



Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Wikingerdorf



Ich betrete das Haus von **Oldreif** um ihn zu bitten die Zugbrücke hinunter zu lassen.

Diese wurde erbaut um Plünderer vom Dorf fernzuhalten.
Mein Ersuchen wird aber abgelehnt.

In diesem Moment betritt **Noral**, ein Weiser, Seher u. Zauberer den Raum.
Der alte Kauz ist hier immer willkommen.
Er kennt mich und mein Schicksal.
Er fordert mich auf in einen **Spiegel** zu sehen, der links auf einer Truhe liegt.
Was ich da zu sehen bekomme, verschlägt mir den Atem.
Ich erschiesse, vor den Augen meiner Frau, meinen Sohn.



Schnell lege ich den Spiegel wieder zurück u. rede nochmals mit Noral
Das kann doch nicht ich sein, ich würde meinem Sohn **JOLAN** nie etwas tun, es
muss ein Anderer in meiner Gestalt sein.
Ich muss schnell zu meiner Familie um meinen Sohn zu retten, aber wie wenn
ich die Brücke nicht benutzen kann?



Viel Glück, Thorgal. Mögen Euch die Götter gnädig sein ...

Schnell laufe ich ins Dorf.
Dort treffe ich eine Frau bei der Arbeit.
Sie erzählt mir das Ihr Sohn durch einen Drachen getötet wurde u. das er ein vortrefflicher Bogenschütze gewesen sei.
Ich sollte doch auch einmal mein Glück beim Bogenschiessen versuchen.
Das werde ich auch gleich einmal tun.



Nachdem ich 3x getroffen habe, bekomme ich von der Frau das **Messer** ihres Sohnes.
Ich gehe weiter zur Zugbrücke, welche ich aber nicht bedienen kann, da der Hebel fehlt.
Jetzt gehe ich zurück zu Oldreif, da ich vermute das er den Hebel versteckt hat.
Am Haus finde ich eine **Glocke**, deren Klöppel festgebunden ist.
Oldreif will wohl seine Ruhe haben.
Mit dem **Messer** schneide ich das Band durch u. die Glocke beginnt zu läuten.
Nun gehe ich ins Haus, welches Oldreif darauf schimpfend verlässt um den Klöppel wieder festzubinden.
Jetzt sehe mich um und finde den Hebel, hinter einem an der Wand hängenden **Schild**.



Ich nehme den **Hebel** u. gehe zur Zugbrücke, welche ich nun bedienen kann.



Der Wald der Plünderer

Im Wald angekommen, gehe ich nach rechts u. finde am Rand des Weges einen **Stahlbogen**.



Etwas weiter steht ein Portal.

Der Durchgang aber wird mir durch Bianan verwehrt, ich werde mit dem Tode bedroht wenn ich es trotzdem wagen würde.



Es muss doch eine Möglichkeit geben, an diesem Wegelagerer vorbeizukommen.

Ich bemerke über ihm ein **Schild** welches von 3 Seilen gehalten wird.

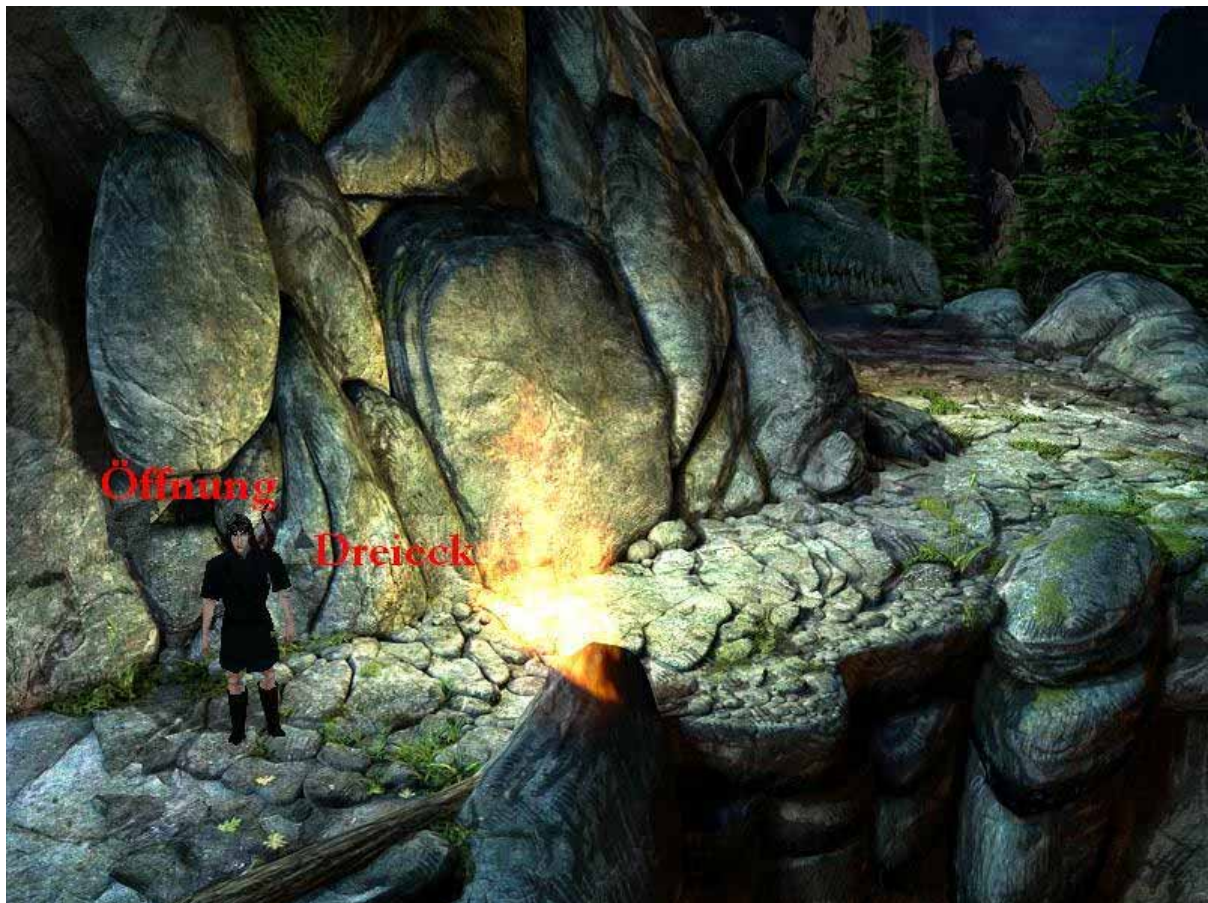
Diese schiesse ich durch u. mein „Freund“ legt sich schlafen.

Bei der Untersuchung seiner Taschen erbeute ich noch eine kleine **Statue**.

Jetzt kann ich endlich weitergehen u. finde, an einer Weggabelung, ein **Seil**.



Ich halte mich weiter rechts u. komme an eine unüberwindliche Flammenwand.
Das ist also der berühmte, furchterregende Drache!



Bei der Untersuchung des Felsens, neben der Flammenwand, bemerke ich ein kleines **Dreieck**.

Ich drücke darauf u. eine kleine Steintür öffnet sich.

Dahinter befindet sich ein **Schlüsselloch**.

Es sieht so ähnlich wie meine **Statue** aus, also benutze ich die Statue u. öffne so die Nische.



In dieser Nische befindet sich eine verstellbare Statue, mit deren Hilfe ich die Flammenwand zum Erlöschen bringe.



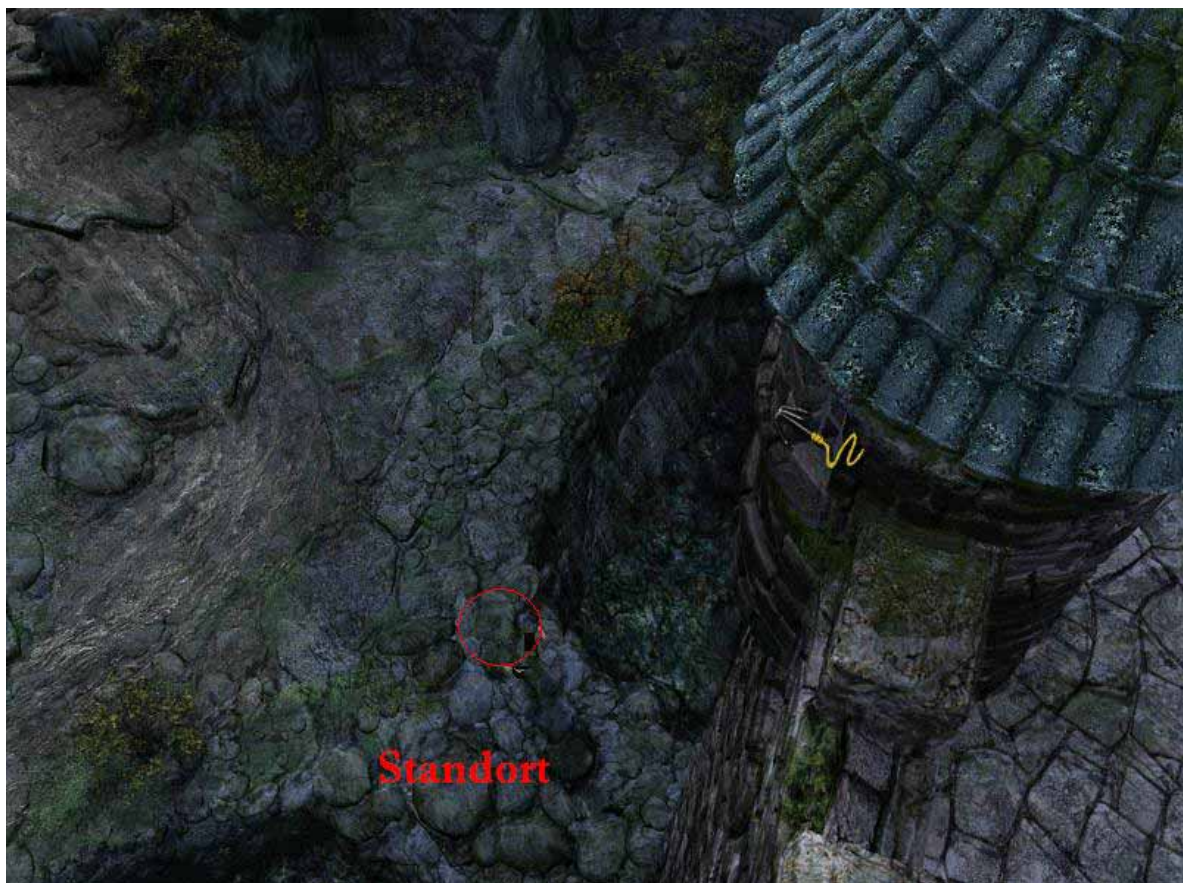
Vorsichtig pirsche ich mich an den Drachen heran.
Aber, was muss ich zu meiner Erleichterung feststellen, der Drachen ist eine
Attrappe.
Nachdem ich diese Herausforderung gemeistert habe, gehe ich weiter u. komme
an eine Festung.
Aber leider finde ich keine Möglichkeit sie zu betreten.



Allso gehe ich wieder zurück u. dort wo das **Seil** lag nach rechts.
Etwas weiter steht ein altes Haus, welches von einem Schmied bewohnt wird.
Er redet erst mit mir, nachdem ich Ihm Andrulfs **Stahlbogen** gegeben habe.
Ich bitte den Schmied um einen **Enterhaken**.



Dieser willigt ein, aber nur, wenn ich mich einer Schiessprüfung unterziehe.
Als ich diese geschafft habe erhalte ich den **Enterhaken** u. gehe wieder zur
Festung.



Ich verbinde das **Seil mit dem Enterhaken** u. schiesse es mit meinem Bogen an ein **Fenstergitter**.

Nachdem ich mich am Seil hochgehangelt habe, stehe ich auf einer Plattform.

Vor mir, wieder ein Wegelagerer der mir nach dem Leben trachtet.

Ich sammle ein paar Steine auf um ihn damit zu bewerfen.

Er kommt angestürmt.

Ich stelle mich vor das Loch in der Brüstung u. bewerfe ihn weiter.

Er rennt wieder los, ich gehe an die Seite u. mein Freund stürzt in den Burggraben.



So wie er aussah, hat er das Bad auch dringend nötig gehabt.

In der Eile hat er noch einen **Schlüssel** verloren.

Dieser passt in die Tür u. ich kann die Festung betreten.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Ich gehe 2x nach links u. betrete einen Lagerraum.
Hier finde ich auf einem Fass einen **Schlüssel** u. auf der anderen Seite eine **Rohrzange**.



Irgendwo muss doch noch etwas Brauchbares zu finden sein denke ich mir u. gehe zurück um die andere Seite der Festung zu untersuchen.



Ich finde noch ein lockeres **Holzbrett**, welches ich ,mit Hilfe der **Zange**, von der Wand entferne u. nach rechts gehe.

Am Ende des Ganges gehe ich wieder nach rechts, öffne die Tür, am Ende des Ganges, mit dem **Schlüssel** u. befinde mich in einem Labor.
Hier sehe ich mich (**nichts nehmen**) gründlich um u. präge mir ein wo u. was dort liegt.



Ich entdecke an der linken Seite ein **Brett**, welches ich mitnehme.
In diesem Moment geht die Tür zu u. ich bin gefangen.
Zu allem Überflus strömt noch ein tödliches Gas in den Raum.
Ich muss mir etwas einfallen lassen um diesen Raum lebend verlassen zu können.
Vom Regal, neben dem Brett, nehme ich eine **leere Flasche**.
Einen **Mörser** findet ich auf dem Tisch.
Ich finde noch eine **Wasserflasche** auf der Bank in der Raummitte, sowie einen **grünen Stein** hinter einer Metalleiter.

Den grünen Stein zermahle ich im Mörser u. gebe das Pulver zusammen mit dem Wasser in den auf dem Tisch stehende Behälter.

Es entsteht eine **Säure**, die in eine Schüssel tropft.
Die **Säure** fülle ich in die **leere Flasche**, gieße sie ins Türschloss u. bin gerettet.



Beim Verlassen des Labors höre ich noch eine Stimme, die mich auf das Auge des Drachens hinweist.

Ich gehe jetzt in den Gang mit dem eingebrochenen Fussboden.



Nachdem ich **beide Bretter zusammengebunden** habe, kann ich den Abgrund überwinden.



Ich gehe nach links u. stehe vor einer verschlossenen Tür.



Nun gehe ich nach rechts u. bemerke, ein Drachenrelief.
Bei näherer Betrachtung fällt mir ein **Auge** auf, welches ich berühre.
Im Hintergrund höre ich das Geräusch einer sich öffnenden Tür.



Schnell laufe ich zurück u. kann einen weiteren Raum betreten.
 Die Tür schliesst sich hinter mir, ich bin gefangen wie eine Fliege im Netz.
 Eine Gestalt, die sich als **Lord Hiralgur** vorstellt, befiehlt mir mich niederzuknien, was ich aber verweigere.
 Ich knie vor niemandem nieder!
 Dafür soll ich sterben.
 Damit bin ich natürlich nicht einverstanden u. zerschiesse die [Seile](#) der 4 auf u. abgehenden [Säcke](#).



Die Gestalt verschwindet mit den Worten: Mein Grab soll auch das Eure sein!
Die Bedeutung der Worte wird mir sogleich bewusst, denn Wasser ergiesst sich
in den Raum und überflutet Alles.
Ich versuche mich über Wasser zu halten.
Aber als das Wasser die Decke erreicht ist es um mich geschehen.



Als ich wieder zu mir komme, sehe ich als Erstes, Noral.



Er erzählt mir von einem Jüngling, der ein wunderschönes Mädchen, Names Arianne liebte.

Das Mädchen aber war so schön, das sich Odin in Sie verliebte.

Sie wies Ihn aber ab.

In seiner Wut erschlug er Sie mit einem Blitz.

Und der Jüngling wurde zu einem ewigen Leben verflucht.

Und der Jüngling war ich, sagte Noran.

Ich bin verdammt zu einem ewigen Leben ohne Liebe.

Er bittet mich Ihm zu helfen, was ich aber nicht kann, da ich meinen Sohn retten muss.

Wütend zieht er von dannen.

Und ich ziehe weiter auf der Suche nach meinem Sohn.



Ich komme an einen Platz mit 3 Toren,.

Dort begegne ich einer Frau, die mir mitteilt, ich müsste mich auf die Suche nach Teilen von einem Schlüssel begeben.

Es öffnet sich ein Tor, welches ich sogleich durchquere.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Sternenschiff



Ich finde mich in einer vertrauten und doch fremden Umgebung wieder.
Vor mir spielt ein kleiner Junge.
Er ist ganz allein u. bittet mich, damit er wieder nach Hause kann, eine Scheibe
u. eine Schachtel zu finden.
Er verspricht, mir sein fliegendes Boot zu geben.
Ich werde dem Jungen helfen, er erinnert mich irgendwie an mich.



Nun muss ich erst mal das Sternenschiff erkunden.
Ich gehe den linken Gang entlang, eine linksliegende, mit einem Codeschloss
gesicherte Tür kann ich nicht öffnen.
Dann komme ich an eine grosse Säule mit 4 Türen, die ich alle öffne.



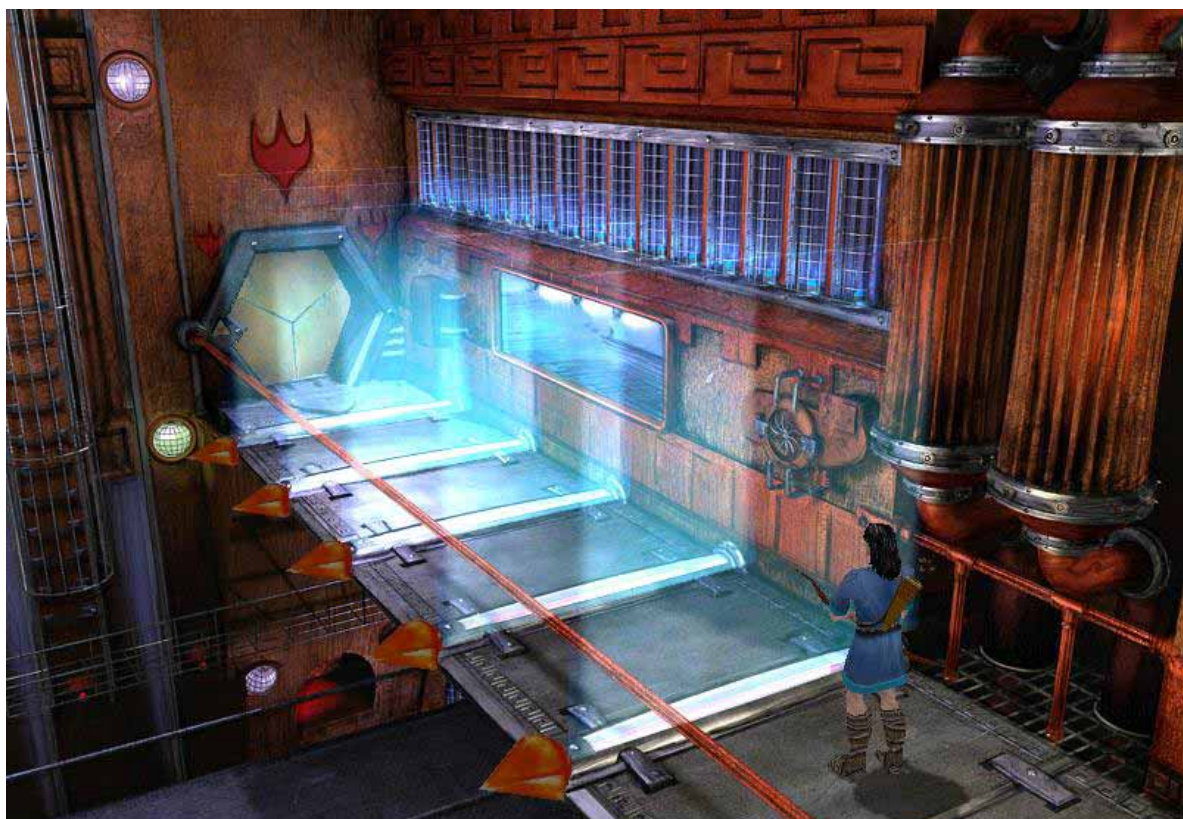
Hinter der 2. Tür finde ich einen **Stahlschlüssel**, den ich mitnehme.



Die nächste Tür verbirgt einen grossen Raum mit 6 Säulen u. Schaltern.



Ich gehe in den Raum u. als ich ein Feld betrete, wird ein Roboter aktiviert.
 Dieser beschiesst mich mit Laserstrahlen.
 Um mich zu retten, laufe ich schnell (**rechts**) von Säule zu Säule u. deaktiviere
 die Schalter.
 Der Roboter verschwindet u. ich kann eine **Scheibe**, die auf dem
 Kristaldreieck liegt, mitnehmen.



Ich gehe wieder zurück u. nach der Säule mit den 4 Türen, nach rechts u. durch die Tür.

Hier befindet ich auf eine „Zauberwand“ die aus mehreren Lichtwänden besteht. Irgendwie muss ich da durch, ohne mich schmoren zu lassen.

Ich versuche den gegenüberliegenden Schalter mit meinen Pfeilen zu deaktivieren.

Leider gelingt mir das nur teilweise.

So muss ich mir etwas einfallen lassen.

Ich beobachte die Intervalle der Lichtwände u. gehe los.



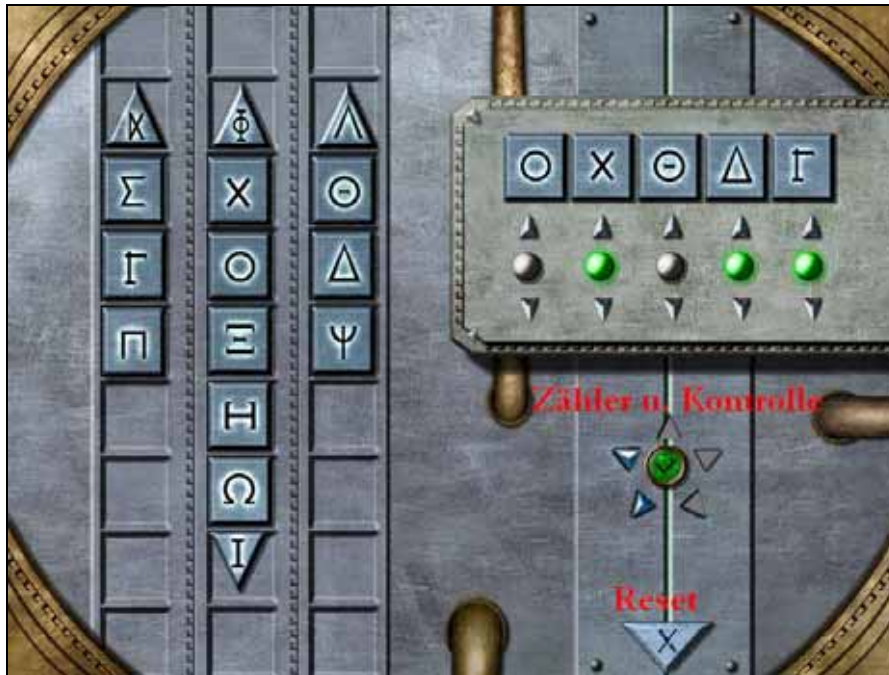
Nicht bei der ersten Freigabe loslaufen, sondern immer auf die Zweite warten. Nachdem ich das geschafft habe kann ich, nachdem ich die Anlage deaktiviert habe, aus dem nun zugänglichen Raum ein **Glasdreieck** mitnehmen.



Dieses passt zum Codeschloss der nächsten Tür.

Ich stecke die **Glasdreieck** ins Lesegerät u. eine Schalttafel wird freigelegt.

Hier muss ich 5 Symbole, welche links aufgeführt sind, in der richtigen Reihenfolge eingeben.



Hierzu kann ich keine Lösung anbieten.

Die Symbole u. deren Reihenfolge werden durch einen Zufallsgenerator vorgegeben.

Wenn Du ein richtiges Symbol erwischst hast, blinkt eine grüne Lampe.

Ist das Symbol auch am richtigen Platz, hast Du grünes Licht.

Viel Spass!



Nachdem ich das geschafft habe betrete ich den Raum, öffne mit dem Stahlschlüssel eine Vitrine u. entnehme ich einen **CD-Spieler**. Jetzt gehe ich wieder zu dem Jungen um ihm den **CD-Spieler u. die Scheibe** zu geben.

Er bittet mich Beides zu kombinieren.



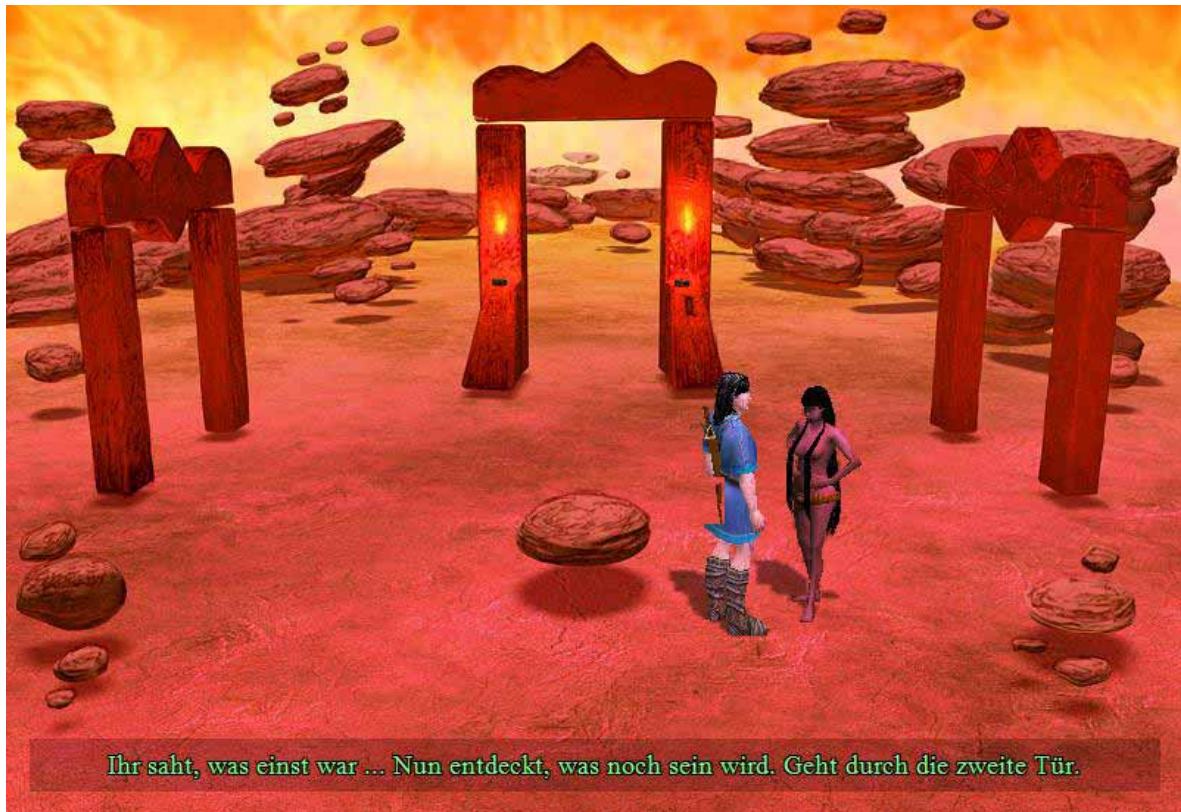
Als Dieses geschehen ist, kann der Junge sich wieder an seine Vergangenheit erinnern.



Ich sehe eine große Katastrophe, die eine ganze Zivilisation vernichten wird. Die Bürger von Atlantis s unterwegs zu den Sternen. Sie fliehen aus den Ruinen ihres Landes und suchen eine neue Welt. In riesi Schiffen fliegen sie hinauf in den Nachthimmel.

Ich merke, das der Junge eigentlich ich bin!

Dann löst sich der Junge in Luft auf, aber nicht ohne mir sein **Spielzeugboot** u. den **1. Teil eines Schlüssels** zurückzulassen.



Daraufhin finde ich mich bei den 3 Toren wieder.

Nach einer neuerlichen Unterhaltung mit der Frau betrete ich das 2. Tor.



Ich finde mich auf einer Plattform wieder.

Hier unterhalte mich mit dem Schatten, der mir eine Aufgabe offeriert, u. steige dann nach unten.



Ich befinde mich in einer Höhle mit mehreren Gängen u. gehe nach **rechts**.





Hier finde ich den ersten **Kristall**, gehe zurück, finde den 2. **Kristall** u. gehe nach oben.

Hier treffe ich einen Blinden, unterhalte mich u. gebe ihm die beiden Kristalle.



Er freut sich nun wieder sehen zu können u. verschwindet.

Als Dank lässt er noch einen **goldenen Stirnreif** zurück.

Ich gehe den Weg weiter u. finde eine **rote Rose**.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

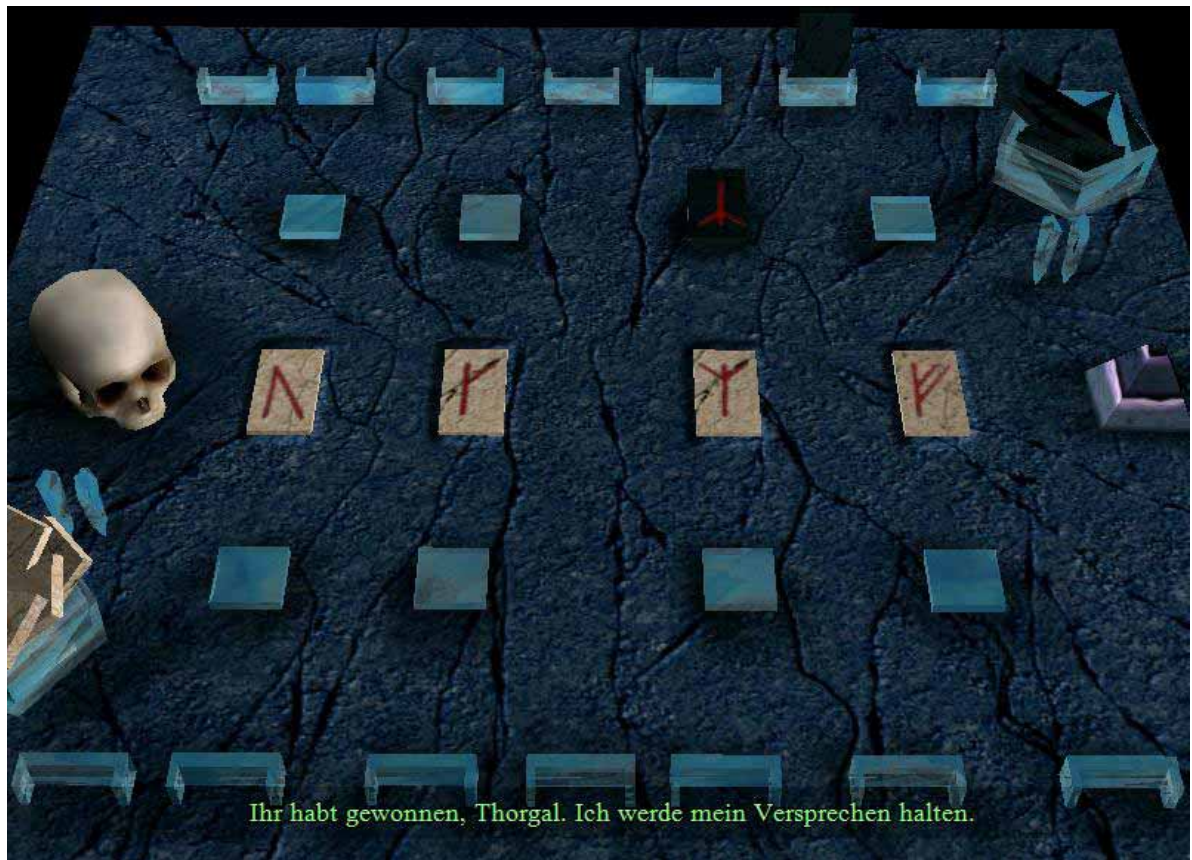
<http://www.gamepad.de/>



Da ich hier nichts mehr ausrichten kann, gehe ich zurück zu einer weiteren Plattform.

Der dort stehende Schatten will mir ein weiteres Teil für mein Stirnband geben, wenn ich ihn im Runenspiel besiege.





Nachdem ich den Schatten besiegt habe, erhalte ich das versprochene **Teil für den Stirnreif**.

Ich kombiniere beide Teile, höre einen leisen Gesang, gehe ihm nach u. finde einen **roten Schmetterling**.





Ich finde einen **Schmetterling**, dem ich die Rose gebe.
Nun verwandelt sich der Schmetterling in eine schöne Frau.
Es ist der Geist von **Arianne**, der Freundin von **Noral**.
Bevor Sie sich in Luft auflöst, lässt Sie noch eine **Mondkugel** da.
Danach bekomme ich von **Nilfheim**, der kurz erscheint, das **2. Schlüsselteil**.



Und schon bin ich wieder bei der Torwächterin.
Nach einer Unterhaltung füge ich die **zwei Schlüsselteile** zusammen.
Den nun fertigen Schlüssel benutze ich mit dem Letzten Tor.



Hier treffe ich auf Kriss of Valnor die meiner Familie nach dem Leben trachtet.
Ich kann Sie nur besiegen wenn ich, bei den erscheinenden Käfigen, alle
Halteseile zerschieße.

**Der Standort der Käfige kündigt sich durch einen Schatten auf dem
Erdboden an.**

**Ist der Käfig an der rechten Seite, musst Du auch an dieser Seite stehen.
Ist der Käfig in der Mitte oder links reicht ein mittlerer Standort.**

Als ich das geschafft habe u. meine Feindin besiegt habe, kommt die Wächterin
der Tore u. Schlüssel.

Ich erhalte Anerkennung u. **magischen Sand**.

Danach kann ich durch den Torbogen gehen u. bin wieder zuhause.

Mitgard

Hier treffe ich **Myaleb** den Fischer.

Ich möchte mir sein Boot ausleihen um schnell zu meiner Frau u. meinem Sohn
zu kommen.



Doch sein Boot ist leck geschlagen u. am Steg versunken.

Was nun?

Ich erinnere mich an das [Spielzeugboot](#) des Jungen, lege es vorsichtig, vor dem Steg, ins Wasser u. berühre es mit der [Mondkugel](#).





Es wird wie durch Zauberei grösser u. trägt mich durch die Lüfte bis an meinen Heimatstrand.

Ich renne zu meinem Haus, wo ich meine geliebte Frau wohlbehalten antreffe. Sofort frage ich nach meinem Sohn Jan.

Er ist beim Fischen mit Louve am Strand, erwidert meine Frau.



Ich eile hinunter u. finde ihn schlafend vor.

Nach einer Unterhaltung mit Louve, nehme ich den **magischen Sand** u. streue ihn über meinen Sohn.

Dieser erwacht.

In diesem Moment kommt ein Ebenbild meines Sohnes.

Es ist Nolan, der eine andere Gestalt angenommen hat.

Ich habe wieder diese Vision in der ich meinen Sohn erschiesse.

Jetzt verwandelt sich das Ebenbild meines Sohnes in eine Krähe u. fliegt in Richtung meiner Hütte.

Mir schwant Böses u. ich laufe so schnell es geht hinterher.



Schweratmend komme ich an u. sehe das Ebenbild meines Sohnes.
Ich lege meinen Bogen an u. schiesse auf Ihn.



Er fällt um u. verwandelt sich wieder in Nolan.
Dieser dankt mir, im sterben liegend, für seine Erlösung.
Endlich hat das lange Warten ein Ende u. er kann in Frieden sterben.



Wer war der Mann, Thorgal? Was wollte er ...



Er hieß Noral ...

... und er sehnte sich nach Freiheit.

ENDE by Locke



Wir danken dem Autor Locke herzlichst für diese Lösung!

Bezug über:

CD ROM & Softwareservice
KRATZ

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).