke auf. Hier könnt ihr euch mit mehreren Personen unterhalten:

Randolph (linke Seite): dieser Kerl verkauft euch für 100 Gold ein **Feuerschwert**. Die Klinge sendet auf Entfernung Feuerbälle aus (nicht von Bedeutung).

Albert (linke Seite): der Mann gibt euch für 30 Goldstücke wichtige **Informationen**. Ihr benötigt diese Info für das nächste Rätsel (ihr müsst den Kerl also bezahlen!). Und zwar erfahrt ihr, dass ihr die Aussenglocke dreimal hintereinander läuten müsst, dann eine Sekunde lang warten. Danach sollt ihr zweimal läuten, wieder warten und schliesslich ein weiteres Mal läuten, um die Tore zu öffnen.

Juc (untere Mitte): sprecht diesen Kerl an und er schliesst sich euch, nach einem kurzen Zwischenspiel, an (dazu einfach auf den Kopf von Juc klicken). Dieser Kerl wird euch ein starker Begleiter sein (tauscht ihr einen Charakter aus, geht der andere in das Rebellenlager und kann dort jederzeit wieder aufgenommen werden).

Jonah (ganz rechts, das Bild muss scrollen): dieser Mann verkauft euch für 30 Goldstücke eine **verwunschene Dublone** (wichtig!).

Nachdem ihr hier alles erledigt habt, könnt ihr die Taverne wieder verlassen. Öffnet das Inventar und klickt auf die Karte - steuert diesmal den Turm von Othias in Rain an.

Verlasst diesen Platz nach rechts, geht weiter nach links unten, folgt der Kreuzung nach links und der nächsten Kreuzung ebenfalls nach links. Die lange Gasse geht es nach unten und ihr befindet euch nun in dem Bild mit der eben beschriebenen Aussenglocke. Wählt hier David als Anführer (Taste 1) und stellt euch genau unter die goldene Glocke auf der rechten

Seite. Klickt nun ziemlich schnell dreimal hintereinander auf die Glocke, um diese, ohne Unterbrechung, dreimal zu schlagen. Wartet danach circa eine Sekunde und klickt dann zweimal hintereinander schnell auf die Glocke. Wartet danach wiederum etwa eine Sekunde und schlägt die Glocke dann ein letztes Mal. Habt ihr alles richtig gemacht (denkt daran, zwischen den einzelnen Glockenschlägen - drei- und zweimal - keine Pause zu lassen), öffnet sich das vor euch befindliche Tor und es erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt. Beachtet, dass ihr das Glockenspiel beliebig oft wiederholen könnt. Bei uns hat es beim ersten Mal geklappt, nachdem wir alle Hinweise erhalten haben.

Durchquert jetzt das offene Tor, legt die 2. CD ein und bestätigt mit der Eingabetaste.

Tötet alle Feinde im nächsten Bild und geht danach unbedingt zuerst nach unten links (nicht in die Mitte nach links zwischen den Häusern hindurch!). Ihr landet so in einem kleinen Raum, wo sich auch Albert befindet. Redet mit diesem und erfahrt von einem Wehrwolf. Ferner verkauft euch Albert ein wenig **Silber** zum Preis von 50 Gold. Dieses Angebot solltet ihr unbedingt annehmen!

Verlasst diesen Raum dann nach rechts und findet euch in einer Gasse wieder. Auf der Strasse liegt ein verwundeter Mann, der sich in den Wehrwolf verwandelt.

Endgegner - Wehrwolf:

Taktik: Diesen Feind schlägt ihr nun mit der Streitaxt, die automatisch mit Silber überzogen wurde. Es steht euch ein sehr schwerer Kampf bevor, da der Wehrwolf unheimlich stark ist. Versucht dabei, den Krallen des Gegners möglichst auszuweichen und ihn schnell hintereinander zu schlagen. Versucht ihn ausserdem, in eine Ecke zu drängen, da dort die Gegenwehr am geringsten ist.

Ist euch das Kunststück schliesslich geeglückt und liegt der Wehrwolf tot vor euch, könnt ihr das Holztor nach oben durchqueren.

Tötet alle Angreifer im nächsten Bild und verlasst dieses nach links. Ihr findet euch schliesslich vor einem Fährmann wieder. Sprecht diesen an und übergebt ihm die verfluchte Dublone, die ihr von dem Typen in der Taverne erhalten habt.

Das Skelett bringt euch auf die andere Seite und ihr ruft dort Thaddeus. Dieser stellt euch sein Gefährt zur Verfügung, das kurz darauf aus dem Wasser auftaucht. Klickt das Ding an, um es zu besteigen.

Es folgt eine kurze Sequenz, in der ihr Silver seht.

Squire

Im Unterwasserschloss gelandet, tötet zuerst alle Gegner (Krebse und Fischmänner), woraufhin ein *Schreiber* erscheint, bei dem ihr abspeichern könnt. Die Truhe, die sich in diesem Raum befindet, kann nur mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden (später).

Nachdem hier alles erledigt wäre, verlasst den Raum nach links. Findet im nächsten Zimmer auf dem oberen Teil einen **Goldsack** und tötet danach die auftauchenden Gegner. Nachdem dies getan wurde, scrollt nach unten und verlasst den Raum ebenfalls nach unten.

In diesem Bild trefft ihr auf Krebse und Fischwesen, die mit Feuerbällen auf euch schießen. Habt ihr alle Gegner beseitigt, ergeben sich euch zwei Möglichkeiten, weiterzugehen: entweder nach rechts oder runter. Folgt einfach dem Gang nach rechts (beide Wege führen zum selben Ziel).

Nähert ihr euch im nächsten Bild der Mitte des Raumes, erscheint eine Truhe, die **Lebensmittel** beinhaltet. Leider werden auch ein paar Monster herbeigerufen, worunter sich Fledermäuse befinden. Habt ihr euch die Monsterbrut vom Hals geschafft (nehmt bei Bedarf die kleinen magischen Kugeln an euch), geht weiter nach rechts.

Im nächsten Zimmer gilt es, wie auch schon zuvor, alle Gegner zu beseitigen. Killt das Fischwesen im oberen Bereich mit Hilfe eines Feuerspruches und erwehrt euch dann den auftauchenden Monsterhorden. Habt ihr schliesslich alles aus dem Weg geräumt, erscheint in der Mitte des Raumes eine Truhe, die unter anderem eine **Halskette** beinhaltet. Nehmt diese an euch und verlasst das Bild nach rechts.

Ihr findet euch in einem grösseren Bereich wieder. Hier werdet ihr zuerst von ein paar Krebsen, dann von Unmengen an Wachen angegriffen. Habt ihr alle die Angreifer besiegt, erscheint in der Mitte des Bildes ein *Schreiber* zum Abspeichern. Ganz auf der rechten Seite, vor der Wand, steht eine Truhe, die ein **Langschwert** enthält. Bevor ihr nun die obere Tür durchquert, solltet ihr euch auf den nächsten Endgegner gefasst machen.

Endgegner - grüner Drache:

Taktik: Nachdem der Helfer Silvers von einem grünen Drachen erledigt wurde, macht nun ihr euch daran, dieses Biest zu töten. Nehmt euch

zuerst die dritte **magische Kugel** auf (**Lebenszauber**) und macht euch dann daran, den Drachen zu besiegen. Rennt dazu immer genau unter den Drachen (in den Kreis), woraufhin dieser wegfliegt. Ihr weicht so seinem Atem aus (der euch vergiften kann) und schiesst dabei mit allen möglichen Zaubersprüchen, Fernwaffen und sonstigem auf den Bauch des Gegners (einige verwundbare Stelle). Sind eure Magiepunkte verbraucht, nehmt einen entsprechenden Trank zu euch oder rennt solange umher, bis ihr euch wieder aufgefrischt habt. Ist der Drache endlich besiegt (sehr starker Gegner), steigt ihr ein Level weiter auf und es erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Ihr könnt diesen und den nächsten Raum nun nach unten verlassen. Tötet im nächsten Gang die Monster und geht weiter nach rechts, um euch in einem altbekannten Raum wiederzufinden. Geht hier weiter nach oben und folgt dem Verlauf zurück in den Eingangsbereich. Öffnet euer Inventar und klickt dort auf die Karte - bereist jetzt Davids Haus auf der Insel Verdante.

Die 4. magische Kugel

Überquert dort die kleine Brücke und verlassst das Bild nach rechts. Folgt dem nächsten Abschnitt nach oben (Bergpfad). Den nächsten Bereich (Baumstamm über Schlucht) verlasst ihr nach links, um auf der Waldlichtung zu landen. Diese Lichtung verlasst ihr jetzt nach links oben. Der nächste Bereich lässt, nach einer kurzen Sequenz, ein paar Feuerteufel auf euch los. Diese lassen sich natürlich am besten mit dem Eisspruch oder dem Eisschwert bezwingen. Habt ihr alle Gegner gekillt, solltet ihr, bevor ihr das Bild nach links verlasst, erst einmal ein wenig ausruhen. Sammelt alle Magiepunkte, da euch im nächsten Abschnitt (linke Seite) ein weiterer Endgegner erwartet.

Endgegner - Feuerteufel:

Taktik: Seid ihr dann soweit, geht nach links ins nächste Bild. Hier taucht von Zeit zu Zeit aus einem Loch in der Mitte ein grosser Feuerteufel auf, der mit Feuerbällen nach euch wirft. Weicht diesen Bällen möglichst aus und schiesst mit Eissprüchen (Schüsse aus dem Eisschwert gehen auch) auf den Gegner. Versucht dabei, den Kopf des Feindes zu treffen, da dies am meisten Punkte abzieht. Ist eure Magie aufgebraucht, könnt ihr auch mit dem Eisschwert auf den Kopf des Teufels einschlagen. Habt ihr den

Gegner schliesslich besiegt (es tauchen am Ende ausserdem zwei kleinere Feuerteufelchen auf, die erledigt werden müssen), taucht ein *Schreiber* auf, bei dem ihr abspeichern könnt.

Verlasst danach das Bild nach oben und findet euch vor einem Feuertor wieder. Dieses könnt ihr deaktivieren, indem ihr es mit der Halskette anklickt, die ihr in Squire gefunden habt. Ist das Feuertor erloschen, killt schnell einen auftauchenden Feuerteufel, woraufhin euch Frink aufsucht und mitteilt, dass euch Dr. Buzuki im Tempel des Orakels erwartet.

Bevor ihr also den Durchgang vor euch passiert, könnt ihr zuerst mit Hilfe der Karte beim Orakel auf der Insel Haven einkehren. Dort bietet euch Dr. Buzuki lediglich ein paar neue Tränke an, die ihr ihm abkaufen könnt.

Feuerbaum

Durchquert das erloschene Feuertor und findet dahinter einen Beutel mit **Gold**. Sobald ihr euch diesen aufnehmen wollt, erscheinen ein paar Golems, die ihr töten müsst. Es folgen weitere Gruppen mit diesen Viechern, die ihr allesamt plätzen müsst. Ist euch dies gelungen und habt ihr alle Gegner erledigt, erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr euer Abenteuer abspeichern könnt.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten, dieses Bild zu verlassen. Wählt zuerst die rechte Seite und verlasst das Bild auf diesem Weg..

Nachdem ihr im nächsten Bereich die **Hähnchenkeule** aufgenommen habt, greifen wiederum ein paar Gnome an. Tötet alle und verlasst das Bild nach links.

Auch hier stossst ihr erneut auf ein paar Gnome, die diesmal unter Umständen einen **Langbogen** fallen lassen, den ihr euch anschliessend aufnehmen könnt (neue Fernwaffe). Sind alle Feinde besiegt, durchquert das Tor, das oben ins Innere eines Berges führt.

Ihr landet auf einem Bergpfad, wo ihr von einem Männchen namens **Cagen** angesprochen werdet. Ihr erfahrt, dass im angrenzenden Kloster der Wahnsinn herrscht. Ferner möchte der Kämpfer sich euch anschliessen (ein guter Kämpfer und Magier). Nun müsst ihr euch entscheiden, ob ihr einen eurer Recken entlassst. Sollte dies der Fall sein, kehrt der Entlassene automatisch ins Rebellenlager zurück und kann dort jederzeit wieder aufgenommen werden.

Folgt nun dem Pfad nach links und findet euch vor einer Brücke wieder. Überquert die Brücke und tötet dabei die auftauchenden verrückten Mönche. Ihr findet euch schliesslich vor dem Eingang des Klosters wieder, das ihr, nachdem alle Feinde besiegt wurden, betretet.

Vom Innenhof aus geht es jetzt nach oben oder nach rechts. Durchquert zuerst die Tür nach oben ins Gebäude. Im Innern trefft ihr auf weitere Mönche und einen grösseren Kerl. Nachdem ihr dem Grossen den Garaus bereitet habt, lässt dieser eine neue **Kampftechnik** - die Sense - fallen.

Tötet alle Gegner und verlasst den Raum dann nach links. Im nächsten Bereich steuert ihr den rechten oberen Ausgang an, woraufhin euch mehrere Mönche (grosse und kleine) angreifen. Habt ihr einen Sieg errungen, durchquert diesen Ausgang und findet euch in der Aussenansicht des Klosters wieder. Ihr lauft automatisch eine Schräge hinunter und haltet vor einem Höhleneingang inne. Betretet die Höhle und findet im Innern einen Mönch vor, den ihr ansprecht. Dieser Kerl möchte, dass ihr etwas für ihn erledigt (eine grosse Frage finden) und dann wieder hierher zurück kehrt.

Verlassst die Höhle also wieder und kehrt zurück ins Kloster. Sucht dort den Innenhof auf und geht diesmal weiter nach rechts. Ihr findet in einem kleinen Bereich eine Truhe mit **Lebensmitteln**.

Öffnet nun das Inventar und steuert das Bibliotheksportal auf der Insel Gno an. Im Innern der Bibliothek trefft ihr auf zwei Männer. Sprecht den rechten (Professor Whittle) an, der euch daraufhin die **Antwort auf eine der grossen Fragen des Lebens** übergibt.

Ihr macht euch mit dieser Schriftrolle im Gepäck auf den Rückweg zum Kloster auf der Insel Verdante. Betretet dieses nach rechts und sucht vom Innenhof aus das obere Gebäude auf. Verlassst den Saal nach links und den nächsten Raum nach oben. Im Freien angekommen, klickt ihr nun auf den Eingang der Höhle, um euch bei dem Mönch wiederzufinden. Sprecht diesen jetzt, mit der Schriftrolle im Gepäck an, und erhaltet einen **ätherischen Trank**.

Mit Hilfe dieses Trankes landet ihr als Unsichtbarer in einem Traum und vor einem Landsitz. Betretet diesen Landsitz und verfolgt im Innern eine kurze Sequenz, in deren Verlauf Ruben getötet wird. Nachdem ihr wieder handeln könnt, nehmt ihr den **Holzschlüssel** an euch und landet automatisch wieder in der Höhle bei dem Mönch.

Es folgt ein kurzer Wortwechsel mit euren Mitstreiter. Ihr könnt nun bei dem aufgetauchten *Schreiber* abspeichern und danach Davids Haus auf der Insel Verdante ansteuern.

Überquert dort die kleine Brücke und verlasst das Bild nach rechts. Nachdem ihr den nächsten Bereich ebenfalls nach ganz rechts verlassen habt (dazu müsst ihr das Bild in wenig scrollen), folgt dem Steinpfad nach rechts. Es tauchen dann erst ein paar Gnome, dann vier Steinwesen auf, die ihr allesamt killen müsst. Ist euch dies gelungen, verlasst den Abschnitt weiter nach rechts (die kleine Lichtung im Norden beherbergt einen Steinkreis (Feenring). Stellt sich einer eurer Charaktere in das Innere dieses Kreises, wird dieser vollständig geheilt!).

Hier entdeckt ihr auf der rechten Seite eine kleine Holzbrücke, die ihr überqueren müsst. Leider werdet ihr wiederum von ein paar Gnomen daran gehindert. Habt ihr das Pack aus dem Weg geräumt, geht über die Brücke und steigt dahinter die Holzstufen hinauf. Ihr gelangt nun vor Rubens Haus, dem ihr euch natürlich nähert und mit Hilfe des Holzschlüssels öffnen könnt.

Im Innern der Behausung trefft ihr auf Chiaro, der euch anspricht. Nach einer kurzen Debatte bietet euch der Kerl seine Hilfe an und möchte euch begleiten. Da er ein sehr guter Zauberer ist, solltet ihr Chiaro in eure Party aufnehmen.

Wäre dies erledigt, könnt ihr im Hintergrund des Hauses die Treppe nach oben steigen (rechte Seite), um euch auf dem Dachboden wiederzufinden. Öffnet die hier befindliche Truhe und entnehmt dieser unter anderem die nächste **magische Kugel**, den **Blitzauber**.

Die 5. magische Kugel

Kehrt nun mit Hilfe der Karte im Inventar zurück auf die Insel Verdante und steuert dort nochmals den Feuerbaum an.

Durchquert das erloschene Tor und findet dahinter zwei Möglichkeiten vor, das Bild zu verlassen - entschiedet euch diesmal für die linke Seite. Im nächsten Bild seht ihr einen Beutel mit Gold. Sobald ihr diesen aufnehmen wollt, fliegt er ein Stück nach hinten und es erscheinen ein paar Gnome. Diese Prozedur wiederholt sich nun solange, bis der **Goldbeutel** schliesslich am ganz linken Bildrand liegt und aufgenommen werden kann. Ihr könnt dann auch das Bild nach links verlassen.

Hier trefft ihr wiederum auf einen Endgegner.

Endgegner - Erdwesen:

Taktik: Dieser Typ kann relativ leicht mit dem Langschwert getötet werden. Rennt nur ständig um ihn herum, um nicht von dessen Krallen getroffen zu werden. Von Zeit zu Zeit sammelt sich die Kreatur (es schweben dann ein paar Feuerbälle um ihn herum). Rennt dann schnell ein Stück weg, da kurze Zeit später ein Feuerregen auf euch niederprasselt.

Habt ihr den Kerl endlich erlegt, erscheinen eine Truhe und ein *Schreiber*. Speichert ab und öffnet dann die Truhe, der ihr unter anderem ein **Blitzschwert** und einen **Bronzeschlüssel** entnehmt.

Mit dem eben erhaltenen Bronzeschlüssel lässt sich das Tor zu Glass` Palast öffnen.

Steuert dazu das Orakel auf der Insel Haven an und schlagt folgenden Weg ein:

runter, hoch, rechts, rechts hoch, hoch, links hoch, rechts, rechts über Brücke, rechts die Treppe hoch, das grosse Holztor mit besagtem Schlüssel öffnen.

Betretet das Innere des Baumwerks (Glass Palast) und findet euch in der Eingangshalle wieder. Auf der rechten Seite befindet sich eine Tür, die mit einem blauen Schlüssel geöffnet werden muss (später). Es stürmen nun von oben herab ein paar Wachen auf euch zu, die ihr allesamt killen müsst. Ist dies passiert, folgt der Treppe nach oben und verlassst das Bild nach rechts.

Ihr landet in einem längeren Gang, von dem aus zwei offene Türen nach links oder rechts führen. Tötet alle Wachen und findet so einen **Kriegshammer**. Sind schliesslich alle Feinde gekillt, durchquert zuerst die Tür auf der rechten Seite. Findet euch in einem langen Gang wieder, der von Wachen übersät ist. Tötet alles, was sich bewegt, und durchquert dann die nächste Tür nach rechts. In einem grossen runden Raum werdet ihr wiederholt angegriffen. Tötet alles und nehmt danach die herum liegenden **Stahlschilde** an euch. Habt ihr alles freigemacht, geht weiter nach rechts oben und durch die offene Tür.

Ihr stossst hier auf drei Elitesoldaten, die sehr stark sind. Habt ihr auch diese beseitigt, ergeben sich zwei Möglichkeiten, den weiteren Weg einzuschlagen: rechts und links oben. Geht zuerst nach links oben und tötet im nächsten Gang die heran stürmenden kleinen Plagegeister. Habt ihr alles niedergewalzt, folgt dem Gang nach oben. Ein runder Raum mit

Gegnern erwartet euch. Ferner eine Tür, die mit einem Brillantschlüssel geöffnet werden muss (später).

Ist hier alles bereinigt, verlass den Raum nach links. Der nächste runde Raum und weitere Wachen erwarten euch. Wurde hier alles klargemacht, erscheint endlich mal wieder ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Bevor ihr den Raum nach links verlasst, macht euch bereit für den nächsten Endgegner.

Endgegner - blauer Drache:

Taktik: Es erwartet euch ein blauer Drache, der mit Eis um sich spuckt und Eisstacheln von der Decke regnen lässt. Wahrscheinlich friert der Drache gleich zu Beginn zwei eurer Charaktere ein, was bedeutet, dass ihr den Drachen im Alleingang besiegen müsst. Natürlich ist dieses Biest am anfälligsten gegen Feuer. Das heisst also, Flammenschwert und Feuerzauber müssen her. Beachtet den Zeitpunkt, in dem sich der Drache aufrichtet und euch seinen Bauch zeigt. Feuert ihr in diesem Augenblick einen Feuerspruch auf das Vieh ab, werden diesem ein Haufen Lebenspunkte abgezogen.

Haltet euch stets in Bewegung, um nicht von den Sprüchen des Drachen getroffen zu werden. In der Truhe hinten links findet ihr ein paar **Lebensmittel**, falls euch der Kampf zu schwer werden sollte. Habt ihr den Drachen dann endlich besiegt, steigt ihr ein Level.

Sucht nun die untere rechte Ecke dieses Raumes auf und betretet den dort befindlichen Gang (wie gesagt, nicht runter, sondern in die rechte untere Ecke!). Ihr findet hier zwei Truhen, von denen eine den **Brillantschlüssel** beherbergt. Die andere Truhe erwacht bei Berührung zum Leben und muss geschlagen werden. Sie offenbart dann ein paar **Lebensmittel** und ein wenig **Gold**.

Kehrt nun zurück in den grossen Raum, wo ihr gerade den Drachen getötet habt und verlass diesen jetzt nach oben links (linke obere Ecke). Ihr landet auf einer Brücke. Klickt hier nun die nächste **magische Kugel (Erdzauber)** auf dem Turm an und nehmt diese auf. Ausserdem findet ihr hier den **Kasernenschlüssel** (ebenfalls auf dem Turm), den ihr euch nicht entgehen lassen solltet. Habt ihr die Kugel an euch genommen, erscheint auf der Brücke ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Kehrt nun nach rechts zurück in den Raum, in dem ihr den Drachen getötet habt und verlass diesen nach unten. Im nächsten Raum geht

weiter nach rechts unten und landet schliesslich in dem runden Raum, in dem ihr die obere Tür nun mit dem Brillantenschlüssel öffnen könnt. Betretet den Raum und findet darin zwei Truhen vor. In einer befindet sich der **Eisschlüssel** (für die Tür im Eingangsbereich) und in der anderen Truhe befindet sich das **Auge der Erkenntnis**. Sobald ihr dieses aktiviert (als Sonderwaffe anwählen), erkennt ihr unsichtbare Truhen. Auch in diesem Raum kommt auf diesem Wege eine Truhe zum Vorschein, die ihr nun öffnen könnt. Deaktiviert anschliessend diesen Ring wieder, da er ständig Energie verbraucht (ihr solltet dieses Auge nun in jedem Bild kurz aktivieren, um unsichtbare Truhen erkennen zu können).

Verlasst nun den Raum wieder und folgt diesem Weg, um erneut im Eingangsbereich zu landen:

rechts, runter, links, runter, links, oben links.

Im Eingangsbereich angekommen, öffnet nun die Tür auf der rechten Seite mit Hilfe des Eisschlüssels. Ihr findet im dahinter befindlichen Raum eine Truhe, in der ihr den **Golem Beschwörungsspruch** findet. Dieser wird im Menü für magische Waffen gebunkert und ruft, bei Bedarf, einen Golem herbei, der euch im Kampf unterstützt.

Die 6. magische Kugel

Öffnet jetzt euer Inventar und steuert das Rebellenlager auf der Insel Haven an. Hier erfahrt ihr von einem euren Mitstreiter, dass Duke und ein paar seiner Männer gefangengenommen wurden und in der Kanalisation von Rain versteckt wurden. Ihr erfahrt eine Parole und, dass der Wirt in der Taverne von Rain euch weiterhelfen kann.

Macht euch also auf den Weg zu der Taverne auf der Insel Rain. Ihr landet im Innern des Gebäudes und haltet euch dort rechts. Hier bemerkt ihr einen Mann, der ständig auf- und abläuft. Hierbei handelt es sich um den Wirt, den ihr ansprechen müsst. Nachdem ihr dem Mann die Parole genannt habt, führt euch dieser in den Keller der Taverne. Ihr erfahrt ein paar weitere Dinge, unterhaltet euch mit den hier befindlichen Männern und durchquert schliesslich den Durchgang unten links.

Im nächsten Bereich findet ihr einen Mann, mit dem ihr sprechen und einen *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt. Wurde alles erledigt, betretet das offene grosse Fass unten links.

Ihr findet euch am Eingang zur Kanalisation wieder, wo ihr von drei Menschenratten angegriffen werdet. Habt ihr diese getötet, findet ihr die nächste Waffe, in Form eines **Streitkolbens**. Auf der linken Seite hängt von der Decke eine goldene Glocke herunter. Schiesst auf diese Glocke mit Hilfe einer Fernwaffe (vergesst dabei nicht, die Strg-Taste gedrückt zu halten), um das Holztor zu öffnen. Nachdem ihr die beiden Ratten auf der Holzmauer ebenfalls mit einer Fernwaffe aus dem Weg geräumt habt, könnt ihr das Tor durchqueren.

Im nächsten Bild tötet wiederum alle Angreifer, um den Durchgang auf der linken Seite der Balustrade benutzen zu können. Im nächsten Raum befindet sich eine unsichtbare Truhe mit **Bomben** (Fernwaffen) und **Magietränen**. Überquert hier die Brücke und tötet die erscheinenden Gegner. Verlass den Bereich dann durch den Gang oben rechts.

Folgt dem nächsten Gang nach rechts und bemerkt hier eine Tür, die sich nur mit einem grünen Schlüssel öffnen lässt (später). Lauft also vorerst weiter nach rechts und verlass das Bild. Ihr findet euch jetzt auf einer grossen Brücke wieder. Folgt dieser bis zum anderen Ende hin (tötet dabei die Angreifer und findet am Ende noch ein paar **Lebensmittel**), wo ihr das Bild durch den Tunnel wieder verlasst.

So landet ihr schliesslich in einem Kanal. Tötet alle Gegner (die auf der Mauer stehen, müssen abgeschossen werden) und bemerkt dann auf der linken Seite (Stufen nach oben gehen) ein **rotes Werkzeug**, dass ihr aufnehmen müsst. Es erscheinen weitere Feinde, die ihr besiegt. Sucht dann die rechte Seite dieses Abschnitts auf und entdeckt dort eine Wendeltreppe, die nach unten führt - folgt dieser.

Der nächste runde Raum muss gesäubert werden. Danach ergeben sich zwei Möglichkeiten, dieses Bild zu verlassen: nach links oder nach rechts. Zuerst müsst ihr dem Weg nach links folgen.

Tötet im nächsten Bild alle Gegner und nähert euch dann der grossen Maschine in der Mitte. Benutzt mit dieser das rote Werkzeug, um Wasser abzulassen und eine Sequenz verfolgen zu können. Silver schickt neue Eliteeinheiten nach Chains, um den Duke zu bewachen.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, verlass diesen Bereich nach rechts und findet euch in einer Höhle wieder. Auch hier gilt es wiederum, eine Menge angreifender Ratten zu schlagen. Neue Ratten tauchen ständig aus dem Loch im Boden auf. Auf der linken Seite findet ihr ein paar **Lebensmittel**. Habt ihr alle Feinde besiegt, erscheint ein *Schreiber*, bei

dem ihr abspeichern könnt. Rüstet euch nun gut und frischt euch auf, denn der nächste Endgegner wartet bereits.

Endgegner - Rattenkönig:

Taktik: Betretet das Loch im Boden und trefft auf den Rattenkönig. Da dieser gegen Magie immun ist, müsst ihr ihn mit Waffen schlagen. Versucht, den Gegner mit Fernwaffen zu beschissen und achtet darauf, wann der Rattenmann kurz inne hält. Es folgt daraufhin nämlich ein Säureregen, dem ihr euch möglichst fernhalten solltet. Ihr könnt euch auch dem Kerl nähern und mit einer guten Waffe auf ihn einschlagen - blockt dabei seine Schläge mit einem Schild ab, da diese sehr viel Punkte abziehen.

Habt ihr den Endgegner schliesslich geschafft, hinterlässt dieser die **6. magische Kugel (Säurezauber)** und es erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt. Wurde alles erledigt, könnt ihr diesen Raum nach oben verlassen.

Der Kerker (Chains)

Ihr findet euch nun auf dem Platz in Rain wieder, auf dem ihr zu einem früheren Zeitpunkt den Wehrwolf erschlagen habt. Durchquert hier das Tor nach oben und folgt dahinter dem Weg nach links. An diesem Ort befand sich zu einem früheren Zeitpunkt der Fährmann. Da ihr jedoch in der Kanalisation das Wasser abgelassen habt, hat sich hier nun ein neuer Weg aufgetan.

Folgt dem Bild nach rechts und tötet alle Wachen. Beachtet, dass diese neuen **Schilder** (Rüstung) fallen lassen und nehmt diese auf. Folgt hier nun zuerst einmal dem Weg nach oben in den Berg hinein (verlasst ihr das Bild nach rechts, findet ihr dort in einer Truhe den **Feuerbogen**).

Verlassst das nächste Bild mit den grossen Steinstatuen nach rechts und den nächsten Bereich nach oben. Ihr landet sodann in einem Schlafraum mit zwei Truhen. Die rechte der beiden Truhen entpuppt sich als Angreifer. Die linke Truhe beinhaltet **Lebensmittel**. Habt ihr hier alle Wachen getötet, geht es weiter nach unten.

Folgt der nächsten Gasse nach oben und trefft schliesslich auf einen Mann namens Khan. Habt ihr diesen Kerl und seine Gehilfen gekillt, findet ihr in den Überresten ein **Drachenschild** und das **Bastardschwert**. Ihr könnt diesen grossen Bereich dann weiter nach rechts durchqueren.

Tötet alle Monster in der nächsten Gasse und verlasst diese dann nach unten. Ihr findet euch nun vor einer grossen Tür wieder, die sich mit Hilfe des Kasernenschlüssels öffnen lässt. Tut dies noch nicht, sondern steigt zuerst mal die Treppe nach oben. Ihr landet so auf dem Dach des Gebäudes, wo ihr bereits von einem kleinen Kobold erwartet werdet. Dieser greift euch nach einiger Zeit an und wirft Zaubersprüche auf euch. Nachdem er dies getan hat, wird der kleine Kerl unsichtbar, läuft an eine andere Stelle und greift euch erneut an.

Ihr müsst nun immer solange warten, bis der Gegner sichtbar wird und diesen dann schnell mit einem Blitz- oder Eisspruch bearbeiten (ihr könnt auch an einem schwachen Schatten erkennen, wohin der Gegner geht). Habt ihr den Gnom schliesslich besiegt, verliert dieser ein paar Gegenstände und sucht das Weite. Nehmt vor allem den **Unsichtbarkeitsring** an euch, der euch, nachdem ihr diesen benutzt habt, für eine Weile unsichtbar macht!

Nun könnt ihr das Dach über die rechte Treppe wieder verlassen und die Kasernetür öffnen. Tötet im dahinter liegenden Raum alle Feinde und durchquert die nächste Tür nach oben.

Versucht hier nun, eine Brücke zu überqueren und werdet von ein paar Gegnern angegriffen. Habt ihr alle besiegt, erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt. Folgt dann der Brücke nach unten und landet vor einer Tür, die von zwei Echsen bewacht wird. Habt ihr diese Viecher erledigt, öffnet sich die Tür und ihr könnt diese durchqueren.

Durchquert die grosse Halle nach unten und werdet dabei von Bogenschützen überrascht, die von den Balkonen auf euch herunter schießen. Tötet diese mit Hilfe von Fernwaffen und Zaubersprüchen und kämpft euch zum unteren Ausgang durch. Es erscheinen zudem ein paar kleine Krokodile, die es ebenfalls zu töten gilt. Ist euch dies gelungen, betretet den nächsten Raum.

Hier nerven euch viele kleine Alligatoren, die es allesamt zu töten gilt. Es ergeben sich dann vier Möglichkeiten, diesen Raum zu verlassen: oben links, oben rechts (dazu ist das Bild zu scrollen) unten rechts und ganz rechts. Sucht zuerst einmal den kleinen Raum unten rechts auf (unterhalb der Treppe) und findet darin eine Truhe mit **Lebensmittel**. Ferner befindet sich in diesem Raum eine unsichtbare Truhe mit Feuerpfeilen und verschiedenen Tränken.

Verlass den Raum wieder und kehrt zurück in den grossen Abschnitt mit den vielen Ausgängen. Da euch die Ausgänge links und rechts oben nichts bringen (führen nur auf Balkone), geht es weiter nach ganz rechts.

Ihr findet euch vor einem Käfig wieder, in dem sich ein Gefangener namens Jeremiah befindet. Habt ihr alles von dem alten Mann erfahren, wirft dieser einen Goldschlüssel nach unten, der von einem grossen Monster geschnappt wird. Um nun weiter zu kommen, scrollt das Bild nach links und findet an der gegenüber liegenden Wand (ganz links) einen grossen Hebel, den ihr mit einer Fernwaffe beschissen müsst (nicht vergessen, dabei die Strg-Taste gedrückt zu halten).

Der Hebel wird auf diesem Wege umgelegt und senkt die Zugbrücke. Überquert diese und steigt auf der anderen Seite die Treppe hinunter. Es tauchen nun mehrere kleine Krokodile auf, die ihr tötet. Ist euch dies gelungen, kommt das grosse Krokodil zum Vorschein, das sich vorher den Schlüssel eingesteckt hat. Dieses ist sehr stark und kann am besten mit Zaubersprüchen (Feuer) getötet werden. Liegt das Biest auf dem Boden, findet ihr den **Goldschlüssel**, den ihr natürlich einsteckt.

Ihr betretet nun den Tunnel, aus dem das grosse Krokodil rauskam. So landet ihr endlich im Zellenbereich, in dem ihr, wie gehabt, zuerst einmal alle Gegner (auch die auf der Balustrade) tötet müsst. Ist euch dies geeglückt, ruft euch der gefangene Duke zu sich und erzählt euch, dass ein Wärter den Schlüssel zu seiner Zelle besitzt. Verlass den Zellentrakt also vorerst nach oben.

Im nächsten Raum gilt es, zunächst einmal alle Gegner zu killen - auch die auf der Balustrade. Habt ihr das erledigt, widmet euch der kleinen Toilette in einer Nische ganz links. Findet dort einen roten Hebel an der Wand (gleich rechts neben der Kloschüssel), dessen Betätigung eine Wendeltreppe in der Mitte des Raumes freigibt. Doch, bevor ihr dieser Treppe folgen könnt, gilt es noch, euch einer wahren Flut von Fledermäusen zu erwehren. Habt ihr die Plagegeister beseitigt, steigt die Wendeltreppe hinab.

Im Kellerraum geht ein Stück nach rechts, um gleich darauf von Fledermäusen überrascht zu werden. Nachdem ihr diese getötet habt, erscheinen Krokodile, Bogenschützen und drei Truhen. Tötet alle Gegner, räubert die Truhen aus und verlass diesen Raum dann über die Treppe auf der rechten Seite.

Ihr landet in einem langgezogenen Gang, der von Bogenschützen und kleinen Krokodilen besiedelt ist. Tötet die Monster, woraufhin ein

Schreiber erscheint, bei dem ihr abspeichern könnt. Verlasst dieses Bild anschliessend nach oben rechts.

Ein weiterer grosser Raum folgt, den ihr wieder auf zwei Arten verlassen könnt: einmal nach links oben und ein weiteres Mal nach rechts unten (hierzu müsst ihr ein paar Stufen hinunter steigen). Sucht zuerst den Raum links oben auf. Darin steht nämlich eine Truhe, die ihr anklicken müsst. Die Truhe verwandelt sich in Monster und hüpfst an eine andere Stelle. Klickt diese Truhe daraufhin noch zwei weitere Male an und erhaltet dann endlich ein paar **Tränke**.

Kehrt danach zurück in den grossen Raum und steigt dort nun die Stufen hinab. Durchquert den Ausgang auf der rechten Seite.

Ihr trefft nun auf den nächsten Endgegner.

Endgegner - Fuge:

Taktik: Der Kerl setzt gleich zu Beginn eure Mitstreiter ausser Gefecht was bedeutet, dass ihr den Kerl im Alleingang besiegen müsst.

Findet gleich zu Beginn des Kampfes eine unsichtbare Truhe mit Heiltränken und einer kleinen magischen Kugel (ihr könnt euch ebenfalls das Essen hinter dem Gitter aufnehmen). Der Gegner teleportiert sich von Zeit zu Zeit an eine andere Stelle des Raumes und schlägt mit einem Doppelschwert auf euch ein. Ferner wehrt er eure Schläge sehr gut ab. Ab und zu zaubert er einen Spruch auf euch. Versucht, dem Kerl auszuweichen und schlagt im richtigen Moment auf ihn ein. Ferner helfen Feuersprüche sehr gut.

Habt ihr Fuge endlich geschlagen, lässt dieser seine **Doppelschwerter** und einen **Halbmondschlüssel** fallen. Ferner taucht ein *Schreiber* auf, bei dem ihr abspeichern könnt. Nehmt die Gegenstände an euch und verlassst diesen Raum wieder, diesmal jedoch nach links oben (kleiner Durchgang).

Ihr findet euch auf einem Hof wieder, wo ihr die Treppen nach unten laufen müsst. Ihr findet dort (nach ein paar Krokodilen und Fledermäusen) einen Durchgang, den ihr passieren müsst.

Endlich landet ihr in einem Zellentrakt, in dem auch der Wärter zu finden ist. Tötet diesen und alle Angreifer und findet schliesslich den **Zellenschlüssel**, den ihr an euch nehmt. Verlassst dieses Bild dann nach oben durch die dort befindliche kleine Tür.

In einer weiteren Zelle trefft ihr auf den gefangenen Moss, mit dem ihr ein paar Worte wechselt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, öffnet euer Inventar, dort den Rucksack und klickt auf den Teddybären (den ihr zu

einem früheren Zeitpunkt von einer alter Frau in Rain erhalten habt), um diesen Moss zu überreichen (ab diesem Zeitpunkt findet ihr im Rebellenlager die Mutter von Moss. Sprecht ihr diese an, erhaltet ihr von dieser den **Schutzring!**).

Der Kerl verlässt seine Zelle und ihr kehrt zurück zu dem gefangenen Duke (Zelle verlassen, links, Treppen hoch und durch den oberen Ausgang, nach links unten, Treppen hoch und nach links unten, unten links, links, hoch), den ihr nun mit Hilfe des erbeuteten Zellenschlüssels befreien könnt.

Lasst also den Duke und seinen Gehilfen frei und landet, nach einem kurzen Gespräch, im Schloss von Glass. In einem Gespräch mit der Dame erfahrt ihr, dass auch sie ihren Vater hasst. In einem Ort namens Deadgate sollt ihr die Seelen aller Rebellen und somit auch den Namen des Verräters finden.

Nachdem ihr alles erfahren habt und Glass verschwunden ist, erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Die 7. magische Kugel

Ihr reist nun mit Hilfe eurer Karte zum Hafen von Verdante, wo ihr ein grosses Schiff und einen Mann vorfindet. Sprecht den Mann (Jonah) an und überreicht diesem 300 Goldstücke für die Überfahrt nach Deadgate.

Nachdem ihr am Zielort angelegt und die ersten Skelette erschlagen habt, geht es auf dem Steg weiter nach unten rechts. Im nächsten Bild tötet alle Gegner und findet, nachdem ihr das violette Skelett getötet habt, ein **verzaubertes Schild**. Nehmt dieses an euch und verlassst das Bild nach oben, um die Höhle zu betreten (an die Truhe auf der linken Plattform kommt ihr erst später).

Dem nächsten Steg folgt ihr nach oben. Beachtet dabei, dass ihr mit Bomben beworfen werdet. Der nächste Raum wartet mit den ersten Geister auf. Von hier ergeben sich wiederum zwei Möglichkeiten, den Weg fortzusetzen.

Rechts: Tötet im nächsten Bild alle Gegner und nehmt euch vor dem Gongschläger in Acht, da dieser durch Schlagen auf den Gong neue Gegner herbeiruft. Habt ihr hier alles geregelt, verlassst das Bild nach unten rechts.

Der nächste Bereich ist etwas grösser und muss von allen Geistern, Skeletten usw. gereingt werden. In der ganz rechten oberen Ecke (dazu ist

der Bildschirm zu scrollen) werdet ihr dann von einem Geist mit Namen John angesprochen. Ihr erfahrt von ihm, dass es sich bei dem Verräter um William handelt. Nachdem John verschwunden ist und ihr die nächste Angriffswelle niedergeschlagen habt, verlasst ihr diesen Bildschirm nach ganz rechts unten.

Steigt im nächsten Abschnitt die Leiter hinab und tötet alle Gegner. Auch hier ergeben sich wiederum zwei Möglichkeiten, das Bild zu verlassen. Geht zuerst ganz rechts unter der Brücke hindurch und betretet den nächsten Bereich.

Nachdem ihr auch hier wieder alle Feinde getötet habt, erscheint der Geist von Professor O`Leary, den ihr ansprecht. Ihr erfahrt von diesem Kerl, dass sich eine der acht magischen Kugeln in einer Ausgrabungsstätte in Zentral-Haven befinden soll. Der Eingang zu diesem Bereich wurde mit einem Illusionszauber versiegelt. Der Mann übergibt euch die **Schrift der Offenbarung**, die den Illusionszauber aufheben soll. Nehmt dieses Schriftstück an euch und versucht, das Kraftfeld im oberen Bereich zu durchqueren - leider benötigt ihr hierzu einen Schlüssel (später). Speichert also bei dem *Schreiber* euren Spielstand ab und kehrt zurück nach unten.

Im nächsten Bild geht es dann ebenfalls weiter nach unten. Überquert die erste Brücke und bemerkt einen Geist, der gegen zwei Angreifer kämpft. Tötet die schwarzen Plagegeister und folgt dem Geist (Ganitos) dann vor ein offenes Tor, das durch ein Kraftfeld versperrt wird. Der Geist verschwindet und lässt einen **Steinschlüssel** zurück, den ihr natürlich aufnehmt. Durchquert dann das offene Tor hinter dem Kraftfeld.

Im nächsten runden Raum befindet sich eine normale und eine unsichtbare Truhe. Plündert diese Kisten, tötet die Gegner und verlasst den Raum nach links unten.

Ihr landet nun auf der Plattform im Anfangsbereich und könnt dort die Truhe ausräumen.

Hier wäre vorerst alles erledigt und ihr könnt im Inventar die Karte öffnen, um nach Haven und ins Rebellenlager zu reisen. Nachdem ihr Duke und Ben von euren Abenteuern erzählt habt, lernt ihr eine neue **Kampftechnik** namens `Berserker`.

Nachdem ihr ein weiteres Mal mit dem Duke gesprochen habt, stattet noch schnell dem Schleusentor auf der Insel Squire einen Besuch ab. Dort könnt ihr nämlich jetzt, mit Hilfe des Steinschlüssels, die kleine

Truhe öffnen. Entnehmt dieser eine Halskette namens **Lykanthrop**, die euch bei Anwendung in einen, fast unsterblichen, Werwolf verwandelt.

Die Ausgrabungsstelle

Zurück im Rebellenlager von Haven, verlasst ihr dieses nach links oben (Bergeinschnitt). Das nächste Bild muss nach rechts unten verlassen werden.

Ihr findet euch dann auf einem Rondell wieder, bei dem der Anführer eurer Party sogleich nach rechts läuft und dort, mit Hilfe der Schriftrolle der Offenbarung, einen weiteren Zugang öffnet.

Betretet diesen neu geöffneten Zugang (dazu der Treppe nach rechts unten folgen) und findet euch in einem neuen Bereich wieder. Hier geht es nun richtig zur Sache. Bevor ihr dieses Bild nämlich nach rechts verlassen könnt, müsst ihr ein grosses Erdmonster und viele Wesen töten, die mit Feuerbällen um sich werfen. Ist euch dies Kunststück geglückt, könnt ihr weiter nach rechts gehen.

Nachdem auch hier wiederum ein paar Feuerwerfer umgebracht wurden, steigt die Treppe hinab um dort zwei grossen Erdwesen gegenüberzutreten. Öffnet die hier befindliche Truhe (haltet auch nach unsichtbaren Kisten Ausschau) und speichert dann bei dem *Schreiber* ab - verlasst diesen Gebiet schliesslich nach unten.

Bevor ihr die nächste Treppe nach oben steigen könnt, müsst ihr zuerst ein paar Feuerwerfer ausschalten. Es erscheint am Ende eine Truhe, deren Öffnung weitere Gegner herbeiruft. Habt ihr jedoch auch diese Kerle ausgeschaltet, offenbart sich eine weitere Kiste. Verlasst diesen Bereich nun über die Treppe nach oben.

Nachdem ihr auf den nachfolgenden Plateaus alle Feuerwerfer erlegt habt, ergeben sich zwei Möglichkeiten, fortzufahren. Nach unten oder nach rechts.

Rechts: auch in diesem Gebiet ergeben sich wiederum zwei Möglichkeiten, weiterzugehen: rechts oben und rechts unten.

Rechts oben: Im nächsten kleinen Rondell trefft ihr auf den nächsten Endgegner.

Endgegner - Feuerwerfer:

Taktik: Bevor ihr diesen jedoch angreifen könnt, müssen vorerst alle anderen Angreifer beiseite geschafft werden. Habt ihr dies erledigt und steht ihr nun nur noch dem blauen Wesen gegenüber, macht euch daran,

diesen Kerl zu besiegen. Sobald ihr einen Zauberspruch auf euer Gegenüber abfeuert, springt dieser nach oben und weicht aus. Ihr müsst also möglichst mit einer Waffe auf den Kerl einschlagen. Von Zeit zu Zeit lässt dieser einen Feuerzauber ab. Dies erkennt ihr daran, wenn der Gegner kurz innehält. Fernwaffen sind ebenfalls sehr effektiv.

Habt ihr das Biest schliesslich besiegt, lässt er einen Eisenschlüssel fallen, mit dem ihr das kleine Eisentor in diesem Bereich aufschliessen könnt. Öffnet dahinter die Truhe, schlagt diese und findet darin unter anderem einen **Knochenschlüssel**. Speichert nun bei dem *Schreiber* ab und verlassst das Rondell nach links.

Im nächsten Bild nehmt ihr nun den Weg nach rechts unten. Tötet ein paar Gegner, findet im unteren Teil des rechten Turmes einen **Stärketrank** und verlassst das Bild nach unten.

Hier befinden sich eine sichtbare und eine unsichtbare Truhe. In der sichtbaren Truhe befindet sich die **7. magische Kugel (Zeitzauber)** und ein **grüner verrosteter Schlüssel**. Weiter geht es nach rechts unten.

Findet im nächsten Bild ganz rechts die nächste Truhe, tötet ein paar Gegner und folgt der Treppe nach links oben, um euch an einem altbekannten Ort wiederzufinden.

Da ihr hier alles erledigt habt, öffnet das Inventar und reist, mit Hilfe eurer Karte, nach Rain und dort in die Kanalisation.

Verlassst den ersten Raum nach rechts und geht dann weiter nach oben. Den nächsten Raum verlasst ihr ebenfalls nach oben. Dann geht es weiter nach rechts unten. Im nächsten Bereich lässt sich nun das Gitter mit Hilfe des grünen verrosteten Schlüssels öffnen und durchqueren.

Ihr findet in einem kleinen Raum eine Truhe, die die **Kampftechnik** `Armageddon` beinhaltet.

Die 8. magische Kugel

Begebt euch mit Hilfe der Karte nach Deadgate und steuert dort den Bone Yard an.

Hier angekommen könnt ihr nun die obere Tür (Kraftfeld) mit Hilfe des Knochenschlüssels öffnen und durchqueren. Ihr landet auf einer Plattform, die in der Luft zu schweben scheint. Hier trifft ihr auf unsichtbare Monster, die euch beschissen. Um diese sichtbar und verletzlich machen zu können, müsst ihr den magischen Gegenstand `Vorhersehungerring` (mit dem ihr auch unsichtbaren Truhen sichtbar

machen könnt) anwenden. Beachtet dabei, dass die Kraft des Ringes langsam nachlässt. Seht ihr nun die fliegenden Köpfe, müsst ihr diese mit Eis- und Blitzsprüchen solange bombardieren, bis sie zerstört sind. Die blinkenden blauen Felder sind Teleporter, die euch bei Betreten an eine andere Stelle teleportieren. Habt ihr euch der fliegenden Augen entledigt, verlasst dieses Gebiet nach unten.

Im nächsten Bild befinden sich zwei Schädelmünden, von denen ihr einen beliebigen durchquert. Ihr findet euch so im nächsten Bereich wieder, wo ihr abermals den Vorhersehungsring benutzen müsst, um die hier befindlichen fliegenden Augen sichtbar zu machen. Habt ihr auch diese Biester erledigt, begebt euch in diesem Gebiet ganz nach rechts (Bild muss scrollen) und bemerkst dort einen Teleporter (blau blinkendes Licht), den ihr betretet. Scrollt das Bild sodann nach oben, da ihr auf einem oben gelegenen Plateu landet. Dieses Plateau lässt sich dann nach rechts verlassen.

Endgegner - Magierin:

Taktik: Ihr trefft hier auf den nächste Endgegner, eine starke Zauberin. Diese wirft mit üblen Sprüchen um sich, greift euch sehr schnell an und verschwindet von Zeit zu Zeit, um an andere Stelle wieder aufzutauchen. Weicht hier den Sprüchen möglichst zickzack rennend aus und schlagt und zaubert, was das Zeug hält (Fernwaffen).

Wenn die Dame besiegt ist, öffnet sich das Tor nach oben. Durchquert dieses und findet dahinter zwei Teleporter vor. Der rechte bringt euch zur 8. und letzten **magischen Kugel (Lichtzauber)** und der linke zu einem *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Nachdem ihr euch also nun im Besitz aller 8 magischen Kugeln befindet, solltet ihr zurück nach Haven reisen und dort das Rebellenlager aufsuchen. Ihr erfahrt von dem Duke, dass sich Silver in Metalon aufhält und dort die Frauen gefangenhalten soll. Fühlt ihr euch stark genug, Silver gegenüberzutreten, nehmt die Herausforderung an und macht euch auf den Weg nach Metalon.

Metalon

Habt ihr diesen Ort erstmal betreten, gibt es kein Zurück mehr, denn die Landkarte ist aus eurem Inventar verschwunden.

Nachdem Glass erschienen ist und euch den Weg nach Metalon ermöglicht hat, wählt eure beiden Begleiter und legt los. Ihr habt ferner

von Glass eine Fernwaffe namens **Glaive** erhalten (diese solltet ihr im letzten Dungeon stetig zum Einsatz bringen!).

Am Zielort angelangt, entledigt euch aller Angreifer und speichert dann beim *Schreiber* ab. Geht nach unten und betretet den nächsten Abschnitt. Auch hier gilt es wieder, viele Angreifer zu beseitigen, bevor ihr nach oben weitergehen könnt. In der Truhe findet ihr **kleine magische Kugeln** und ein wenig **Nahrung**.

Der nächste lange Gang ist wiederum von Angreifern bevölkert. Killt alle, entleert die Truhe (**kleine magische Kugeln** und **Nahrung**) und folgt dem Weg nach rechts.

Ein erneuter Ansturm starker Gegner erwartet euch, bevor ihr das Tor nach oben durchqueren könnt. Im nächsten Raum passiert euch ein Monster, das euch zum Glück nicht sieht. Erledigt die Wachen und geht dann weiter nach unten, um vor einem grossen Tor zu landen.

Hier müsst ihr drei starke Wachen beseitigen. Ist euch dies geglückt, erscheint ein *Schreiber* zum Abspeichern. Ferner fällt ein Gegenstand namens **Anelektus** von der Decke, den ihr aufnehmen müsst. Durchquert sodann das offene Tor.

Findet im nächsten Raum eine unsichtbare Truhe, die das **Diamantschild** beinhaltet. Habt ihr euch dieses angeeignet, steigt auf der rechten Seite die Treppe hinunter.

Habt ihr hier alle Monster gekillt, folgt der rechten Seite der Unterführung (Tunnel) nach oben. Bekämpft im Tunnel die Gegner und geht dann weiter nach oben. Folgt dem weiteren Verlauf der Unterführung nach links unten und runter, um auf der anderen Seite des Kanals zu landen. Hier geht es jetzt weiter nach links unten.

Steigt im nächsten Bereich die Steintreppe nach oben und folgt dem Pfad in den nächsten Abschnitt.

Tötet hier am Ende der Treppen die Bogenschützen und nähert euch dem Feuer im oberen Bereich. Benutzt den Anelektus mit dem Feuer, um diesen dort einzusetzen und einen Teleporter im unteren Bereich erscheinen zu lassen. Tretet in die Mitte dieses Teleporters, um in den nächsten Bereich befördert zu werden.

Verlassst den nächsten Raum zunächst nach rechts und folgt dann dem Steg nach rechts unten. Ihr landet vor der nächsten Feuerstelle, in die wiederum der Anelektus eingesetzt werden muss. Es öffnet sich daraufhin ein Tor, aus dem Lava geflossen kommt. Ferner erscheint ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt.

Geht nun durch das grosse Tor zurück in das Gebäude und bemerkt, dass dort die Glashülle zerbrochen und das eiserne Monster verschwunden ist. Geht also weiter nach oben und verlasst den nächsten Bereich, indem ihr in die Mitte des Teleporters steigt.

Im nächsten Raum wurde die Lava abgelassen und es kommt der nächste Endgegner in Form eines Wildschweins in Rüstung auf euch zu.

Endgegner - Wildschwein:

Taktik: Dieses Schwein sollte immer umgangen werden, da es von Zeit zu Zeit mit Anlauf auf euch zugerannt kommt und umhaut. Haltet euch deshalb möglichst in der Nähe des Tieres auf und schlagt ihm in den Rücken. Nutzt Zaubersprüche und Fernwaffen. Ab und zu benutzt das Tier einen Zauberpruch. Habt ihr das Biest schliesslich besiegt, speichert beim auftauchenden *Schreiber* ab und durchquert das Tor auf der rechten Seite.

Das nächste Gitter öffnet sich, nachdem die hier befindlichen Wachen erschlagen wurden. Durchquert dieses dann und tötet im nächsten Gang alle Gegner, bevor ihr diesem weiter nach rechts folgt. Im nächsten runden Raum trefft ihr auf zwei Wachen und einen Geist, der mit einem Feuerregen auf euch losballert. Kümmert euch also zuerst um diesen Geist und tötet diesen möglichst schnell (Fernwaffe Glaive gegen die Geister anwenden!). Nachdem ihr auch die Wachen erlegt habt, folgt der Treppe nach unten.

Im nächsten Raum befinden sich zwei Kraftfelder, von denen ihr eines bereits mit Hilfe des Halbmondschlüssels öffnen könnt. Sobald ihr dieses tut, erscheinen ein paar Gegner. Habt ihr den braunen Geist erlegt, taucht ein grünes Gespenst auf, das euch schwer zusetzt. Wendet ihr nämlich einen Zauberspruch auf diesen Kerl an, verschwindet dieser und taucht an einer anderen Stelle auf. Der einzige Moment, in dem ihr diesen Kerl mit einem Zauberspruch treffen könnt ist, wenn dieser selbst einen Spruch auf euch abfeuert. Ansonsten könnt ihr den Feind am besten mit der Fernwaffe Glaive bearbeiten. Dieses Ding verletzt den Gegner und kehrt dann zu euch zurück. Sind alle Gegner besiegt, durchquert die Tür, die ihr vorher mit dem Halbmondschlüssel geöffnet habt und tötet im dahinter befindlichen Raum einen Wolf. Öffnet dann die Truhe und entnehmt dieser den **Granitschlüssel**.

Verlass den Raum und öffnet nun das zweite Kraftfeld mit Hilfe des Granitschlüssels. Durchquert das offene Tor und trefft im dahinter liegenden Raum auf einen Mann namens Oberius. Nachdem ihr von

diesem ein paar Informationen zu Silver erhalten habt, verlassst den Raum wieder und geht weiter nach rechts.

In diesem längeren Gang erwarten euch mehrere Wachen, grüne und braune Geister. Verfolgt dieselbe Taktik wie im letzten Raum und tötet die Gegner - verlasst das Bild dann nach rechts, um euch in einem kleinen runden Raum wiederzufinden.

Findet hier auf der linken und rechten Seite in vier kleinen Nischen insgesamt vier Hebel. Betätigt zuerst einen der beiden Hebel auf der linken Seite, woraufhin sich zwei grössere Nischen öffnen und zwei **Tränke** freigeben. Wiederholt diesen Vorgang nun auf der rechten Seite (einen der Hebel in kleiner Nische betätigen, um zwei grössere Nischen zu öffnen). Diese geben diesmal zwei Angreifer frei, die ihr tötet. Nun müsstet sich auch die obere Tür öffnen, die ihr durchquert.

Im nächsten grossen Raum erwarten euch zwei Angriffswellen. Nachdem ihr die erste Welle niedergeschlagen habt, tauchen im unteren Bereich des Raumes zwei Truhen mit **Tränken** auf. Nun folgen aber sogleich weitere Wachen und Magier, die ihr tötet. Habt ihr endlich und hoffentlich alle Gegner lebend überstanden. durchquert die Tür im unteren Bereich, die nach oben weiterführt.

Wiederum müsst ihr nun Wachen und einen Magier töten, um den nächsten Bereich rechts betreten zu können.

Nachdem ihr die Angreifer im nächsten Bild ausgeschaltet habt, erscheint endlich mal wieder ein *Schreiber*, bei dem ihr abspeichern könnt. Betretet ihr nun den nächsten Raum, trefft ihr endlich auf den Bösewicht Silver.

Endgegner - Silver:

Taktik: Nachdem ihr wieder handeln könnt, erscheint zuerst ein grosser Roboter, den ihr mit Hilfe der Doppelschwerter schnell schlagen könnt. Achtet nur darauf, möglichst nicht getroffen zu werden. Da der Roboter langsam ist, könnt ihr ihm immer in den Rücken schlagen.

Nachdem jeweils ein Roboter getötet wurde, lässt dieser **zwei kleine magische Kugeln** fallen. Beachtet ferner das Licht, das von der Decke herunter hängt. Dieses Licht symbolisiert Silvers Lebensquelle und muss nun nacheinander, bis zur völligen Zerstörung (ihr erkennt dies daran, dass sich die Farbe des Lichtes ändert) mit den folgenden Zaubersprüchen (auch in der angegebenen Reihenfolge) beschossen werden:

Feuerzauber, Eiszauber, Lebenszauber, Blitzzauber, Erdzauber, Säurezauber, Zeitzauber, Lichtzauber.

Ist euch dies gelungen und habt ihr erfolgreich alle Zauber auf der Lampe plaziert, kniet Silver vor euch und bittet euch, ihn zu töten. Ihr unterlasst dies jedoch und es erscheint kurz darauf Nemesis, der Silver meuchelt. Die Frauen werden daraufhin freigelassen und ihr sprech mit diesen. Kurz darauf erscheint Apocalypse, der nächste Endgegner, den es zu besiegen gilt.

Endgegner - Apocalypse:

Taktik: Mit der Rüstung von Nemesis und dessen Waffe macht ihr euch auf den Weg in die Kampfarena. Hier gilt es, Apocalypse allein und ohne Unterstützung zu beseitigen. Leider könnt ihr auch keinerlei Zaubersprüche oder Fernwaffen benutzen. Ihr könnt jedoch mit Hilfe des Schildes die Feuerbälle des Angreifers im richtigen Moment abwehren und ihm diese entgegen schleudern. Dies ist auch die einzige Möglichkeit, den Gegner in der Luft zu verletzen. Achtet dabei auf die Feuerbälle und Lavaausstösse, die von Zeit zu Zeit ausgesandt werden. Bleibt ständig in Bewegung, um nicht verletzt zu werden.

Ab und zu landet der Dämon und greift euch an. In diesem Moment könnt ihr mit dem Schwert auf den Kerl einschlagen. Achtet dabei jedoch auf einen Rundumfeuerspruch, den Apocalypse drauf hat. Der Kampf ist nicht leicht und erfordert wahrscheinlich mehrere Anläufe. Das Blöde dabei ist jedoch, dass, wenn ihr Apocalypse nicht besiegen solltet, ihr dann auch nochmals den Kampf mit Silver bestreiten müsst. Habt ihr den geflügelten Dämonen schliesslich besiegt, könnt ihr euch zurücklehnen und den wohlverdienten Abspann geniessen.

Weitere Hinweise:

Kleiner Steinkreis:

Von Davids Haus aus zweimal nach rechts, dann nach oben. Stellt sich ein angeschlagener Charakter in das Innere des Steinkreises, wird dieser wieder vollständig aufgefrischt - jederzeit!

Vor Chains nach rechts weiter gehen (ausgetrocknetes Flussbett):

In Truhe neben Thaddeus U-Boot befindet sich ein Feuerbogen.

Mit dem übriggebliebenen **Goldschlüssel** lässt sich die noch verschlossene Tür im Bibliotheksportal öffnen. Dahinter findet ihr eine Truhe, die den Golembeschwörungsspruch und die Angriffstaktik 'Hurrikan` beinhaltet.