

Los geht's

Der Beginn

Folgt hier dem einzig möglichen Weg (Startpunkt x) vor einen kleinen Durchgang. Auf dem Boden liegt ein Rucksack, den ihr an euch nehmt(1). Von nun an könnt ihr in diesem Gegenstände verstauen, Ferner erhaltet ihr automatisch eine Notration und 2 Aloeekexe (diese Dinge könnt ihr bei Verlust von Lebenspunkten essen, um euch wieder aufzufrischen).



Ihr folgt nun dem weiteren Verlauf des Weges (findet dabei ein paar eingesponnene Wesen, die ihr kaputt schlägt (rechte Maustaste), um so ein wenig Geld zu finden), wobei ihr dem Ufer eines kleinen Flusses folgt. Schliesslich stösst ihr auf einen Wasserfall. Springt links von diesem Wasserfall auf einen kleinen Vorsprung und von diesem aus weiter auf den Wasserfall (2). Dort angekommen dreht ihr euch gleich nach rechts, um in einer Nische einen Stein der Weisen zu finden. Springt nun wieder vom Wasserfall herunter und findet genau auf der gegenüber liegenden Seite in der Bergwand einen tiefer liegenden Durchgang. Nähert euch diesem, duckt euch (C-Taste) und durchquert die Passage. Dahinter findet ihr in einer Kiste (öffnen) einen Feuerkristall (5).

Kriecht nun zurück in den Bereich mit dem Wasserfall, dreht euch nach rechts und springt dort die Anhöhe nach oben (Leertaste). Findet ein rostiges Messer (3), das ihr aufnehmt (unter Umständen müsst ihr dieses im Inventar anlegen. Öffnet dazu den Rucksack und zieht das Messer mit gedrückter Maustaste nach links auf das Handsymbol). Folgt dann weiter der Anhöhe und nehmt dabei ein Buch auf (4), das sich als wichtiges Utensil erweist. Öffnet

dieses mit Hilfe der Tab-Taste und entdeckt so ein Notizbuch, die Karten usw. Es geht dann die Anhöhe weiter nach oben, bis ihr vor einem Spinnennetz landet (6).

Habt ihr vorher das Messer aufgenommen und angelegt, könnt ihr nun mit dessen Hilfe das Netz zerhacken (rechte Maustaste). Dahinter erwartet euch der erste Gegner in Form einer Spinne. Schlagt schnell hintereinander auf das Biest ein (schaut dabei nach unten), um das Ding möglichst unverletzt zu besiegen. Ist euch dies gelungen, klickt auf die tote Spinne, um ein paar Spinnweben zu erhalten. Folgt nun dem weiteren Pfad, bis vor einen kleinen Durchgang. Auf der linken Seite dieses Durchgangs befindet sich in der Mauer ein kleines Loch. Klickt ihr dieses an, erhaltet ihr einen Kompass (dieser zeigt euch von nun an die Himmelsrichtungen an).

Geht weiter und haltet auf dem Weg Ausschau nach weiteren Löchern in den Mauern. Untersucht diese und findet verschiedene Objekte dann Nach ein paar Metern folgt eine kurze Sequenz und ihr wechselt daraufhin die CD. Ferner landet ihr euch in einem neuen Abschnitt.

Ober-Gladstone

Nachdem ihr wieder handeln könnt, befindet ihr euch im Besitz einer Gildencharta und habt ausserdem zwei Aufträge erhalten (Startpunkt x):

1. Tretet einer Gilde bei.
2. Findet das Drarakel in dessen Höhle.

Nachdem ihr auf dem Platz vor der Festung ausgesetzt wurdet, dreht euch nochmals um und klickt die Tür an, um weitere Hinweise zu erfahren. Nachdem ihr keinen Einlass erhalten habt, solltet ihr euch auf dem Platz genauer umsehen (Mauern, Blumen usw.), m weitere Gegenstände zu finden.



Verlasst diesen Bereich sodann über einen der beiden Durchgänge und findet euch auf einem zweiten Platz wieder, wo ihr von einem Mann namens Dash angesprochen werdet. Ihr erfahrt etwas über Gilden, denen ihr beitreten könnt. Angeblich gibt es eine Gruppe namens Bacchanal, die ihr erst finden müsst. Von hier aus könnt ihr nun drei Gilden ansteuern: Kleriker, Krieger und Magier (wir beschreiben nun den Weg, um allen Gilden beizutreten - [siehe Gildenaufträge](#)).

Wendet euch also zuerst nach rechts und sucht dort die Klerikergilde (Orden der Finken) auf. Öffnet die Tür und betretet den Hof. Vor dem Gebäude befindet sich links ein Papier, das euch Näheres über die Gilde erklärt (Charta). Entscheidet ihr euch, dieser Gilde beizutreten (ihr solltet allen vier Gilden beitreten, um in allen Eigenschaftenausgebildet zu werden), müsst ihr rechts neben der Tür den Mann ansprechen. Übergebt ihm dann 1 Geldstück (dazu einfach den Bauch des Kerls anklicken) und erfahrt die Aufnahmeprüfung: ihr sollt im Wald ein wenig Fleisch des wilden Ebers besorgen.

Verlasst den Gildenhof vorerst also wieder und erhaltet, nachdem ihr durch das Tor geschritten seid, automatisch den Zauberspruch 'Kleine Heilung'. Sucht die gegenüberliegende Seite der Stadt auf und steigt dort ein paar Stufen hinauf. Schlagt die Fässer kaputt, um Gegenstände zu finden und durchquert das hochgezogene Eisengitter.

Nähert euch dahinter dem Gebäude (Gilde der Magier - Talamari) und lest das Schriftstück rechts neben der Tür (Charta). Versucht nun, das Gebäude zu betreten und es taucht vor euren Augen eine Zauberin auf. Gebt auch dieser Dame eine Münze und erfahrt die Aufnahmeprüfung. Ihr sollt die Probe eines Portals im Wald besorgen. Dazu erhaltet ihr einen Kristallstab. Ferner erhaltet ihr den Zauberspruch 'Kleine Funken'.

Es geht sodann weiter zur dritten Gilde, der Kriegergilde (der eiserne Ring). Lest auch dort wiederum die Aufzeichnungen (Carta) durch und redet dann mit dem Einbeinigen, der rechts neben der Tür steht, die ins Innere des Gebäudes führt. Gebt auch diesem Kerl eine Münze und erfahrt dann den Auftrag: ihr sollt das Lagerhaus der Gilde von den Ratten befreien (dieses Lager soll sich an den Docks befinden) und erhaltet dafür den Schlüssel zu den Docks.

Drei der Gilden habt ihr gefunden. Es geht nun also daran, die vierte zu suchen. Steigt dazu die Treppe von der Kriegergilde hinunter, wendet euch nach rechts und folgt dem hinteren Bereich nach links. So landet ihr vor einer Treppe, die ihr hinabsteigt. Unten entdeckt ihr ein Gitter, hinter dem es grün leuchtet. Klickt auf das Schloss dieses Gitters, um es zu öffnen. Betretet den dahinter befindlichen Bereich kriechend (C-Taste) und begeben euch auf das Loch im Boden. Ihr landet daraufhin automatisch in den Abwasserkanälen.

Nieder-Gladstone: Abwasserkanäle



Lauft am Zielort angekommen (Startpunkt x) vor das Gitter und entdeckt dahinter Dash, der euch bittet, die Gilde zu finden. Er öffnet daraufhin das Gitter und rennt davon. Ihr müsst ihm also folgen. Achtet dabei auf die Zeichen, die der Kerl an die Wand gemalt hat: **einen Schlüssel im Kreis**. Folgt dem Gang also nach rechts und beachtet die Karte. Ferner bemerkt ihr in diesem Komplex verschiedene Gitter, die ihr über Leitern erreichen könnt. Diese Gitter sind erst mit einem erfahrenen Dieb zu öffnen und führen nach Unter-Gladstone. Achtet ferner auf die Käfer, die euch angreifen.

An manchen Wänden erkennt ihr dunkle Risse. Schlagt ihr an diesen Stellen mit einer Waffe drauf, öffnet sich dahinter eine kleine Nische, in der meist eine Truhe steht. Auch diese lassen sich erst mit einem erfahrenen Dieb öffnen.

Habt ihr schliesslich die Tür der Diebesgilde gefunden, öffnet und durchquert diese. Sprecht im Innern mit der alten Frau und bemerkt rechts hinter der Alten ein hölzernes Wappen an der Wand, das ihr anklickt. Steckt 2 Geldstücke hinein und erfahrt den Auftrag, den ihr erledigen müsst, um der Gilde beitreten zu können. Ihr sollt der Frau ein Messer besorgen, mit dem sie ihren Apfel aufschneiden kann. Diesen Auftrag könnt ihr gleich hier und jetzt ausführen, da ihr einfach das Messer anklickt, das neben der alten Frau im Tisch steckt.

Habt ihr dies erledigt, seid ihr der Gilde beigetreten und könnt von nun an eure Eigenschaften verbessern. Rechts neben der Frau öffnet die Tür und die dahinter befindliche ebenfalls. So landet ihr in einem Laden, wo ihr Waffen, Rüstung und sonstiges kaufen könnt, insofern ihr genug Geld besitzt. Nachdem hier vorerst alles erledigt wäre, macht euch auf den Rückweg zu der Stelle, an der ihr die Kanäle betreten habt (ihr könnt zuvor auch die Eisengitter öffnen und durchqueren. So landet ihr an der Oberfläche von Nieder-Gladstone, wo es ein paar Geschäfte zu finden gibt).

Vor dem offenen Gitter stehend, durch das ihr am Anfang gekommen seid, bemerkt links daneben zwei Hebel. Legt ihr den linken Hebel durch Anklicken nach unten, wird im dahinter befindlichen Raum eine Leiter heruntergelassen, über die ihr zurück nach Ober-Gladstone gelangt. Sucht hier nun das Stadttor auf (Punkt 1) und hört euch an, was der dort befindliche Wächter zu sagen hat. Nachdem ihr euch dies reingezogen habt, wendet euch der linken Wand zu und betätigt das dort befindliche Drehrad, um das Gitter zu öffnen. Durchquert dieses, um in der Aussenwelt zu landen.

Wald von Gladstone

Im weiteren Verlauf des Waldes trefft ihr auf kleine vogelähnliche Insekten (Lamplinge), die euch vergiften können. Ihr solltet euch, sobald dies möglich ist, einen Entgiftungszauber zulegen, da ihr diesen auch im späteren Verlauf des Spieles gut gebrauchen könnt (der Begleiter der Diebesgilde, Syrus, heilt euch automatisch und schützt vor Vergiftungen).



Sobald ihr die Aussenwelt betreten habt, wendet euch nach links und erkennt dort ein paar Kisten. Springt und lauft über diese, um ganz in der Ecke zu landen. Dort findet ihr ein Wildschwein vor, das ihr erschlagt. So gelangt ihr in den Besitz von Schweinegeschnetzeltem (durchsucht dafür die Leiche des Schweines) und habt somit den Klerikerauftrag erfüllt.

Überquert sodann die Brücke und findet dahinter, in einem Baumstumpf steckend, eine Streitaxt, die ihr aufnehmen könnt. Tut dies und nehmt die Waffe sogleich in die Hand, um damit zuschlagen zu können. Mit diesem Ding sollten auch die Wildschweine keine Gefahr mehr darstellen.

Folgt nun dem weiteren Weg bis zu einer Kreuzung (haltet dabei Ausschau nach Löchern in den Wänden und Bäumen, um darin verschiedene Gegenstände zu finden), der ihr nun nach rechts, in Richtung Docks folgen solltet. Geht weiter auf dem Weg entlang, bis ihr auf einen Holzzaun trifft. Lauft dann weiter an dem Zaun entlang, bis ihr schliesslich vor einem Tor

landet. Dieses könnt ihr mit Hilfe des Dockschlüssels öffnen, den ihr von der Kriegergilde erhalten habt.

Durchquert das nun offene Tor und wendet euch danach gleich nach links. Dort findet ihr eine Tür, die ihr öffnet und durchquert - ihr findet euch so im Lager wieder. Hier gilt es nun, die vier kleinen Ratten zu töten. Habt ihr dies erledigt, verlasst den Raum durch die andere Tür. Betretet den nächsten Lagerraum und killt drei weitere kleine Ratten. Verlasst danach den Raum und betretet das letzte Lager auf der linken Seite. Dort stösst ihr in der hintersten Ecke auf zwei grosse Hafenratten. Tötet diese ebenfalls und habt somit die Aufgabe der Kriegergilde erfüllt.

Verlasst die Docks nun wieder und lauft im Wald zurück zur Kreuzung. Dieser folgt ihr nun in die entgegengesetzte Richtung (zum Drarakel. Achtet auf die Ausschilderung!). Lauft bis zum nächsten Abzweig und wendet euch dort nach links, um eine Wildschweinfamilie und einen verschlossenen Baum zu finden, dem ihr ein Objekt entnehmen könnt. Geht nun weiter den Waldweg entlang, bis zum nächsten Abzweig.

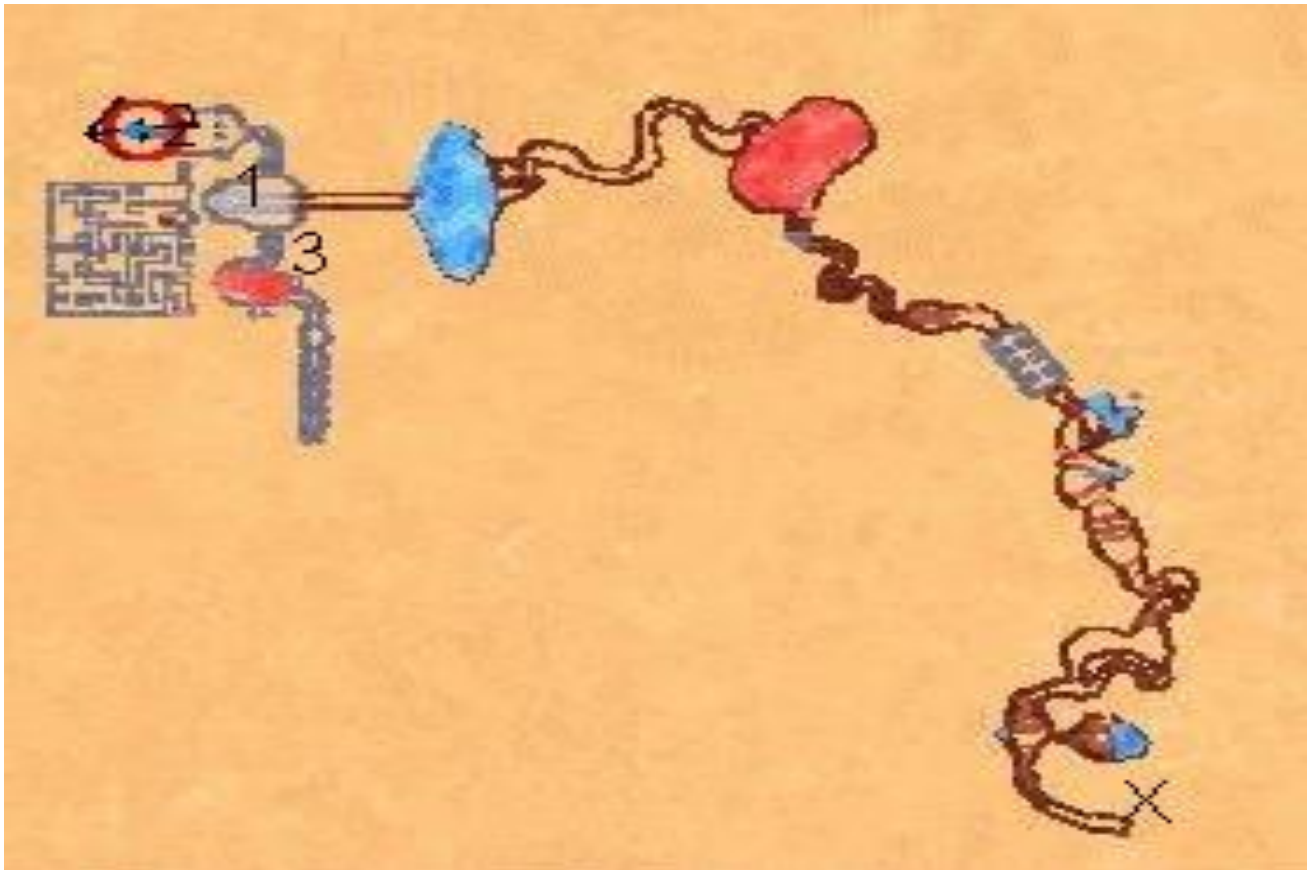
Auf der rechten Seite findet ihr einen Durchgang, der in ein grösseres Areal führt. Betretet dieses Gebiet (Punkt 2) und achtet dort auf die Lavastellen. Tretet ihr dort hinein oder werdet ihr getroffen, sterbt ihr. Speichert deshalb ab und wendet euch nach links. Steigt dort auf den Hügel hinauf und entdeckt auf der Oberfläche das Portal (eine grüne Wolke), dem ihr euch vorsichtig nähert (speichert vorher ab!). Ihr müsst dabei beachten, dass ihr vom Portal angezogen werdet. Haltet also stets ein Stück dagegen und lauft langsam an das Portal heran. Zeigt ihr nun mit dem Mauszeiger genau da drauf, verwandelt sich dieser in den Kristallstab und ihr könnt mit eben diesem eine Probe des Portals entnehmen.

Nun habt ihr alle vier Gildenaufgaben erfüllt und könnt nach Gladstone zurückkehren. Sucht dort nacheinander die Gilden auf, sprecht die Personen im Innern der Gebäude an und werdet aufgenommen. Ihr beginnt als Lehrling und müsst erst einmal aufsteigen, um weitere Aufträge zu erhalten (siehe [Gildenaufträge](#)). Im Innern der einzelnen Gebäude könnt ihr dann umherlaufen und euch alles ansehen. Hier befinden sich unter anderem auch Geschäfte, in denen ihr die verschiedensten Gegenstände kaufen könnt. Ferner könnt ihr euch nun in einer der Gilden einen ständigen Begleiter aussuchen. Jeder dieser Kerle hat natürlich die speziellen Fähigkeiten: seiner Gilde. Ihr solltet jeden der Wesen einmal antesten, um zu sehen, welcher euch am besten gefällt. Wir haben das Spiel mit Syruss, dem Begleiter der Diebe durchgespielt. Dieses Wesen kann euch nämlich heilen und schützt vor Vergiftungen.

Ferner solltet ihr an dieser Stelle wissen, dass ihr nach dem erfolgreicher Bestehen einer anderen Welt in die Gilden zurückkehren könnt (sobald ihr also genügend Monster getötet habt und aufgestiegen seid), um euch dort weitere Aufträge abzuholen. Es gibt derer jeweils drei verschiedene Die Erfüllung dieser Aufträge (siehe [Gildenaufträge](#)) ist nicht wichtig zum Beenden des Spieles. Jedoch öffnen sich dadurch verschiedene Räume, in denen ihr besondere Gegenstände kaufen könnt.

Nachdem ihr alles erledigt habt, könnt ihr die Stadt wieder verlassen und in den Wald zurückkehren. Geht hier vor zur Kreuzung und folgt dieser nach links, um den Weg zum Drarakel einzuschlagen. Entnehmt nun der Karte und den Wegweisern den weiteren Weg zum Drarakel und betretet die Höhle (um diese Höhle zu finden, müsst ihr zuvor einer Gilde beigetreten sein!).

Höhle des Drarakel



Folgt dem Weg bis vor die erste Holztür. Die kleinen Spinnen sind leicht mit der Streitaxt zu erledigen. Vor der Tür stehend wendet ihr euch nach rechts und drückt dort den Knopf an der Wand, der die Tür öffnet. Hinter der Tür trifft ihr auf ein paar Orks, die euch von ihrer Begegnung mit dem Drarakel berichten. Geht ihr hinter der nächsten Tür weiter nach Norden, trifft ihr auf ein paar Skelettwächter. Sobald ihr einen dieser Kerle schlägt, greifen euch die Viecher an. Lasst sie also vorerst in Ruhe. Folgt nun dem weiteren Weg (siehe Karte) bis zu einer Brücke, die über einen Fluss führt. Überquert die Brücke und durchquert zwei goldene Türen.

Dahinter trifft ihr eine Gestalt in einer Robe (Jakel) und das falsche Drarakel (hinter einem roten Vorhang). Habt ihr alle Gespräche zwischen den beiden Wesen. verfolgt, könnt ihr euren Weg fortsetzen. Ihr erfahrt etwas von einem Teleporter, der euch zurück zum Eingang der Höhle bringt. Dreht euch also um irnd betretet den blau schimmernden Wirbel, der sich hinter dem offenen Tor im Osten befindet. Nachdem ihr euch im Wald von Gladstone wiederfindet, macht ihr euch auf den Weg nach Unter-Gladstone (müsst ihr nicht, um das Spiel zu beenden).

Nieder-Gladstone



Habt ihr diesen Bereich der Stadt betreten, geht ein Stück vor und nach links. Dort befindet sich nämlich das Hotel (vor diesem hängt ein Hirschschild), das ihr nun aufsuchen solltet. Im Innern erzählt euch der Inhaber etwas von Miete, die ihr ihm noch schuldet. Zahlt dem Kerl die 50 Geldstücke dreht euch nach links und steigt die Treppe hinauf. Durchquert im oberen Stockwerk die mittlere Tür und landet so in eurem Zimmer, wo ihr von nun an Gegenstände lagern könnt (nehmt die hier herumliegende Objekte an euch).

Habt ihr hier alles erledigt, verlasst Nieder-Gladstone und kehrt zurück in den Wald. Sucht dort nun die Stelle auf, an der ihr zu einem früheren Zeitpunkt eine Probe aus dem grünlichen Portal besorgt habt (ganz im Süden, dort, wo sich die Lava befindet - Punkt 2). Nähert euch nun nochmals vorsichtig dem grünen Portal und lasst euch diesmal hinein saugen. Ihr landet so in einem anderen Abschnitt.

Vulkanhöhlen 1

Achtet in diesem Bereich auf die Lava und versucht, nicht hineinzufallen. Besonders auf dem Steg. Sobald die Erde wackelt, solltet ihr stehen bleiben, um nicht vorn Steg in die Lava zu fallen. Am Ende des Steges trifft ihr auf ein Abbild des echten Drarakels, das euch einen Auftrag erteilt: Ihr sollt das goldene Siegel aus seinen Gemächern besorgen. Nachdem das Drarakel wieder verschwunden ist, hinterlässt es ein Portal, dem ihr euch nähert und das ihr anklickt. Auf diesem Weg werdet ihr zurück in die Höhle des Drarakels und in den Raum gebeamt, in dem sich zu einem früheren Zeitpunkt das falsche Drarakel befand.

Höhle des Drarakel 2

Nachdem ihr den Raum durch die offene Tür im Norden durchquert habt, trifft ihr im nächsten Raum zum wiederholten Male auf Jakel, mit dem ihr ein paar Worte wechselt. Habt

ihr alles erfahren, öffnet das Gitter hinter Jakel und betretet den dahinter befindlichen Raum. In einer kleinen Nische hängt hier ein Spiegel an der Wand (Punkt 2). Kehrt zurück zu Jakel und sprecht diesen solange an, bis dieser verschwindet. Kehrt dann zurück in den grossen Raum, in den ihr gerade gebeamt wurdet. In diesem Raum hat sich jetzt auch die Tür nach Süden geöffnet, die ihr nun durchquert (Punkt 3). Folgt dem Gang und landet plötzlich vor einem Abgrund, der in die Lava führt.

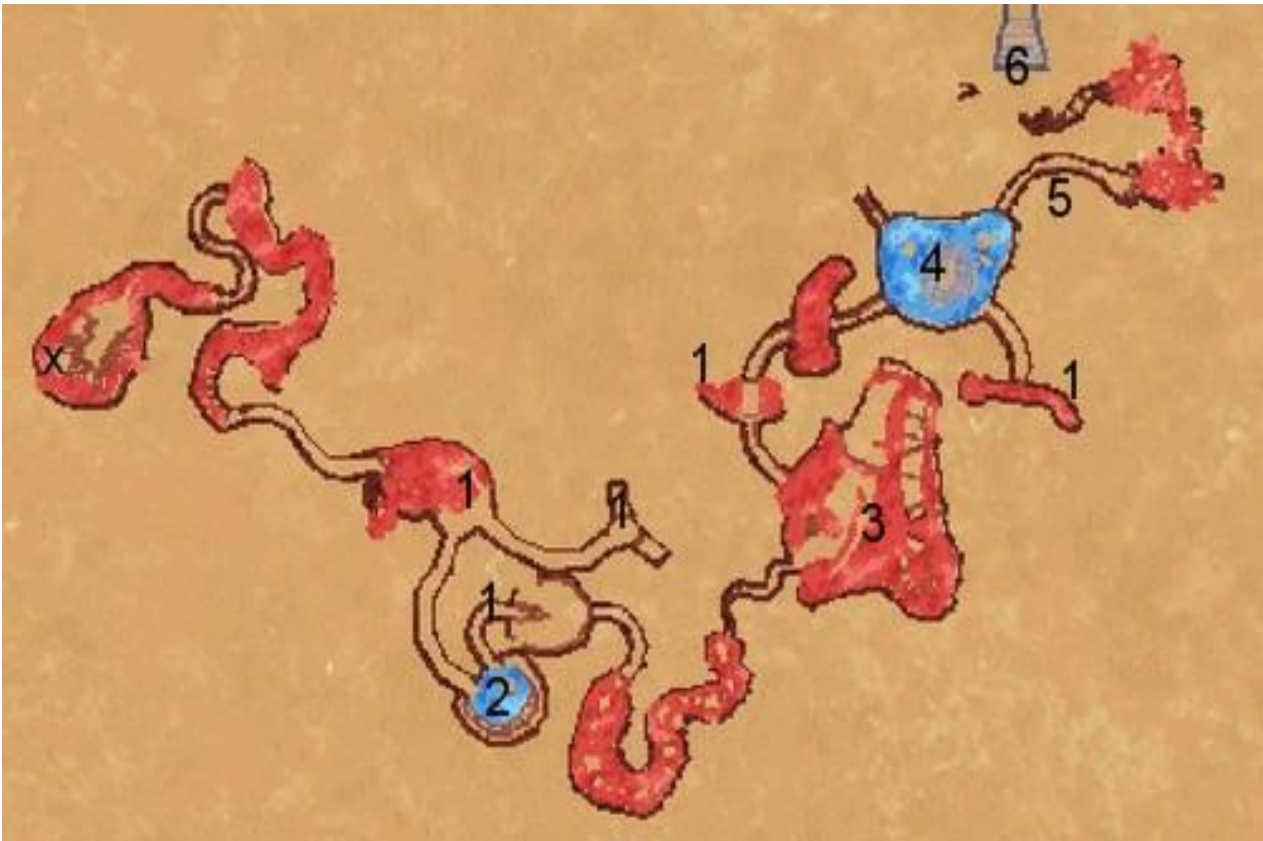
Nähert euch diesem und wendet euch vor dem Abgrund stehend nach rechts. Entdeckt dort an der Wand einen Knopf, dessen Betätigung Brücken über den Abgründen erscheinen lässt. Überquert diese und verlasst den Lavabereich. Der weitere Weg führt euch vor ein Loch, durch das ihr springen müsst. Steigt dahinter eine Schräge hinab und tretet im letzten Raum auf eine blaue Erhöhung, die euch an einen anderen Ort teleportiert. Folgt hier einfach dem einzig möglichen Weg nach oben und geht durch, bis vor ein Loch, in dessen Mitte sich eine Plattform mit der Rune des Drarakels befindet. Achtet auf den Abgrund und bemerkt, dass sich hier durchsichtige Plattformen drehen. Geht auf eine dieser Plattformen rauf und lasst euch auf die andere Seite drehen. Lauft dort weiter auf die Plattform und nehmt die **Rune** an euch.

Sobald ihr dies getan habt, findet ihr euch an einer anderen Stelle der Höhle wieder. Nähert euch hier der Wand im Süden, woraufhin sich eine Steintür öffnet. Geht nun einfach weiter nach Süden (über eine Brücke) und es öffnen sich zwei weitere Türen. Im letzten Raum (Flammen) trifft ihr erneut auf das Drarakel. Von diesem erhaltet ihr den nächsten Auftrag: Ihr sollt mit Hilfe der Rune die Scherben des Spiegels finden. Sobald das Drarakel verschwunden ist, findet ihr euch im ersten Teil der Drarakelhöhle wieder. Und zwar in dem kleinen Raum mit der blauen Erhebung. Von dort aus geht zurück nach Norden und durch den Lavaraum

Nachdem ihr im Ausgangsraum erneut auf Jakel gestossen seid und dieser verschwunden ist, geht es weiter nach Osten. Betretet dort das blaue Portal und findet euch im Wald von Gladstone wieder. Geht hier nun erneut in den Bereich mit der Lava und dem grünen Portal (Punkt 2), das ihr betretet, um euch in die Vulkanhöhlen teleportieren zu lassen.

Vulkanhöhlen 2

Folgt dem nun freien Weg in das Innere des Vulkans. Sobald ihr einen grösseren Bereich betreten habt, den ihr über einen schmalen Pfad überqueren müsst, erreicht habt, richtet euch darauf ein, von Feuerkäfern beschossen zu werden - tötet diese Biester möglichst schnell. Auf der anderen Seite des schmalen Pfades entdeckt ihr vor der Bergwand einen kleinen Vulkan, den ihr mit drei Schlägen niederstreckt (Diese Vulkane sind über die gesamte Höhle verstreut, diese müssen allesamt zerschlagen werden, um verschiedene Plattformen zu bewegen).



Folgt dann dem Tunnel (ducken), der nach Südosten führt, und landet in einem kleinen Areal, mit einem zweiten kleinen Vulkan. Schlagt auch diesen kaputt und kehrt zurück in den grösseren Bereich.

Verlasst diesen nun durch den anderen Tunnel und findet euch in einem hohen Raum wieder. Ihr entdeckt in der Mitte dieses Raumes (folgt dazu dem Pfad nach links) eine grosse Säule (2), die auf und niederfährt (vorausgesetzt, ihr habt vorher die beiden kleinen Vulkane zerstört). Springt nun im richtigen Moment auf die Säule (unter Umständen mit Anlauf) und fahrt mit dieser nach unten.

Ganz unten angekommen, schaut nach Norden, wo ein kleiner Weg weiter führt - dort hinein müsst ihr springen. Folgt dem Tunnel und landet im nächsten runden Raum. Dort befindet sich, genau vor, euch, der nächste Vulkan, den ihr schlagen müsst. So erhärtet sich nach einiger Zeit die Lava und ihr könnt diese nach Osten durchqueren. Im nächsten Raum müsst ihr über ein paar Plattformen springen (tötet dabei verschiedene Gegner), um das andere Ende, einen schmalen Gang im Nordosten, erreichen zu können.

Folgt diesem und landet schliesslich in einem grossen tiefen Bereich (3). Wendet euch gleich nach Betreten des Raumes nach rechts und springt über den Lavasee. Von dem dahinter liegenden Pfad aus dreht euch nochmals nach rechts und findet einen Pfad, der an der Wand entlang schräg nach unten führt. Folgt diesem, springt über einen kleinen Abgrund und bleibt am Ende des Pfades stehen. Schaut nach links und rennt nun ein Stück über die Lava, um den nächsten Pfad im Südosten erreichen zu können. Springt dabei, um nicht zuviel Schaden davon zu tragen.

Habt ihr den nächsten Pfad erreicht, folgt diesem und findet am Ende (im Osten) einen Tunnel, der in den nächsten Bereich führt. Im nächsten Raum folgt ihr zuerst dem schmalen Pfad nach links, bis zum Ende hin. Findet dort einen kleinen Vulkan, den ihr kaputt schlagen

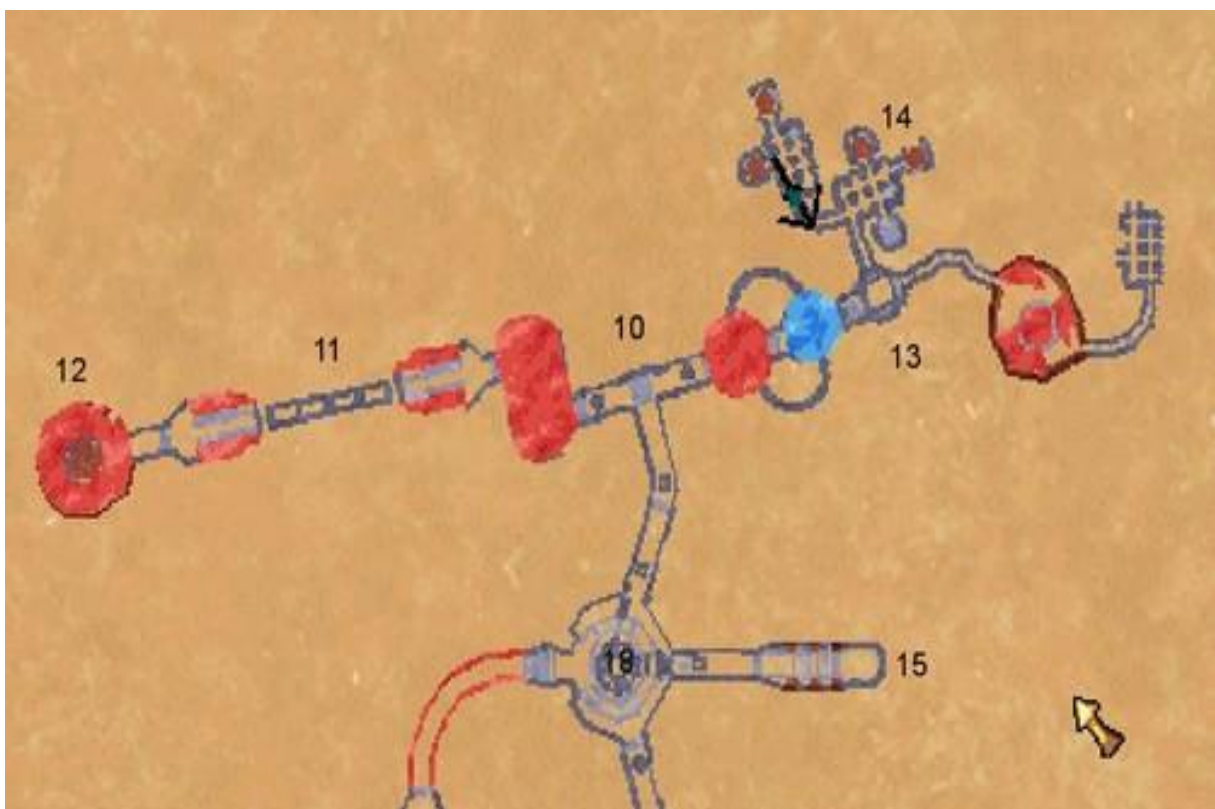
müsst. Daraufhin taucht hinter euch eine Brücke auf, die in diesem Raum über die Lava führt. Überquert diese und entdeckt im nächsten Bereich auf der rechten Seite einen Drachen in der Lava. Unterhaltet euch mit diesem und bemerkt, dass es sich hierbei um Morphera handelt. Sprecht das Wesen solange an, bis ihr nichts neues mehr erfahrt.

Folgt dann dem weiteren Verlauf des Steges, bis ihr diesen Bereich nach Osten wieder verlassen könnt. Der nächste hohe Raum erwartet euch. Folgt dort dem Rundgang zunächst nach rechts und betretet den Tunnel. Folgt diesem und findet euch vor einem kleinen Lavasee wieder. Geht hier nach links bis vor einen kleinen Vulkan und schlägt diesen kaputt. Kehrt dann zurück in den hohen Raum und findet im Wasser ein paar Plattformen, über die ihr über das Wasser auf einen Rundgang springen könnt, der an dem grossen Felsen in der Mitte nach oben führt (4).

Folgt dem Rundgang nach oben und überspringt dabei einen Abgrund. Findet nun zwei Säulen, die hoch und runter fahren (nachdem ihr die Vulkane zerschlagen habt). Springt auf die Säule im Nordosten (unter Umständen vom obersten Punkt der grossen Säule) und von dieser aus weiter in den Gang, der in den Berg führt (5). Dieser Gang mündet in einen grösseren Bereich, der von einem Lavasee und 2 Feuer-Elementaren eingenommen wird.

Springt nun über die Plattformen im Lavasee über die Lava hinweg und nach Nordwesten. Dort befindet sich eine Schräge, die in den nächsten Tunnel führt. Betretet den Tunnel und folgt diesem in einen grösseren Raum (6). Tötet die hier befindlichen Monster und nähert euch langsam von vorne dem Tor. An einer bestimmten Stelle befindet sich eine Platte im Boden (diese erkennt ihr an den zwei grossen Drachenfussabdrücken), die durch Drauftreten das Tor öffnet. Bleibt nun solange auf der Bodenplatte stehen, bis sich das Tor gänzlich geöffnet hat. Rennt dann schnell dadurch, bevor sich dieses wieder schliesst.

Verfährt mit den nächsten Toren ebenso und landet schliesslich in einem dunkleren Raum. Tötet hier die Feuerwesen und nähert euch dem farbigen Tor. Findet links und rechts neben



dem Tor zwei Feuerkugeln (Flammende Diener), die ihr tötet. Durchquert dann das Tor. Ihr findet euch in einem runden Raum wieder, von dem aus vier mögliche Gänge fuhr;ren. Tötet hier vorerst die vier Flammenden Diener und folgt dann dem kurzen Gang nach Osten (15).

Dort trifft ihr ein zweites Mal auf Morphera, der euch einige Dinge zu erzählen hat und wieder verschwindet. Kehrt dann zurück in den runden Raum und wendet euch diesmal nach Norden (was nun folgt, dient nur der weiteren Erkundung der Höhle und ist nicht erforderlich, um das Spiel zu lösen. Solltet ihr keine Lust darauf haben, durchquert gleich die Tür nach Süden und lest [hier](#) weiter).

Folgt dem dort befindlichen Gang bis zu einer Kreuzung und geht dort dann nach links (Westen). Betretet den nächsten Raum und lauft vor auf eine dunkle Plattform. Bleibt dort stehen und fahrt nach einiger Zeit nach unten. Wendet euch nach Norden und springt bei der nächsten Gelegenheit auf die nördliche Steinplattform. Geht dort bis an den nördlichen Rand und wartet auf den zweiten Aufzug. Springt auch auf diesen, sobald er sich nähert, und dreht euch nach Westen. Fahrt nun hoch und runter und beachtet, wann eine Tür vor euch erscheint - zu dieser müsst ihr natürlich springen.

Durchquert diese und folgt dem nächsten Durchgang in einen Gang. Wartet dort vor einer dunklen Wand, bis diese sich langsam senkt und ihr den nächsten Gang betreten könnt. # Schaut euch hier die Stelle vor euch an und bemerkt, wie von Zeit zu Zeit grosse Blöcke von der Decke herunter kommen (11). Teilt eure Zeit nun so ein, dass ihr nacheinander, ohne grossen Schaden zu nehmen, schnell unter den Blöcken durchsprintet. Auf der anderen Seite wartet nochmals, bis sich die Wand gesenkt hat und ihr den nächsten Raum betreten könnt.

Durchquert auch hier das Tor nach Westen und seht vor euch einen kleinen Lavahügel. Auf diesem Hügel befindet sich der Zauberspruch 'Feuerhagel' (12). Steigt langsam auf den Hügel, betretet aber noch nicht dessen Oberfläche. Nehmt von einer Schräge aus den Zauberspruch an euch und steigt dann ganz auf den Hügel, um zurück zu der Kreuzung mit dem grossen Auge gebeamt zu werden (10).

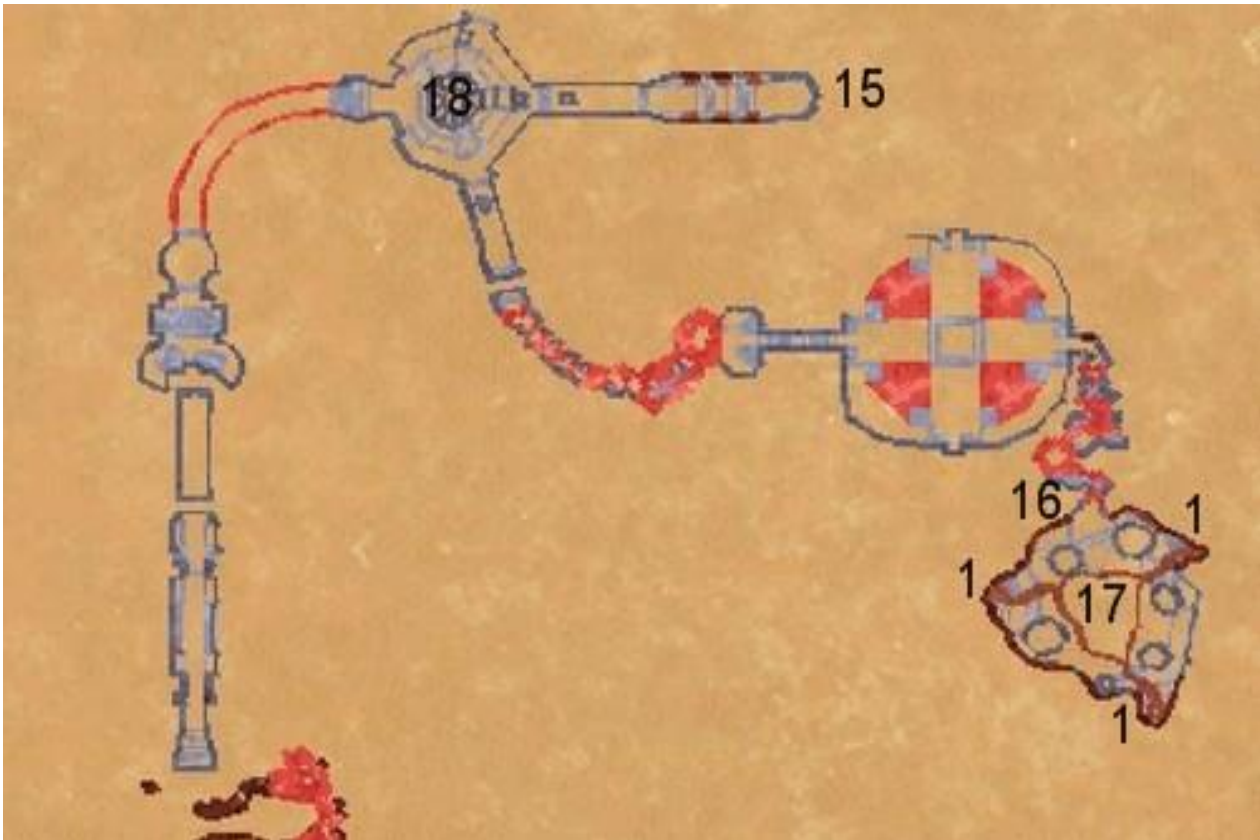
Folgt hier nun dem Weg nach Osten und durchquert die nächste Tür. Sucht im nächsten Raum die Mitte auf und besteigt eine grosse Bodenplatte. Auch diese entpuppt sich wiederum als Aufzug, mit dem ihr nach oben fahrt (13). Wendet euch dabei nach Osten und wartet, bis ihr vor euch eine Tür seht. Nähert euch dieser und durchquert sie. Springt im nächsten Raum auf die Plattform in der Mitte und tretet dort auf die Bodenplatte, die die nächste Tür öffnet.

Ist diese offen, springt schnell zu dieser hin und durchquert sie. Tretet im nächsten Raum in die Mitte und fahrt dort mit einer Plattform nach unten. Wendet euch nach Osten und entdeckt nach einiger Zeit ein Tor, dem ihr euch nähert und durchquert. Folgt dem Gang durch einen grossen Lavaraum nach rechts oben und landet schliesslich in einem kleineren Raum, der sich als Grabmal auftut (14). Untersucht hier alle Räumlichkeiten (beachtet den kleinen Hügel. Betretet ihr diesen, werdet ihr zum grossen Auge zurück gebeamt) und findet in einer Ecke eine grosse Bodenplatte, die euch nach oben bringt. Findet dort einen weiteren Raum, in den ihr springen müsst. Dort seht ihr einen Altar, den ihr näher untersuchen könnt.

Fahrt dann mit der Plattform nach unten und besteigt den kleinen Hügel, um erneut vor dem grossen Auge zu landen. Nehmt nun nochmals den Weg nach Osten, fahrt mit der Plattform nach oben und kehrt zurück in den Raum mit den drei Augen. Dort geht es nun mit Hilfe der Plattform (13) nach unten, Wendet euch dabei nach Norden und wartet, bis ihr eine Tür vor

euch entdeckt. Springt dort hin und durchquert das Tor. So landet ihr im nächsten Grabraum (14), wo ihr ebenfalls nach oben fahren und den Altar untersuchen könnt. Wieder unten gelandet, verlasst diesen Raum durch einen kleinen Gang nach Westen, um den dritten und letzten Grabraum zu betreten (14).

Nachdem ihr auch dort hochgefahren seid und den Altar angeschaut habt, kehrt zurück in den vorherigen Grabraum und besteigt dort den kleinen Hügel, um erneut vor dem grossen Auge zu landen (10). Von hier aus kehrt ihr nun zurück nach Süden und in den runden Raum (18). (Hier müsst ihr übrigens nochmals hin, wenn ihr eine Aufgabe der Klerikergild erfüllen wollt).



Durchquert dort die südliche Tür und folgt dem Gang. Ihr gelangt schliesslich in einen weiteren Lavaraum, in dem ihr über einen schmalen Pfad und verschiedene Plattformen bis vor einen Abgrund im Norden gelangen müsst. In diesem Abgrund fährt von Zeit zu Zeit eine grosse Plattform hoch und runter. Wartet, bis diese Plattform erscheint und begeht euch dann auf diese.

Fahrt mit dem Ding nach unten und wendet euch dabei nach Osten. Sobald ihr vor einem Durchgang seid, springt von der Plattform und durchquert den grossen Torbogen. Folgt dem Gang in ein grosses freies Areal, das ihr gleich wieder verlasst - betretet dazu den Gang auf der gegenüber liegenden Seite. Ihr landet schliesslich im nächsten Lavabereich. Springt hier über die verschiedenen Plattformen in die Südwestecke. Dort findet ihr eine grössere Plattform, die von Zeit zu Zeit auf und abfährt. Springt auf diese Plattform und fahrt mit ihr nach unten. Im unteren Bereich springt auf den nächsten Pfad, den ihr um die Ecke folgt (Südwesten).

Schliesslich landet ihr ein letztes Mal vor Morphera (17). Diese ist ziemlich sauer auf euch und möchte euch töten. Lasst das Biest reden und macht euch schnell daran, die in diesem

Bereich befindlichen drei kleinen Vulkane zu zerschlagen (1). Diese befinden sich im Osten, Westen und Süden und zwar immer oberhalb eines kleinen Lavastromes. Nachdem ihr also alle drei kleinen Vulkane zerkloppt habt, schliesst sich langsam der Lavasee in der Mitte dieses Abschnittes und Morpheras Stärke wird reduziert. Ihr könnt den See dann betreten und macht euch nun daran, Morphera zu töten.

Ist euch das Kunststück gelungen, achtet darauf, dass der Drache eine Scherbe verliert. Bevor ihr diese aber aufhebt, solltet ihr zuerst das gesamte Geld einsammeln, das hier herum liegt. Greift ihr euch am Ende die Scherbe, folgt eine Sequenz und ihr findet euch in der Höhle des Drarakels wieder.

Höhle des Drarakels 3

Nachdem ihr ein kurzes Gespräch mit Jakel verlolgt habt, öffnet er in diesem Raum eine Tür, die nach Norden führt. Durchquert diese Tür und findet euch in einem kleinen Labyrinth wieder (x). Beachtet hier, dass sich auf dem Boden ein paar Platten befinden, deren Betreten einen Feuerball auslöst. Sollte euch dies passieren, stellt euch einfach ganz dicht an die Wand oder rennt vor dem Ball weg.

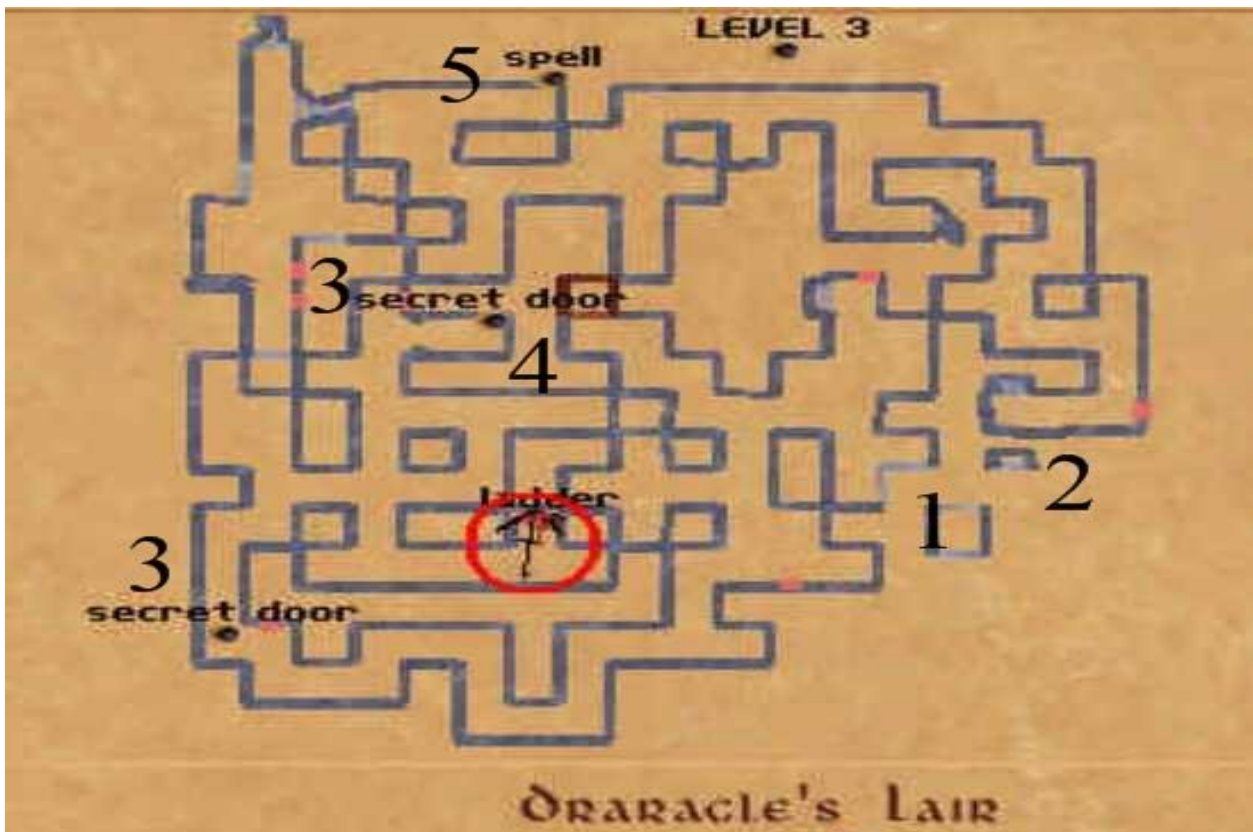


Sucht nun die Südostecke dieses Labyrinthes auf und findet dort einen runden Knopf an der Wand, dessen Betätigung die Wand daneben öffnet (2). Durchquert diese und findet dahinter eine Leiter (3). Klettert diese nach oben und landet so im 2. Stock des Labyrinthes (1). Auch hier gilt es wiederum, die Leiter in die nächste Etage zu finden (weicht hier den Feuerbällen aus). Sucht dazu zuerst einen Knopf an der Wand (ganz im Norden - 2). Drückt diesen, um die daneben liegende Wand zu öffnen.

Im nächsten Bereich geht dann ganz nach Südwesten, wo sich die Leiter befindet (4). Gleich links neben der Leiter könnt ihr die Mauer einschlagen (3), um dahinter den 'Kleine Heilung'

Zauberspruch zu finden. Ausserdem findet ihr in dieser Etage weitere Knöpfe, die Nischen mit Gegenständen öffnen. Steigt nun hoch in die 3. Etage (1). Gleich zu Beginn müsst ihr euch nach rechts wenden, wo ihr einen Knopf an der Wand findet (2). Betätigt diesen zweimal, um ein Loch unter euch wandern zu lassen.

Fallt dann nach unten in die 2. Etage und kehrt über die Leiter zurück nach oben. Nun ist der Weg nach links frei. Untersucht die gesamte Etage und findet ein paar Gegenstände und Knöpfe (3), die Nischen und Wände öffnen. Ganz im Norden findet ihr ein kleines Schloss, das sich als Dieb der ersten Stufe öffnen lässt (5). Dahinter befindet sich der Zauberspruch 'Kleine Klinge'.



In mitten des Levels, hinter einer Tür, die durch Betätigen eines Knopfes zu öffnen ist, könnt ihr die Wände im Osten und im Norden anklicken, um diese zu öffnen (4). Solltet ihr an einer bestimmten Stelle nicht mehr weiterkommen, befindet sich ein Drehfeld vor euch. Lauft hier einfach an der Wand entlang, um dieses Feld zu umgehen. Ferner könnt ihr einen bestimmten Bereich im Nordwesten dieses Levels nur über ein Loch im 4. Level erreichen (unwichtig).

Sucht nun die Leiter im südlichen Bereich auf (6) und steigt über diese ins 4. Level (1). Geht hier zu Beginn an der Wand entlang, um nicht durch das Loch nach unten zu fallen. Folgt nun dem weiteren Weg bis in einen grösseren Bereich, der von Balken durchzogen ist (2). Balanciert vorsichtig über die Balken nach Süden und findet dort in einer kleinen Nische drei farbige Knöpfe, die ihr allesamt drückt (3). Folgt nun dem Gang weiter nach Süden, bis ihr schliesslich auf dem Boden den Zauberspruch 'Weniger Licht' findet (5). Nehmt diesen auf und folgt dem dahinter liegenden Gang nach Süden (die Stelle befindet sich ganz im Südwesten), um im Wald von Gladstone zu landen (6). Beachtet dabei, dass sich im Wald von nun an grosse Spinnen befinden, die euch vergiften können.



Die Festung von Gladstone

Kehrt nun durch den Wald zurück nach Ober-Gladstone (folgt dazu einfach den Wegweisern) und betretet die Stadt (dies ist nicht nötig, um das Spiel zu beenden. Ihr könnt den Abschnitt also überspringen). Zurück in Gladstone könnt ihr bei Bedarf die Gilden aufsuchen und euch dort ein paar Zaubersprüche, Waffen oder Rüstungen kaufen. Nähert euch dann der Festung und öffnet deren Tür - diesmal werdet ihr eingelassen.

Nachdem ihr euch mit dem Diener unterhalten habt und dieser euch erklärt hat, keine Magie oder Waffen im Innern der Festung zu benutzen, macht ihr euch daran, das Gebäude zu untersuchen. Im nächsten Bereich befinden sich auf der rechten Seite ein Schmied und ein Händler. Durchquert danach die Tür, die nach Norden führt und landet an einem Abzweig. Haltet euch rechts und durchquert die Tür. Vor euch seht ihr die Kapelle, die ihr betretet. Ganz am Ende auf der linken Seite seht in einer Nische der 'Schutzschild'-Zauberspruch. Auf der rechten Seite findet ihr ein paar Gegenstände und auf der linken Seite führt eine Treppe in die nächste Etage.

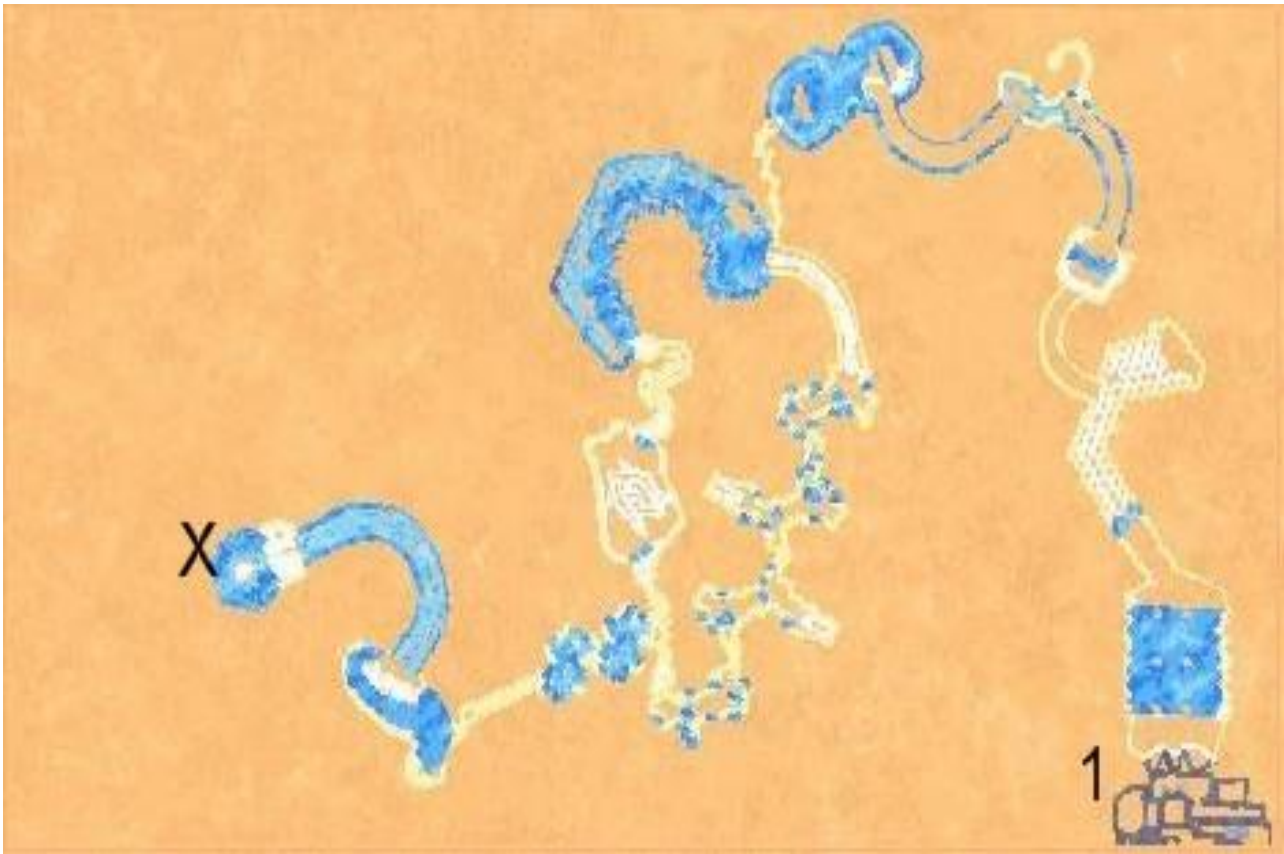
Stattet jetzt also dem Obergeschoss einen Besuch ab. Hier trifft ihr rechtsauf einem Balkon auf **Luther**, der euch Tohans Großschwert überreicht - eine sehr, sehr, sehr gute Waffe! Nachdem hier alles erledigt wäre, sucht im Untergeschoss Jeron in seinem Zimmer ganz links auf und redet mit ihm (solltet ihr danach eingesperrt werden, duckt euch und seht den Schreibtisch genauer an, um einen Knopf zu finden - dieser öffnet einen Geheimgang).

Ihr könnt sodann die Festung und Gladstone wieder verlassen und in den Wald zurückkehren. Macht euch nun auf den Weg zum nächsten Portal, das euch ins Gefrorene Ödland

teleportiert. Dieses Portal findet ihr erst jetzt und zwar auf einer kleinen Lichtung im Westen (siehe Karte). Betretet diese Lichtung und das grüne Portal, um weggebeamt zu werden.

Der Weg zum weißen Turm

Nach einer längeren Sequenz findet ihr euch in einer eisigen Welt wieder wo es heisst, den Eingang in den weissen Turm zu finden (x). Folgt zuerst dem Tunnel und erlegt am Ende den Wurm, der nach euch schiesst. Nähert euch danach dem Abgrund und findet einen Pfad, der nach unten führt. Folgt diesem Pfad und landet schliesslich im nächsten Tunnel, der weiter nach Nordosten führt.



Ihr findet euch schliesslich in einem Bereich mit Wasser und mehreren Plattformen wieder. Springt nun über die verschiedenen Plattformen und versucht, euch dabei nordöstlich zu halten. Ihr findet dort nämlich einen schmalen Gang, der in das nächste Gebiet führt. Hier trefft ihr auf Säbelzahn timer, die ihr am besten mit dem Großschwert erledigen könnt. Durchquert nun diesen gesamten Abschnitt und schlagt euch dabei nach Norden durch. So landet ihr schliesslich vor einem Tunnel, den ihr durchquert.

Sobald ihr den Tunnel auf der anderen Seite wieder verlassen habt, wendet euch gleich nach rechts und findet dort den nächsten schmalen Tunnel, den ihr betretet. Folgt diesem, bis ihr wieder im Freien landet. Sobald ihr die Lichtung erreicht habt, wendet euch nach rechts und nähert euch dem Abgrund (weiter vorne steht ein Mann, mit dem ihr euch noch unterhalten könnt). Erkennt einen kleinen Pfad, der etwas unterhalb eures Standortes liegt. Springt dort hinunter und achtet darauf, nicht zuviel Lebenspunkte dabei zu verlieren.

Folgt dann dem Pfad am Berg entlang bis ganz nach Norden und achtet darauf, an welcher Stelle er am niedrigsten ist (Norden). Von dort aus könnt ihr dann weiter auf den Boden springen (an dieser Stelle befindet sich ein Steinboden). Folgt diesem Boden nun nach Osten

und findet einen Tunnel, der euch in den nächsten Bereich flührt. Auf der nächsten Lichtung wendet euch abermals gleich nach rechts und folgt dem Bergpfad nach oben. Sobald ihr auf einer Eisbrücke landet. Schaut nach unten und findet im unteren Bereich einen Tunnel, der nach Süden führt. Springt dort hinunter und betretet den Tunnel.

Springt im nächsten Bereich auf die andere Seite, tötet den Wurm und wendet euch dann nach links (Osten). Ihr erkennt ein paar Stufen an der Eiswand, über die ihr nach oben klettern könnt. Ihr landet auf einem schmalen Pfad, wo ihr euch ein wenig umschaut. Auf der gegenüber liegenden Seite entdeckt ihr die nächsten Stufen, die ihr hoch steigt. Vom nächsten Pfad aus steigt ihr weitere Stufen nach oben, um endlich im obersten Bereich anzukommen. Sucht hier den Tunnel, der nach Süden weiterflührt und betretet diesen. Dieser führt in den letzten Bereich. Überquert hier eine Brücke und landet vor einer kleinen Tür, die ihr öffnet und durchquert (1). Endlich befindet ihr euch im weißen Turm.

Der weiße Turm

Die meisten Türen in diesem Gebäude öffnet ihr, indem ihr die blauen Knöpfe gleich neben den Türen betätigt. Alle hier befindlichen Truhen können erst geöffnet werden, wenn euer Dieb eine höhere Stufe erreicht hat.



Gleich zu Beginn trifft ihr hier auf die Königin der Amazonen (1), Jacinda, die euch bittet, ein paar Vögel auszurotten. Da ihr jedoch vorher schon erfahren habt, dass dieses Weibsbild lügt (und ihr diese später sowieso töten müsstet), solltet ihr die Dame gleich töten. Tut dies also und durchsucht danach deren Leiche, um in den Überresten einen Turmschlüssel zu finden (die Nester der Feuervögel, die sich allesamt im oberen Stockwerk befinden, sollten trotzdem zerstört werden, da sich die Viecher sonst ständig erneuern).

Nachdem dies erledigt wäre, durchquert die Tür, die nach Süden führt (rechte Seite. Ihr könnt zuvor noch die Tür nach Westendurchqueren und im nachfolgenden Raum (2) alle Kerzen mit Hilfe eines Funkenzauberspruches entzünden). Im nachfolgenden Gang schnalzen ein paar Holzbalken aus der Wand, die ihr im richtigen Augenblick passieren müsst.

Ist euch dies gelungen, landet ihr vor einer langen Nische und einem daninter befindlichen Knopf (3). Drückt diesen Knopf nicht, da dieser eine Feuerfalle auslöst. Widmet euch stattdessen der langen Nische und entdeckt darin ein brennendes Feuerchen. Rechts neben diesem Feuer liegt ein kleiner roter Edelstein, den ihr euch greifen müsst.

Mit diesem Teil im Gepäck geht es weiter durch die Tür nach Süden und in einen grösseren Raum. Dort findet ihr an der Nordwand einen Knopf, dessen Betätigung die vier Ecknischen mit Gegenständen öffnet. Ihr verlasst diesen Raum dann nach Osten und durchquert im nächsten Raum die Tür nach Süden. Öffnet danach gleich die vor euch befindliche Tür und findet euch in einem Schlafgemach wieder. Untersucht hier die linke Seite und findet dort auf dem Boden, unter einem Bett liegend, den violetten Edelstein (4).

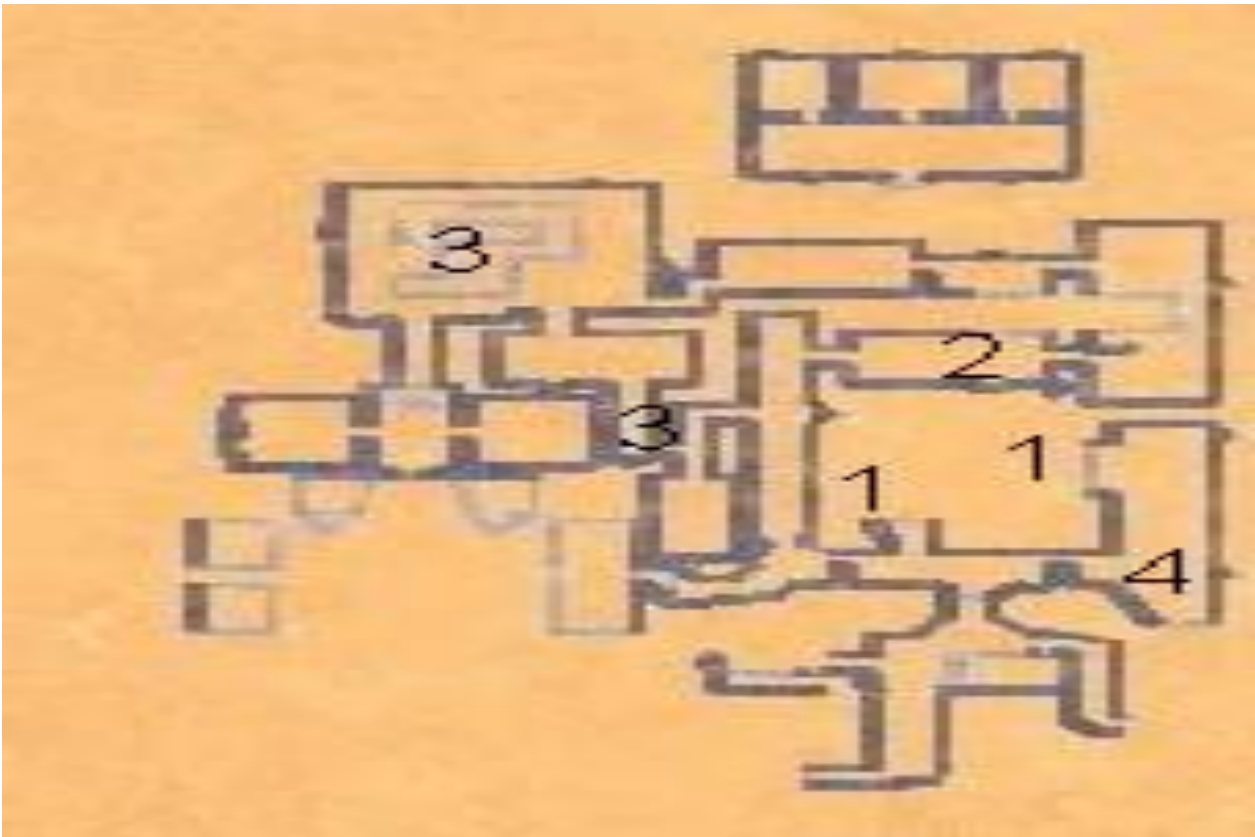
Ihr kehrt jetzt zurück in den Anfangsraum des Turmes und verlasst diesen nun nach links und durch die Tür, die nach Süden führt. Findet im nachfolgenden Raum auf der rechten Seite vier Kerzenständer (6). Nähert euch nacheinander jedem der Ständer und zündet diese mit Hilfe eines kleinen Funkenzaubers an. Klickt dann auf den Ständer und zieht ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die gegenüber liegende Seite. Dort befinden sich vier Nischen. Seht euch den Boden der Nischen genauer an und bemerkt überall einen Wachsleck in einer bestimmten Farbe. Eure Aufgabe ist es nun, die entsprechend farbige Kerze auf den dazugehörigen Wachsleck zu stellen. Schiebt dazu eine Kerze ganz in eine Nische hinein und nähert euch der Kerze so gut es geht - ihr seht dann die Farbe. Die Kerzen müssen also von links nach rechts folgendermassen plaziert werden: blau, grün, rot, violett.

Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint hinter euch eine Treppe, die in einen höher gelegenen Abschnitt führt. Steigt diese Treppe nach oben und betretet dort den mittleren Raum. Findet an der Decke hängend ein Nest der Feuervogel, das ihr zerhackt. Untersucht danach das Nest, um in den Besitz des blauen Edelsteins zu gelangen.

Steigt dann wieder herunter und betretet den nächsten Raum im Süden. Dort findet ihr auf der linken Seite eine kleine Feuerstelle (vor einem Fenster), die ihr mit Hilfe eines kleinen Funkenzaubers entzünden könnt (7). Hinter dem Altar an der Ostwand findet ihr nun vier farbige Schalter vor, die in der folgenden Reihenfolge gedrückt werden müssen, um eine Geheimwand zu öffnen (siehe Reihenfolge der entzündeten Kerzen): blau, grün, rot, violett. Die dahinter befindliche Tür lässt sich erst mit einem Gegenstand öffnen, den ihr erhaltet, wenn ihr einen Auftrag für die Kriegergilde ausführt (siehe [Gildenaufträge](#)).

Geht also vorerst weiter in den nächsten Raum (südlich) und durchquert dort die linke Tür (8), um das obere Stockwerk zu betreten (bei 1). Hier sucht ihr nun einen grösseren Bereich im Norden auf (siehe Karte), in dem mehrere Feuervogelnester von der Decke herab hängen (2). Zerschlagt diese Nester und erhaltet von einem der Nester den grünen Edelstein (untersucht unter Umständen die Überreste der Nester).

Da ihr euch nun im Besitz aller vier Edelsteine befindet, macht ihr euch daran, diese in die dafür vorgesehenen Vertiefungen einzusetzen. Verlasst diesen Bereich nach Westen, folgt dem Gang ein Stück nach Süden und haltet euch bei der nächsten Gelegenheit rechts. An der Wand findet ihr hier zwei Vertiefungen vor, die zwei der Edelsteine eingesetzt werden (3).



Folgt dem weiteren Verlauf des Ganges in einen grösseren Raum im Nordwesten (3). In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein Podest. Sucht nun den Sockel dieses Podestes ab und findet zwei weitere Vertiefungen, in die die restlichen Edelsteine eingesetzt werden. Daraufhin werden Eiszapfenkanonen aktiviert, die verschiedene Bereiche des Turmes öffnen (unter anderen bei Punkt 4).

Ihr könnt nun all diese neu zugänglichen Bereiche aufsuchen und dort die Truhen öffnen. Andernfalls macht ihr euch auf den Rückweg in das Untergeschoss des Turmes. Sucht dort erneut die westliche Seite auf (dort, wo ihr vorher aus dem Schlafbereich den violetten Edelstein besorgt habt) und betretet diesmal den Thronsaal ganz im Südwesten (5).

Wenn ihr die Königin noch nicht getötet habt, werdet ihr sie jetzt hier wiedersehen. Sie wird euch entweder gleich angreifen, oder eine 'Belohnung' für das Erledigen der Vögel anbieten. Wenn ihr annehmt, ist das Spiel zu ende (Ihr könnt mal speichern und es ausprobieren), und da ihr so oder so den Schlüssel der Königin braucht, greift sie einfach an.

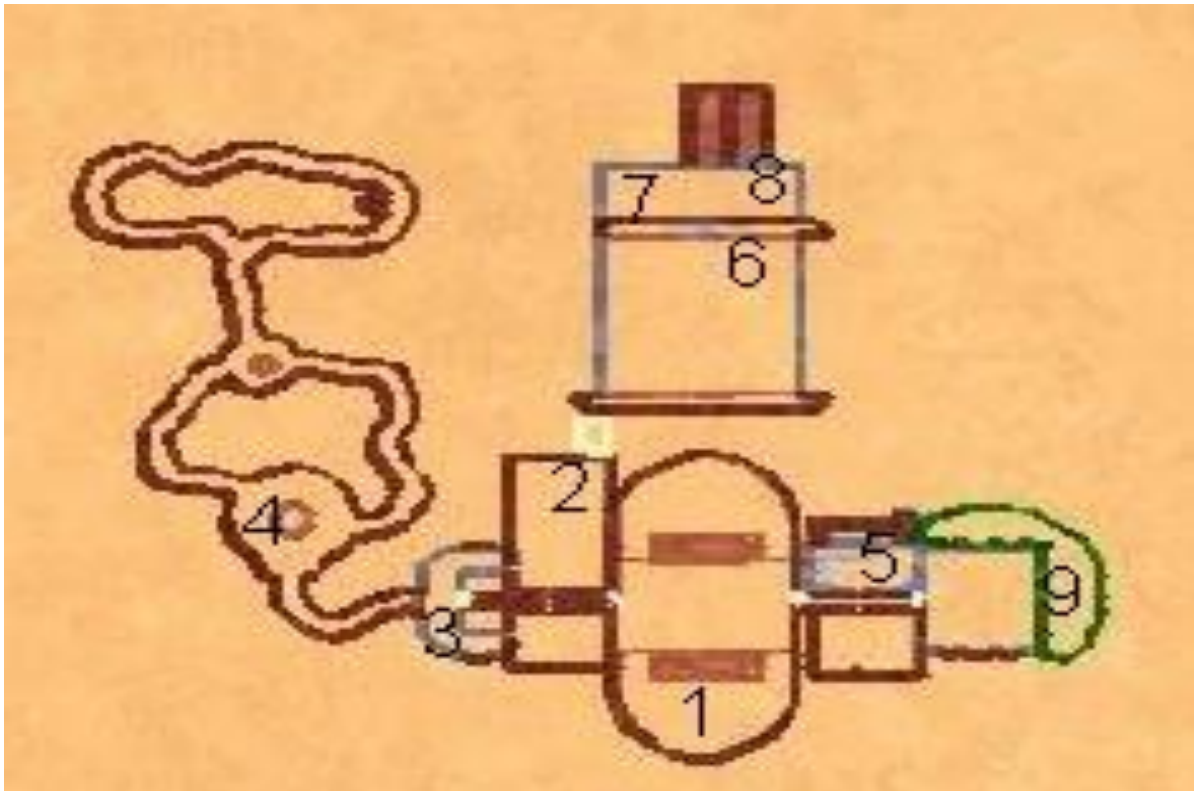
Öffnet das hier befindliche Gitter mit Hilfe des Turmschlüssels und steckt euch dahinter das viele Geld ein. Ferner entdeckt ihr hier eine Scherbe an der Wand. (Wenn ihr die Königin jetzt erst getötet habt, ist die Scherbe bei ihr). Greift die Scherbe an, woraufhin sie zu Boden fällt. Ferner bemerkt ihr Silberzahns Schwertgriff, den ihr euch auch nicht entgehen lassen solltet. Nachdem ihr die Scherbe auf dem Boden mit der Rune angeklickt habt, folgt eine kurze Sequenz und ihr findet euch in der Höhle des Drarakels wieder.

Nachdem das Spiegelteil eingesetzt wurde und ihr mit Jakel gesprochen habt, verschwindet dieser. Wenn ihr jetzt den Spiegel mit Silberzahns Schwertgriff anklickt, wird dieser zu einem Schwert. Ihr müsst nun die gesamte Höhle durchqueren, um wieder im Wald von Gladstone zu landen. Hier könnt ihr euch nun entweder nach Gladstone begeben und dort den Gilden und Geschäften einen Besuch abstatten, oder ihr macht euch gleich auf den Weg in das

nächste Reich. Sucht dazu den grösseren Bereich im Nordwesten vom Wald auf bevor ihr dort das Portal betretet, sprecht den Kerl auf der Lichtung an, um von diesem einen Uhrenschlüssel zu erhalten. Geht dann in das Portal und findet euch in der nächsten Welt wieder.

Die Unterwelt

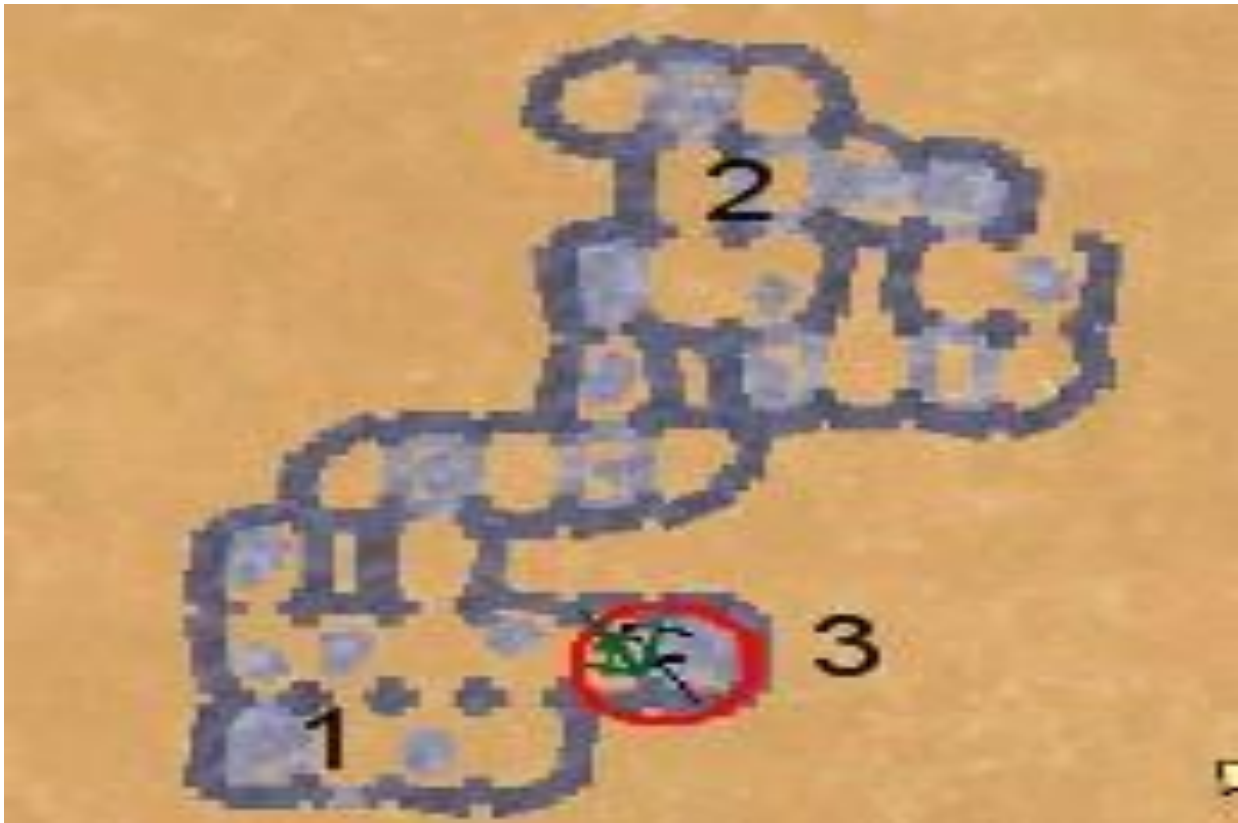
In diesem Bereich trifft ihr auf Schatten (blaue, halbdurchsichtige Geister), die mit normalen Waffen schwer zu bekämpfen sind. Tötet sie deshalb lieber mit einem Blitz- oder Lichtzauber (wie 'Lichtimpuls' oder 'Sonnenstrahl', nicht 'Weniger Licht' ;)



Im Eingangsbereich des Gebäudes angekommen (1), haltet euch zunächst links und durchquert die dort befindliche Tür. Ihr findet euch in einem kleinen Gang wieder, den ihr in den rechten Raum verlassen solltet. Durchsucht hier alle Regale, um Zaubersprüche zu finden. In der oberen rechten Ecke dieses Raumes lässt sich die Holzwand durch Anklicken öffnen (2). Betretet den dahinter befindlichen kleinen Raum und durchsucht auch hier die Regale, um Zaubersprüche zu entdecken.

Ihr verlasst dann den kleinen und den grösseren Raum durch die Tür, die nach Westen führt. So landet ihr in einem kleinen Rundgang, dem ihr folgt, bis ihr auf der rechten Seite ein kleines Regal seht, in dem sich ein paar **Notenblätter** befinden - nehmt diese an euch. Ihr könnt hier nun das Gitter durchqueren, das nach Westen und in den Garten führt.

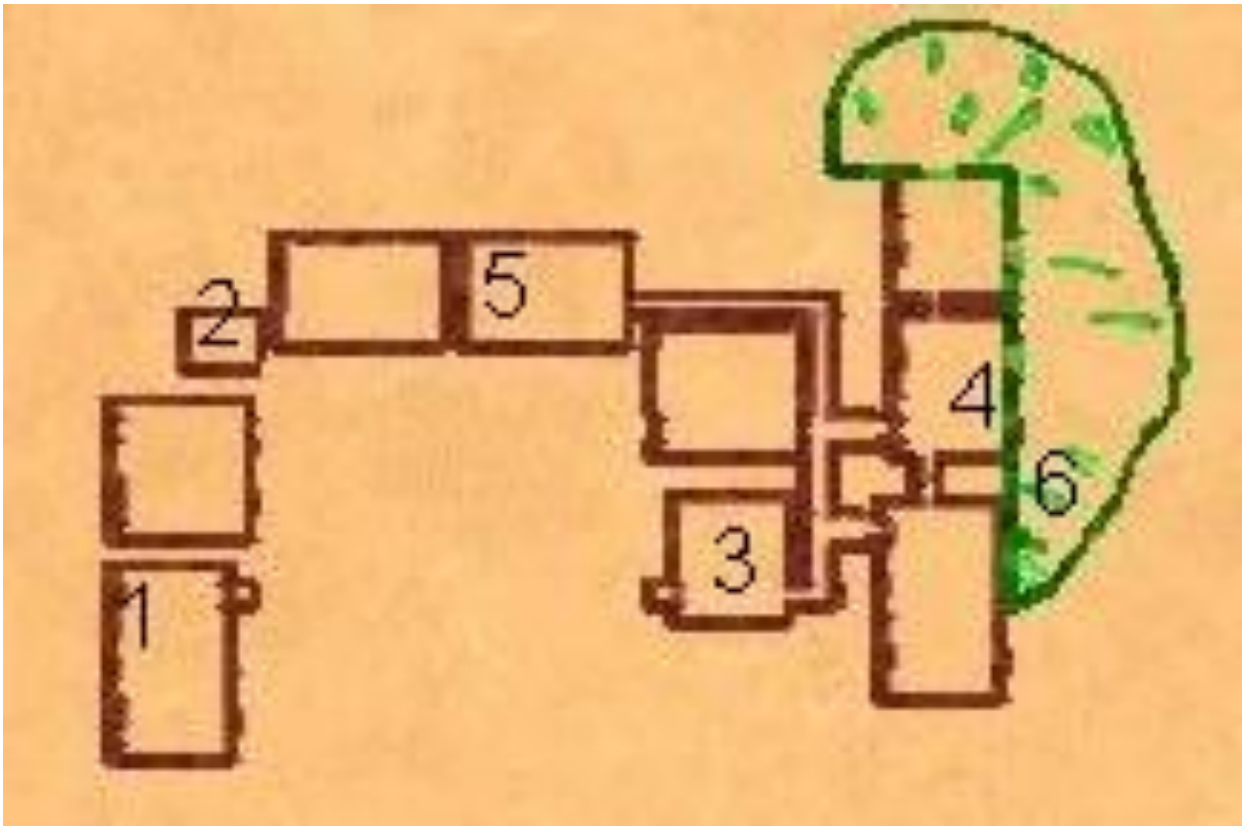
Habt ihr den grossen Platz auf dem Garten erreicht (4), wachsen hinter euch ein paar Ranken und versperren somit den Ausgang. Durchsucht nun also den gesamten Garten (nehmt euch dabei vor den geflügelten Wesen in Acht, die euch vergiften können) und findet dabei einen Kopf. Nehmt diesen auf und sucht sodann den kopflosen Gärtner, der irgendwo herumlaufen müsste. Übergebt diesem den Kopf, entfernt er nach einiger Zeit die Ranken und ihr könnt das Gebäude wieder betreten.



Vom Eingangsbereich aus betretet ihr nun die Tür, die nach Osten führt. Vom dahinter liegenden Gang aus durchquert ihr die Tür auf der linken Seite, die euch in eine Küche führt. Entdeckt dort an der Nordwand zwei Türen, von denen ihr die rechte öffnet (5). Steigt die dahinter befindliche Treppe hinab, um im Keller des Gebäudes zu landen (1). Tötet hier die Ratten und sucht den nördlichen Abschnitt des Kellers auf. Springt dort in ein Loch (2), um ein Raum tiefer zu landen.

Fallt hier nicht durch die Balken in das Loch, sondern nähert euch vorsichtig dem Regal, in dem verschiedene Weinflaschen stehen - nehmt eine dieser Flaschen (oder mehrere, als Nahrung) an euch. Öffnet dann die hier befindliche Tür und folgt dem Gang bis vor eine Leiter. Steigt diese nach oben (zuvormüsst ihr an die Leiter springen), um euch im Keller wiederzufinden (3).

Verlasst nun den Keller und kehrt zurück in den Eingangsbereich. Verlasst diesen nun nach Norden und landet in einem grossen Ballsaal. An der Nordwand dieses Saales fahren zwei Aufzüge hoch und runter (6). Springt in einen der Aufzüge hinein, um euch in die obere Etage bringen zu lassen. Verlasst dort den Aufzug wieder und verfolgt ein kurzes Gespräch mit dem Diener des Hauses.



Sucht nun die linke Seite dieser Etage auf (Westen) und betretet dort zunächst die untere Tür (Süden). Findet im dahinter liegenden Raum, auf einem Tisch stehend, einen leeren Krug (1), den ihr natürlich an euch nehmt. Verlasst dann den Raum wieder und betretet das nächste Zimmer. Öffnet dort den Schrank und entnehmt diesem eine gute Rüstung (wichtig für das nächste Raum, denn das Teil schützt vor Säure).

Nachdem auch dies erledigt wäre, geht es in das nächste kleine Zimmer (nördlich). Findet dort einen zweiten leeren Krug auf dem Tisch, den ihr ebenfalls einsteckt (2). Entdeckt ausserdem eine Lampe, die an der Decke hängt. Klickt ihr diese Lampe nun an, wird in einen der Krüge etwas Öl abgefüllt (dies ist wichtig für die nächste Aufgabe). Tut dies aber nur miteinem Krug und lasst den anderen unbedingt leer!

Nun könnt ihr die andere Seite des Obergeschosses aufsuchen und dort die einzige unverschlossene Tür durchqueren, die nach Osten führt. Speichert im nächsten Raum ab und öffnet dann den hier befindlichen Schrank (3). Im Innern stösst ihr auf einen Geist namens Gabrielle, die euch bittet, ein Feuer zu löschen. Für die Erledigung dieser Aufgabe bleiben euch nur ein paar Sekunden Zeit, beeilt euch also. Solange der Geist noch spricht, folgt ihr schon dem Gang nach Osten, biegt um die Ecke und folgt dem ersten Abzweig nach rechts. Durchquert die Tür und wendet euch im nächsten Raum nach links, wo ihr die nächste Tür öffnet und durchquert. Dreht euch in diesem Raum nun schnell herum und entdeckt an der Decke hängend eine Lampe, mit der ihr den leeren Krug benutzt (4).

Habt ihr diese Aktion geschafft, bevor das Feuer ausbricht, ist die Aufgabe erfüllt (die erste Lampe habt ihr ja vorher schon abgefüllt). Andernfalls ladet einfach den alten Spielstand nochmals und versucht erneut euer Glück. Habt ihr das Feuer gelöscht, landet ihr automatisch wieder bei Gabrielle, die euch das Schild 'Todesstoß' überreicht.

Nachdem hier alles erledigt wäre, könnt ihr euch in Ruhe in diesem Bereich des Obergeschosses umsehen. Findet unter anderem ein paar Zaubersprüche in den Schränken

und folgt dann dem langen Gang nach Norden. Ihr landet schliesslich in einem Büro, wo ebenfalls die Regale zu durchsuchen sind. Ferner liegt hier auf dem Tisch ein zweiter Uhrenschlüssel (5).

Ihr könnt diesen Raum nun wieder durch die Tür verlassen oder nochmals das Zimmer aufsuchen, in dem ihr die Lampe mit dem Krug benutzt habt (4). Dort befindet sich nämlich ein grosses Fenster, das ihr mit einer Waffe zerschlagen könnt. Springt dann hinaus und landet auf dem Friedhof. Sammelt hier alle Gegenstände ein und sucht dann die südlichste Stelle des Friedhofes auf (ihr seht dort, wie sich von Zeit zu Zeit ein Loch öffnet und schliesst - Punkt 6). Stellt euch auf diese Stelle und wartet, bis ihr nach unten in ein Gewölbe fällt. Tötet dort alle Zombies und wartet, bis euer Vater auftaucht, dessen Worte ihr lauscht.

Ihr könnt dann den westlichen Bereich dieses Gewölbes aufsuchen und dort die Wand anklicken, die sich öffnet. Ihr findet euch daraufhin im Keller wieder (etwa bei Punkt 2), den ihr verlasst. Vom Eingangsbereich aus geht es nun erneut nach Norden und in den Ballsaal. Nähert euch den Aufzügen und findet genau dazwischen eine große Uhr, mit der ihr dreimal hintereinander den Uhrenschlüssel benutzt.



Ist dies passiert, umgeht die Wand hinter den Aufzügen (Norden) und findet dort den Geist eines **Orgelspielers** vor, der anscheinend keine Lust zum musizieren hat. Öffnet also euer Inventar, klickt dort auf eine Weinflasche und übergeht diese dem Organisten. Klickt ihr danach noch mit den Notenblättern auf den Musiker, beginnt dieser endlich zu spielen. Ihr sucht wieder den vorderen Teil des Ballsaales auf und könnt nun beobachten, wie die beiden Geisterpaare zu tanzen beginnen. Schaut euch dies ein Zeit lang an und bemerkt schliesslich, wie die Paare in den hinteren Teil, also in Richtung des Orgelspielers, abdrehen.

Beide Paare verschwinden dann hintereinander in einer Wand im Norden, die sich daraufhin für euch öffnet (8). Durchquert die nun offene Wand, folgt den Stufen nach oben und trifft

auf den Diener, der euch warnt. Macht euch nichts daraus, sondern steigt die Treppe weiter nach oben, bis ihr in einem dunklen Raum landet, der mit Vorhängen durchzogen ist.

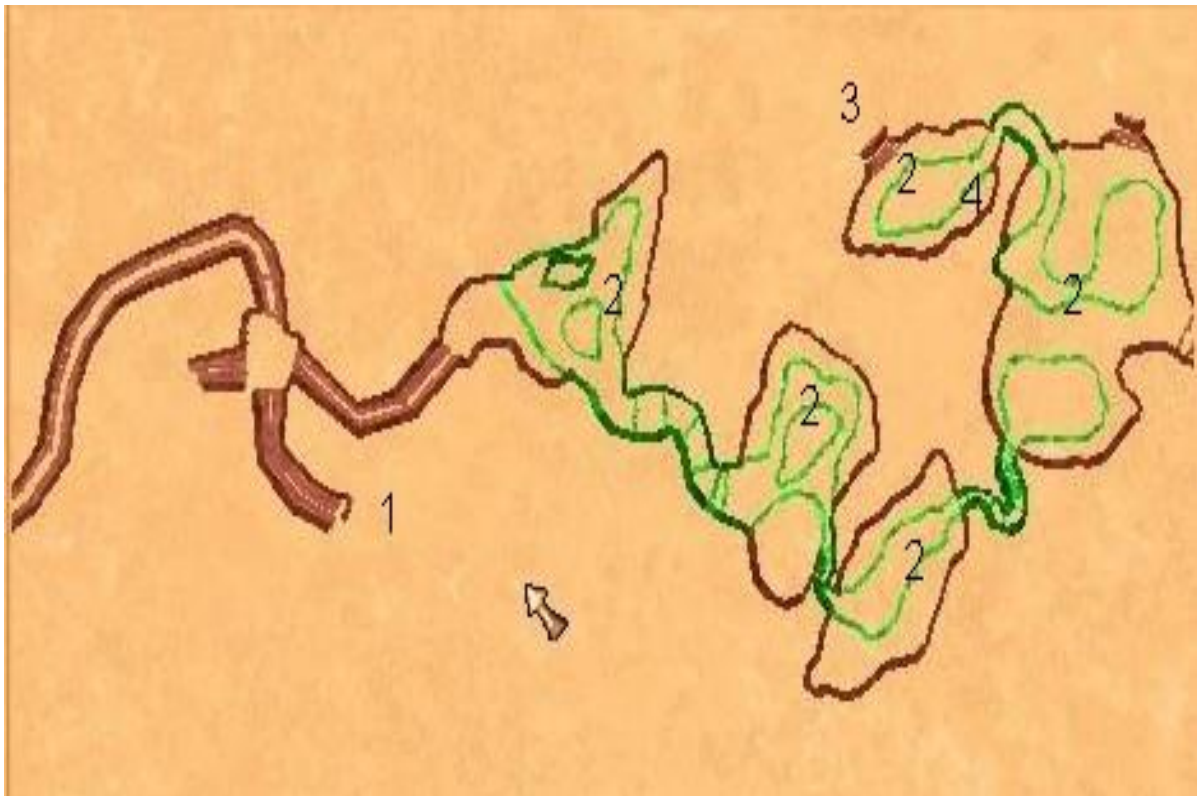
In diesem Raum befindet sich der Endgegner (Sensendämon), den ihr zu diesem Zeitpunkt noch schlecht ausmachen könnt, und selbst wenn, macht ihr ihm kaum Schaden. Lauft also schnell nach vorne, auf die gegenüber liegende Seite des Raumes und findet dort eine Uhr vor, mit der ihr dreimal hintereinander den Uhrenschlüssel benutzen müsst (unterer Bereich). Daraufhin öffnen sich die Fenster und ihr könnt besser sehen. Sucht nun euren Gegner auf und tötet diesen. Es kann hilfreich sein, die Vorhänge zu verbrennen, wenn ihr das Schwert Feuersturm in der Festung Gladstone gekauft habt, braucht ihr bloß damit zuzuschlagen.

Nachdem der Gegner besiegt wurde, findet auf dem Boden die nächste Scherbe vor, die ihr anklickt. Ihr landet daraufhin automatisch in der Höhle des Drarakels, wo die Scherbe in den Spiegel eingesetzt wird. Wiederum erscheint Jakel, der euch ein paar Dinge zu erzählen hat. Leider müsst ihr euch danach erneut daran machen, die Höhle des Drarakel zu verlassen. Zurück im Wald könnt ihr euch auf den Weg nach Gladstone begeben (ausruhen, einkaufen, Gilden besuchen) oder gleich das Portal in die nächste Welt aufsuchen.

Dieses befindet sich in einem kleinen Steinbruch in der Mitte des Waldes. Betretet diesen Ort und stösst auf Rhynn, der euch rät, in der nächsten Welt erst die Regenerationsgeräte zu zerstören, mit denen die Gegner immer wieder geheilt werden. Mit diesem Wissen betretet ihr das grün schimmernde Portal.

Heimatwelt der Ru-Loi

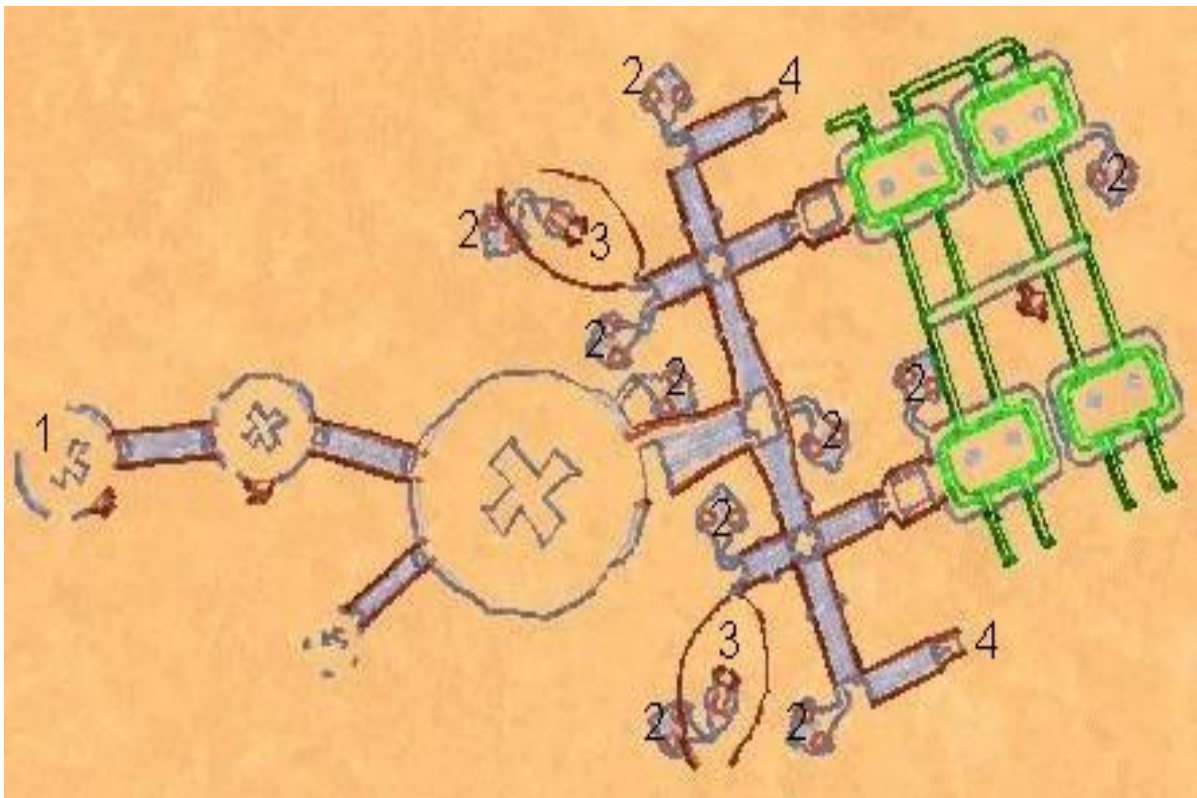
Dem ersten Bereich dieses Gebietes folgt ihr einfach nach Osten (durch den Tunnel gehen). Am Ende steigt rechts die Schräge nach oben und landet auf dem nächsten Platz. Dort befindet sich ein Loch in der Wand, durch das ihr den nächsten Bereich erreichen könnt.



Nachdem ihr herunter gesprungen seid (Punkt 1), folgt dem Tunnel bis zu einer Kreuzung. Da ihr links (Westen) nicht in den höher gelegenen Gang springen könnt (?) folgt zunächst dem Gang nach rechts (Osten, der Gang nach Norden führt zurück zum Ausgang). Ihr landet schliesslich in einem Abschnitt mit großen Säurebecken. Habt ihr euch in der Unterwelt die weiche Lederrüstung besorgt, seid ihr ein wenig gegen die Säure geschützt. Trotzdem werdet ihr langsam vergiftet und solltet euch heilen können.

Eure Aufgabe hier und in den folgenden Abschnitten ist es, (muss aber nicht unbedingt erledigt werden, ihr könnt auch ganz schnell durchrennen), alle Eier in der Säure (damit können nicht mehr soviel Ru-Loi schlüpfen) und die schießenden Säulen zu zerschlagen (Punkte 2. Ihr könnt diese zur Not auch mit einer Fernwaffe bearbeiten). Achtet darauf, dass die Säulen einen lila Schimmer hinterlassen, den ihr nicht betreten dürft.

Habt ihr euch schliesslich in den nördlichsten Bereich vorgearbeitet und alles zerstört, entdeckt in der Südwand einen runden dunkleren Fleck (4). klickt diesen an, um einen **Traumsplitter** zu erhalten. Diesen könnt ihr später brauchen, muss aber nicht sein. Öffnet hier nun die Tür im Norden (3) und betretet den nächsten Bereich.



Springt hinunter (1) und folgt dem Gang nach Osten. Hier werdet ihr von den Ru-Loi Kriegern angegriffen, die euch beschließen, fliegen können und sehr schnell sind. Da die Wesen sich selbst heilen können, macht ihr euch als erstes daran, die 10 Regenerationskammern zu finden (diese sind mit 2 gekennzeichnet) und diese zu zerstören (versucht also, diesen Typen möglichst auszuweichen). Entnehmt den jeweiligen Standort unserer Karte und macht los. In einer der Kammern angekommen, zerschlagt zuerst links und rechts die feuernenden Säulen und nähert euch dann den beiden Stahlplatten am Boden und an der Decke. Schaut dort nach unten oder nach oben und zerschlagt eine der beiden Stahlplatten (zweimal), um so den Generator zu zerstören.

Haltet nun auf eurer Suche nach den restlichen Generatoren Ausschau nach den gelben Ru-Loi-Kriegern. Einer dieser Kerle hinterlässt nämlich nach seinem Tod eine **Hand**, die ihr

aufnehmen müsst. Findet also erst einmal acht Generatoren und zerstört diese alle. In den nordöstlichen Bereichen findet ihr auf den mittleren Plattformen Eier auf Säulen, die ihr berühren könnt. Es öffnen sich dann Bodenplatten mit Gegenständen.

Um hier die Generatorräume erreichen zu können, müsst ihr von der mittleren Plattform aus (diese lassen sich durch das Säurebecken an bestimmten Stellen betreten) in die entsprechende Richtung springen. Ferner findet ihr im nördlichen und südlichen Bereich jeweils eine Zelle, die durch ein Strahlengitter versperrt wird (4). Links und rechts neben diesen Gittern befindet sich jeweils eine Vertiefung, mit der ihr einen Traumsplitter benutzen könnt, um sie zu öffnen. In der nördlichen Zelle trifft ihr so auf eine Amazone, die euch angreift - ihr müsst sie töten. Die südlichen Zelle ist für den dritten Auftrag der Magiergilde, sie sollte leer sein (Siehe [Gildenaufträge](#)).

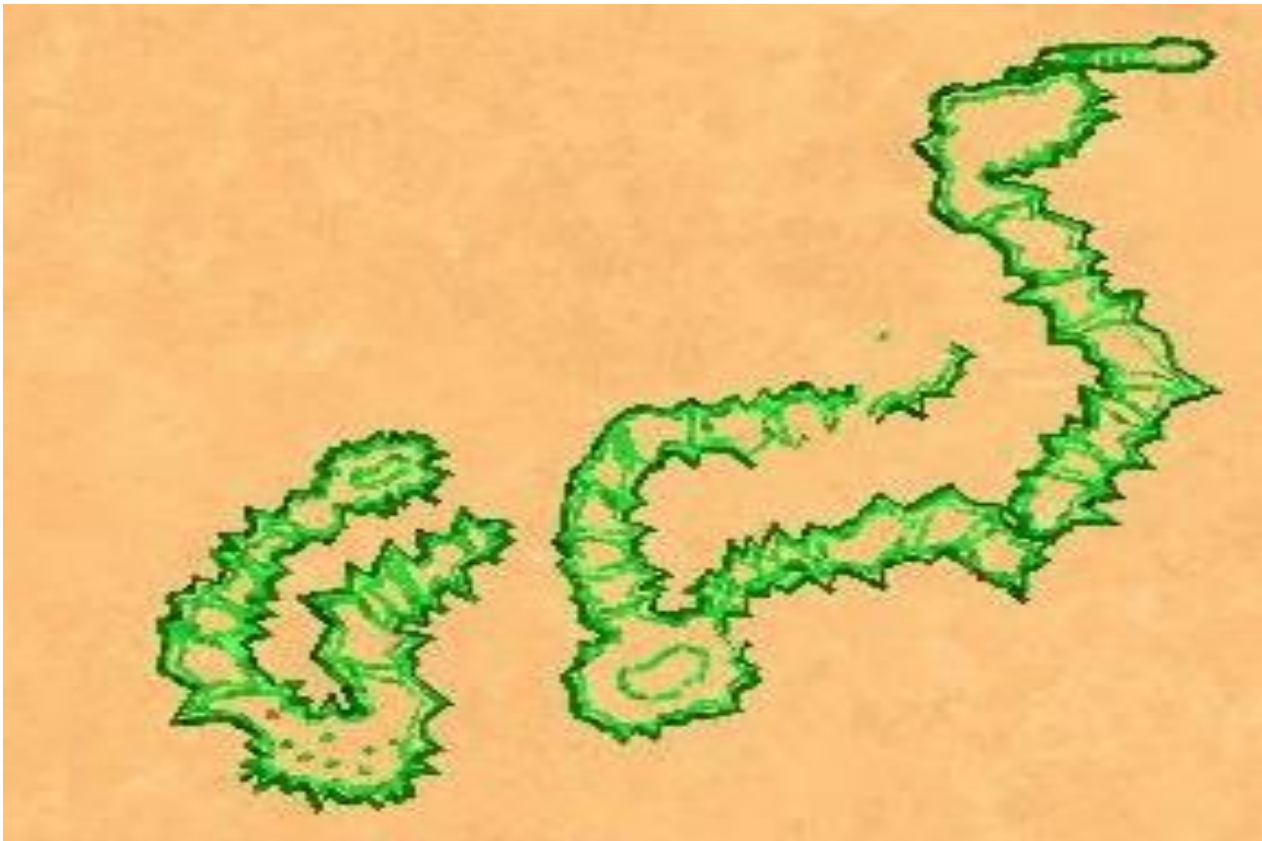
Habt ihr nun acht der zehn Generatoren zerstört, betretet nacheinander die grösseren ovalen Räume im Norden und Süden dieses Bereiches. In der Mitte dieser Räume befindet sich jeweils ein kleiner runder Raum, den ihr betreten könnt (3). An der gegenüber liegenden Wand der zwei kleinen Räume befindet sich jeweils eine Tür. Rechts neben diesen Türen findet ihr eine kleine Vertiefung, mit der die Hand des Ru-Loi Kriegers benutzt werden muss. Die Tür öffnet sich und ihr betretet einen weiteren Generatorraum.

Habt ihr auch diese beiden Generatoren zerstört und somit eure Aufgabe erfüllt, verlasst den letzten Raum und geht zurück in den kleinen Raum vor dem geheimen Generatorraum (3). Dort öffnet sich nun eine Bodenplatte (ein wenig warten) und gibt einen Teleporter frei. Betretet diesen Teleporter und findet euch im letzten Bereich und vor dem Endgegner wieder. Folgt nun dem Gang in die Mitte dieses Levels und trifft dort auf herum fliegende Quallenähnliche Wesen, die euch beschiesßen. Haut diese mit eurem Schwert tot und sucht dann das Säurebecken genau in der Mitte auf. In diesem befindet sich nämlich das Ru-Loi Kollektiv, das ihr töten müsst. Da es gegen Magie immun ist, springt zum dem Gegner hin und schlägt schnell hintereinander mit dem Grossschwert auf das Biest ein, bis es schliesslich besiegt ist. Es bleibt eine Scherbe übrig, die ihr anklickt.

Daraufhin werdet ihr zurück in die Höhle des Drarakels befördert, wo die dritte Scherbe eingesetzt wird. Nachdem Jakel euch wieder einmal bequatscht hat, geht es durch die Höhle zurück in den Wald. Nun könnt ihr euch entscheiden, ob ihr euch zuerst nach Gladstone begeben, um euch anzuschauen, was hier vorgefallen ist, oder euch gleich daran macht, die letzte Welt aufzusuchen.

Das Portal in die Scherbenwüste befindet sich auf einer grossen Lichtung im Nordosten des Waldes. Um die andere Seite mit dem Portal erreichen zu können, wendet euch zuerst nach links und geht dort bis zu einer Stelle, wo ihr rechts über eine Schräge das Wasser erreichen könnt. Dort geht ein kleines Stück runter und schaut, an welcher Stelle ihr auf der linken Seite eine weitere Plattform betreten und dieser folgen könnt. Tut dies und folgt dem Weg und Plateau einen schmalen Pfad am Berg entlang, um schliesslich das Portal betreten zu können.

Die Scherbenwüste



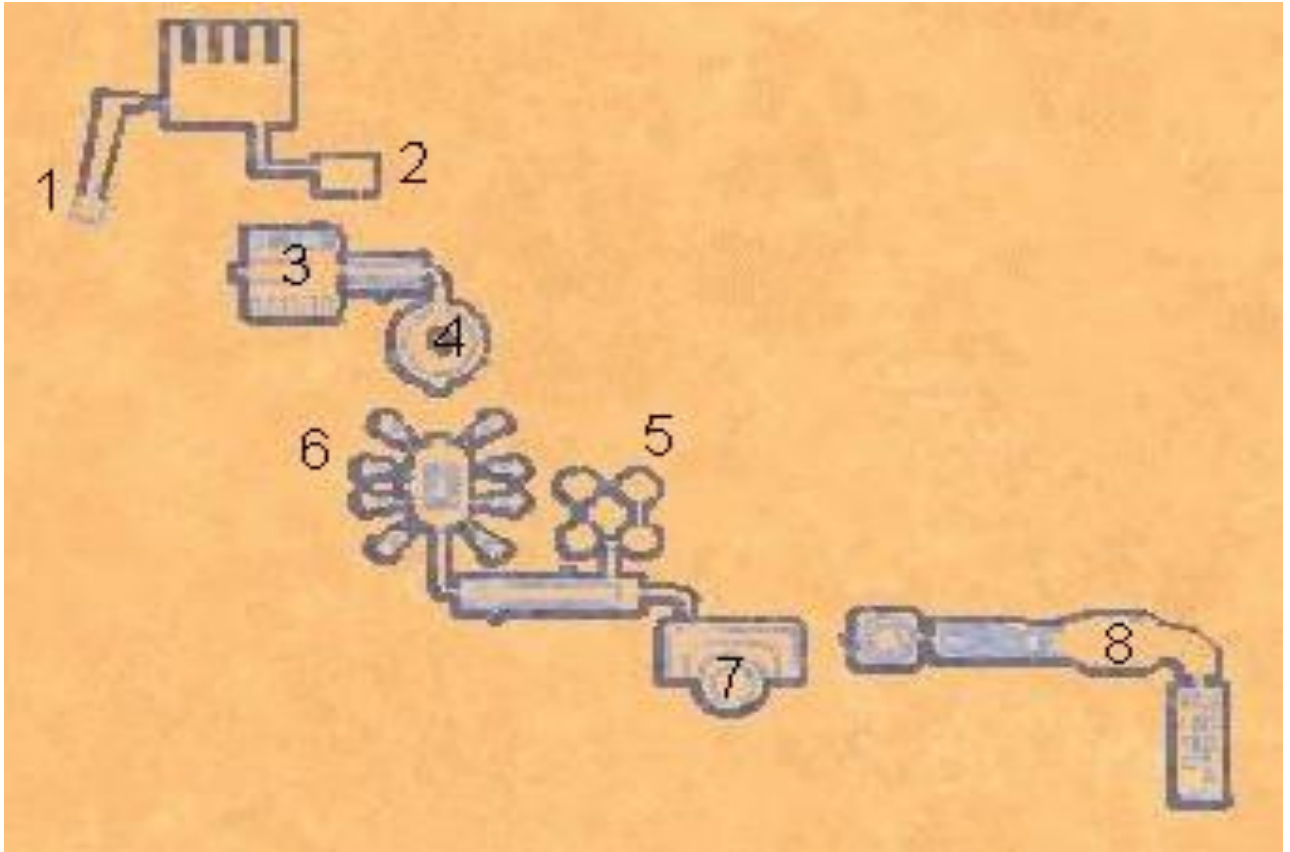
Ihr trefft hier auf Mutanten, die euch sehr stark vergiften können. Stellt euch darauf ein und arbeitet mit Zaubersprüchen und Schutzschilden. Ausserdem könnt ihr an Lianen, die von höher gelegenen Plattformen nach unten führen, hoch klettern (einfach nach oben schauen und vorgehen). Folgt also dem einzig möglichen Weg bis zu einem Loch, das in den Boden führt. Steigt dort die Schräge hinunter, um euch in einem Tunnel wiederzufinden. Folgt diesem bis zur ersten Brücke und überquert diese - springt nicht hinunter. Dem nächsten Tunnel folgt ihr ebenfalls bis zum anderen Ende. Überquert auch dann wieder die Brücke und springt nicht hinunter. Habt ihr den dritten Tunnel durchquert, findet ihr euch auf einer grösseren Fläche wieder, wo ihr darauf achten müsst, nicht durch das Loch in der Mitte zu fallen.

Dreht euch nun nach rechts und nähert euch dem Abgrund. Entdeckt auf der anderen Seite rechts ein kleines Felsplateau, von dem aus eine offene Stahltür in einen Berg führt. Zu diesem Plateau müsst ihr nun mit Anlauf springen. Habt ihr den Sprung geschafft, durchquert die Tür und folgt dem Tunnel bis zum anderen Ende. Springt hier auf die untere Ebene und folgt dem Bereich bis ganz nach Norden. Dort bemerkt ihr über euch ein grosses Plateau, auf das ihr klettern müsst. Benutzt dazu die Liane, die vom hinteren Teil des Plateaus nach unten hängt (dicht an die Liane treten, hoch schauen und vorgehen).

Auf dem Plateau angekommen, wendet euch nach Norden und findet dort einen Tunnel, der ins Innere des Berges führt. Folgt diesem, steigt am Ende die Schräge hinunter in den nächsten Tunnel und geht dort bis zum Ende durch. Findet am Ende die Leiter, die nach oben führt und steigt diese hinauf, um im nächsten Bereich zu landen. Folgt diesem einfach bis zum Ende hin (Süden) und landet so vor dem Eingang in ein Gebäude.

Betretet dieses und findet im Innern einen Menschen, mit dem ihr euch unterhaltet. Nachdem ihr alles erfahren habt, kehrt zurück zu dem Eingang und findet auf der rechten Seite (noch im Innern des Gebäudes) eine Klappe an der Wand, die ihr durch Anklicken öffnen könnt. Es kommt so ein Knopf zutage, den ihr drücken müsst. Verlasst nun das Gebäude wieder und

haltet euch rechts. Vor einer roten Lampe befindet sich ein Gitter auf dem Boden, das ihr öffnen könnt. Es kommt so ein grosser roter Knopf zum Vorschein, den ihr drückt. Rechts daneben öffnet sich ein grosses rotes Gitter und eine Plattform kommt nach oben gefahren. Stellt euch jetzt also auf eben diese Plattform und drückt ein zweites Mal auf den grossen roten Knopf, um nun mit Hilfe der Plattform nach unten und in den nächsten Bereich gefahren zu werden.



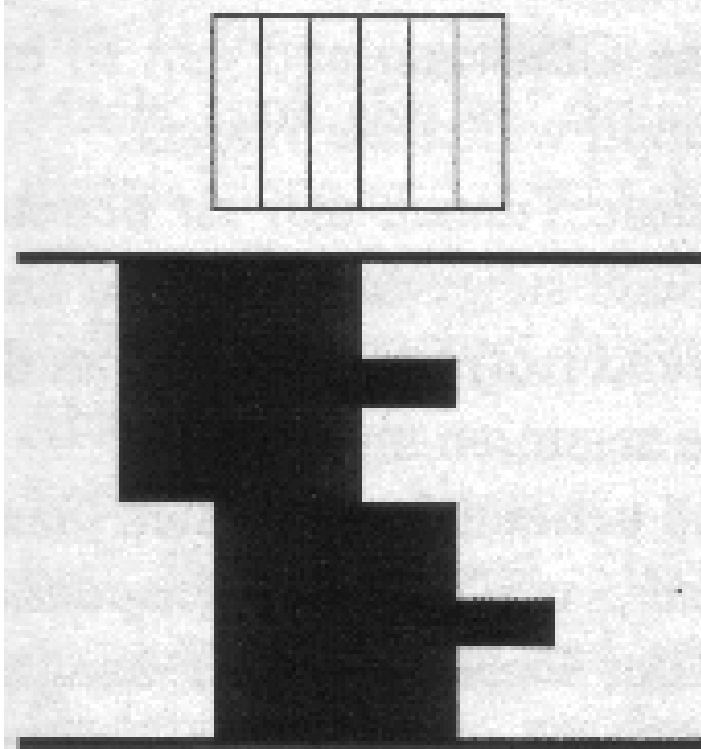
Im Innern des Gebäudes (1) werdet ihr sogleich von einem Lasergerät beschossen, das an der Decke hängt. Da ihr dieses nicht so einfach zerstören könnt, solltet ihr möglichst schnell den Gang herunter rennen, im die Ecke biegen und die nächste Tür durchqueren. Durchquert dort das Tor und wendet euch dahinter nach links, wo ihr das nächste Tor durch anklicken öffnen müsst. Findet auch hier an der Decke hängend ein Lasergerät, das ihr diesmal unbedingt durch einen Schwertschlag nach oben beseitigen solltet. Der Zauber 'Sprengkapsel' ist in diesem Bereich sehr hilfreich.

Geht dann durch bis in ein kleines Büro (2). Schaut euch hier um und entdeckt auf der rechten Seite im oberen Bereich ein Gitter, das in einen Lüftungsschacht führt. Neben diesem Gitter stehen ein paar grosse Kisten herum. Klickt nun auf eine dieser Kisten und zieht diese (mit gedrückter linker Maustaste) unter das Gitter. Auf der gegenüber liegenden Seite steht ein Holzstuhl, den ihr jetzt genau vor die eben verschobene Kiste stellen müsst (ebenfalls mit gedrückter Maustaste, ihr könnt euch mit dem Stuhl in der Hand auch drehen). Ist dies erledigt, springt ihr auf den Stuhl, dann auf dessen Lehne. Duckt euch schliesslich (C-Taste) und begeben euch auf die Kiste, von wo aus ihr das Gitter öffnet - kriecht dann in den Gang hinein und folgt diesem bis zum anderen Ende hin.

Öffnet dort das Gitter und begeben euch kriechend in den nächsten Raum (3). Bemerkt dort sogleich in der linken oberen Ecke ein blitzendes blaues Licht. Nähert euch diesem Blitzen und findet in der Ecke an der Wand einen dunkleren Kasten, den ihr öffnet. So kommt

ein Knopf zum Vorschein, den ihr betätigt. Dies öffnet für kurze Zeit eine Tür in der Ostwand, die ihr nun schnell durchqueren solltet. Folgt dem dahinter liegenden Gang in den nächsten Raum, wo ihr an die Decke schauen solltet (4). Ihr entdeckt dort ein paar Monitore herum hängen, von denen ihr zwei mit einem Zauber oder einer Fernwaffe herunter holen müsst.

Ist euch dies geglückt, seht euch die linke Wand dieses Raumes genauer an und entdeckt dort im oberen Bereich ein weiteres Lüftungsgitter. Vor dieses Gitter nun müsst ihr die beiden



Monitore stellen - und zwar übereinander (Bild), Beachtet dabei, dass sich auf der Rückseite der Monitore kleine Nippel befinden. Wenn ihr die Monitore bewegt achtet also darauf, dass die Nippel zugänglich sind, denn über diese müsst ihr auf die Oberseite der Monitore springen. Seht also unsere Zeichnung und haltet euch daran. Diese Aktion kann ein wenig dauern.

Habt ihr es dann schliesslich geschafft, folgt dem Lüftungsschacht vor das erste Loch und springt durch dieses hinunter. Dem nächsten Schacht folgt ihr nun bis vor das Lüftungsgitter, wobei ihr die Lasergeräte zerschlagen solltet. Öffnet das Gitter, kriecht auf das Gitter dahinter, und fallt herunter in den nächsten Raum (5). Sucht hier

eine Nische an der Wand auf, die aussieht wie eine Waffe. Unterhalb dieser Nische befindet sich ein Knopf, den ihr nun sooft drücken müsst (8-9 mal), bis in der Nische eine Waffe erscheint. Nehmt diesen **Donnerstab** an euch, der die beste Fernwaffe im Spiel ist.

Geht nun durch die schmalen Tore, die sich zwischen den vier runden Räumen befinden und bemerkt an einer Stelle eine Tür, die nach Süden führt und sich bei Annäherung automatisch öffnet. Durchquert die Tür und landet in einem Gang. Geht dort langsam nach vorne und bemerkt viele Laser- und Raketengeräte, die auf euch zielen. Diese solltet ihr nun möglichst schnell ausschalten. Ist euch dies gelungen, folgt zuerst dem Gang nach Westen, um ein weiteres Raketengerät zu entdecken, das euch um der Ecke erwartet. Nähert euch dann der Tür und betätigt den Knopf an der linken Wand um sie zu öffnen.

Betretet den dahinter liegenden Raum und öffnet dort all die Türen, die in kleine Räume führen. In einem der Räume (6) liegen die Überreste eines Cyborgs auf dem Boden, Klickt diesen an, um ein **mechanisches Auge** zu finden. verlasst diesen grossen Raum dann wieder (drückt dazu auf den Knopf rechts neben der Tür) und kehrt durch den Gang zurück zur Tür im Osten. Findet rechts neben dieser Tür eine Vertiefung, mit der ihr mechanische Auge benutzen müsst. Dadurch öffnet sie sich, und könnt sie durchqueren.

Ihr findet euch schliesslich im nächsten Raum wieder (7). Beseitigt dort möglichst schnell alle Raketengeräte und widmet euch dann den sieben dunkleren Teilen, die an der Wand hängen. Auf manchen dieser Flächen findet ihr ein kleines hellblaues Zeichen. All diese Dinge (mit

dem blauen Zeichen) müsst ihr mit dem Schwert zerstören. Habt ihr das nämlich erledigt, verschwindet im Süden eine Glaswand und gibt so ein großes Loch frei. Springt dort hinunter und hüpfet weiter ins Wasser. Unter Wasser befindet sich der nächste Tunnel, den ihr betretet und dem ihr folgen müsst. Auf der anderen Seite steigt ihr wiederum eine Leiter nach oben. Die Vertiefungen in der Wand (rot) bringen euch an die Oberfläche, wo ihr schnell vier Raketengeräte zerstören müsst.

Öffnet die nächste Tür durch Knopfdruck und betretet den nächsten Gang (8). Rennt hier schnell vor und ins Wasser, wo euch Lebenspunkte abgezogen werden, da Stromleitungen von der Decke herunter hängen. Rennt also schnell um die Ecke, durchquert die nächste Tür und folgt dem nächsten Abschnitt zu einer weiteren Tür. Achtet dabei darauf, nicht in eines der Löcher im Boden zu fallen, da ihr sonst sterben würdet! Öffnet die nächste Tür durch Knopfdruck und betretet den grossen runden Raum. Bemerket im Innern einen runden Block, den ihr umgehen müsst.

Auf der Südseite findet ihr nämlich ein blaues Kraftfeld, hinter dem sich der nächste Endgegner befindet. Nachdem dieser ein paar Worte gesprochen hat, öffnen sich an den Aussenwänden verschiedene Nischen mit Raketenwerfern. Ferner haben sich die vier Säulen im Aussenring dieses Raumes geöffnet. Sucht nun zuerst die geöffneten Nischen in der Aussenwand auf und zerstört darin alle Raketenwerfer unten und an der Decke. Ist dies erledigt, klappert nacheinander alle vier aufgeklappten Säulen auf und zerstört diese ebenfalls. Sind alle vier Säulen zerstört, hat sich das blaue Kraftfeld im inneren Bereich geöffnet. Nähert euch diesem und seht dahinter mehrere rote Quadrate. Diese gilt es nun mit Hilfe des Donnerstabes zu zerstören (dazu muss jedes der Quadrate öfters getroffen werden).

Nachdem ein Quadrat kaputt ist, beginnt der Boden zu wackeln und erschwert es euch, die restlichen roten Punkte zu treffen. Beachtet dabei, dass ihr nicht ins Wasser fallen dürft. Habt ihr schliesslich die erreichbaren roten Felder komplett zerstört, fällt die letzte Scherbe vor euch auf den Boden. Klickt diese an und verfolgt die Sequenz. Leider landet ihr wieder im Raum des letzten Endgegners. Ihr habt nun 15 Minuten Zeit, das Gebäude und das gesamte Gebiet zu verlassen, da sonst alles in die Luft fliegt. Macht euch also auf den Weg. Verlasst diesen Raum und drückt dabei den Knopf auf dem Boden, um die Tür zu öffnen. Durchquert vorsichtig den Raum mit dem Wasser und den Fallgruben (beachtet dabei, dass die Erde bebzt) und betretet den nächsten Abschnitt.

Springt dort hinunter und ins Wasser und durchquert den dort befindlichen Tunnel. Steigt auf der anderen Seite die Leiter und die Nischen nach oben und verlasst den nächsten Raum nicht durch die Tür. Findet stattdessen an der Wand rechts neben der Tür ein paar rote Nischen, die ihr nach oben auf die Plattform klettert. Findet dort ein Lüftungsgitter, das ihr öffnet und kriechend durchquert. Im Schacht müsst ihr auf die Raketenwerfer achten und diese möglichst schnell ausschalten. Folgt dem Schacht bis zum anderen Ende, öffnet dort das Gitter und durchquert dieses. Landet auf einer kleinen Plattform mit vier Raketenwerfern. An der rechten Wand findet ihr einen gelben Knopf, dessen Betätigung eine Brücke über den tiefen Abgrund ausfahren lässt. Überquert die Brücke und betretet den nächsten Schacht.

Folgt diesem solange, bis ihr auf der linken Seite eine Leiter entdeckt (rote Stufen), der ihr nach oben folgt. Im oberen Bereich müsst ihr nach Westen gehen (öffnet dazu am besten die Karte) und darauf achten, wann auf der rechten Seite die nächste Leiter auftaucht. Steigt auch diese hinauf und haltet im oberen Schacht Ausschau nach einem Gitter. Öffnet und durchquert dieses, um wiederum in dem Raum zu landen, in dem ihr zu einem früheren Zeitpunkt die Monitore von der Decke geschossen habt.

Verlasst diesen Raum durch den Gang und öffnet die nächste Tür durch Knopfdruck. Im nächsten Raum (hier habt ihr zu einem früheren Zeitpunkt die Klappe bei den blauen Blitzen geöffnet) wendet ihr euch gleich nach rechts, um in der Wand das nächste Lüftungsgitter zu sehen - dieses müsst ihr nun betreten. Springt dazu auf die Erhöhung links neben dem Gitter und nähert euch diesem (auf der Erhöhung stehend) so gut es geht. Öffnet das Gitter und springt darin nach oben in Richtung Gitter. Im Sprung müsst ihr euch ducken, um den Schacht betreten zu können. Diese Aktion wird euch ein paar Versuche kosten, denn es ist nicht so leicht, den Schacht zu erreichen. Ist es euch endlich geglückt und befindet ihr euch im Innern des Schachtes, folgt diesem bis zum anderen Ende und öffnet dort das Gitter.

Kriecht hindurch und landet in dem kleinen Büro. Verlasst dieses (öffnet dazu ein paar Türen durch Anklicken) und geht nun zurück in den Eingangsbereich des Gebäudes im Westen (schmaler Gang). Stellt euch in dem Gang auf die dunklere Bodenplatte, dreht euch um und klickt auf das kleine Gitter am Boden. Es erscheint ein roter Knopf, den ihr drückt. Auf diesem Weg werdet ihr an die Oberfläche bugsiert. Folgt hier nun wieder der Schlucht nach Norden und bis zum Ende hin. Ihr landet schliesslich vor einem Loch im Boden. Schaut dort hinunter und bemerkt eine Leiter genau unter euch. Klettert diese hinunter und folgt dem Pfad bis zum Ende. Springt dort hinunter auf die untere Ebene, lauft dort bis ganz nach Süden durch und entdeckt die Liane, an der ihr nach oben auf das nächste Plateau klettert.

Folgt dem dort befindlichen Gang bis zu der offenen Stahltür und springt von dort aus auf die untere Ebene. Folgt hier dem Pfad nach Süden und um die Ecke herum (bei einem goldenen See), wo ihr schliesslich wiederum eine Liane findet, die auf ein höher gelegenes Plateau führt. Klettert hinauf und folgt dem Tunnel nach Westen. Ihr gelangt so zurück in den Anfangsbereich der Scherbenwüste, wo ihr ganz im Westen das grüne Portal betretet. Zurück im Wald von Gladstone macht ihr euch nun auf den erneuten Weg zur Höhle des Drarakels. Betretet diese und macht euch auf die letzte Konfrontation gefasst.

Das Ende

Kämpft euch im Innern der Höhle bis zum nun fertiggestellten Spiegel vor (ganz im Westen) und trifft dort auf Jakel. Dieser möchte euch das Siegel nicht übergeben. Nachdem ihr euch das Gerede des Bösewichtes angehört habt, werdet ihr in einen neuen Bereich teleportiert. Ihr findet euch unter Wasser wieder. Versucht hier bloss nicht, die Leiter vor euch nach oben zu steigen, da ihr sonst sterbt. Dreht euch stattdessen um und findet vor euch ein Seil, an dem ihr ganz nach oben klettert. Ihr landet so in einem Raum, in dem ihr auf einen falschen Jakel trifft. Bringt diesen und die auftauchenden Riss Hunde um (Jakel am besten aus der Entfernung mit Zaubersprüchen). Ist euch dies gelungen, werden ein paar Gitter heruntergelassen und verschaffen euch somit Zugang zu auf- und abfahrenden Plattformen.

Fahrt nun also mit solch einer Plattform nach oben und entdeckt in einer der Ecken ein grünes Portal. Derer gibt es insgesamt drei (auf verschiedenen Ebenen). Betretet ihr eines der Portale, werden entweder eure Lebens- oder die Magiepunkte aufgefrischt. Ein drittes lässt eure Begleiter bei Bedarf wieder auferstehen. Der Nachteil an diesen Portalen ist, dass aus diesen ständig Riss Hunde herauskommen, und euch angreifen. Klickt ihr mit eurer Rune auf eines der Portale, verschwindet dieses und die Hunde bleiben aus - leider könnt ihr euch dann auch nicht mehr auffrischen. Entscheidet euch also!

Dieser Bereich besteht nun aus mehreren Ebenen. In den meisten befindet sich falsche Jakel, die erst getötet werden müssen, bevor sich ein Gitter in die nächste Ebene öffnet. Seid ihr ganz oben gelandet, entdeckt ihr einen Abgrund. Steigt dort die Treppe hinunter und wendet euch

im unteren Bereich nach rechts. Dort steht nämlich ein grosses Holzrad, das ihr anklicken müsst, um im oberen Teil eine Brücke ausfahren zu lassen. Verlasst nun diesen Bereich durch einen Gang, wo ihr wiederum von einem falschen Jakel erwartet werdet. Tötet auch diesen, um das Gitter zu öffnen. Fahrt nun wiederum mit den Plattformen in die obere Etage und überquert dort jetzt mit Hilfe der Brücke den Abgrund. Ihr werdet auf der anderen Seite automatisch in den Endraum eingelassen.

Macht euch dort zuerst daran, die sechs grossen Skelettkrieger zu beseitigen. Danach schwebt der echte Jakel von der Decke und muss nebenfalls beseitigt werden. Ein ziemlich harter Brocken, der ständig herum fliegt und mit Zaubersprüchen auf euch einwirkt. Habt ihr diesen schliesslich besiegt (am besten aus der Entfernung), untersucht dessen Überreste, um das langersehnte Siegel zu finden. Ihr landet automatisch wieder vor dem Spiegel, dem ihr euch nähert. Setzt ihr nun das Siegel in den Spiegel ein, wäre das Königreich gerettet. Nach dem ersten Abspann findet ihr euch im Wald von Gladstone wieder. Lauft hier in Richtung Ober-Gladstone (am Abzweig links) und trifft dort auf den Verräter Jeron, den ihr ansprecht. Nachdem ihr kurz mit ihm geplaudert habt, tötet ihn, um das Spiel richtig zu beenden.

Gildenaufträge

Die nachfolgend beschriebenen Gildenaufträge sind nicht unbedingt zu absolvieren. Ihr benötigt sie nicht, um das Ziel des Spieles zu erreichen. Solltet ihr dies jedoch tun, steigt ihr in den verschiedenen Fähigkeiten auf, werdet also stärker, gewandter und zauberkundiger. Ferner öffnet sich so nach und nach die verschiedenen Räume der Gilden und erlaubt euch so, gute Gegenstände zu erstehen. In unserer Lösung wurde beschrieben, wie ihr allen Gilden beitreten könnt. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch auch nur für eine oder zwei Gilden entscheiden. Ist dies der Fall, steigt ihr schneller auf. Der Vorteil am Beitritt aller Gilden ist jedoch, dass ihr in allen Eigenschaften ausgebildet werdet - langsamer aber effektiver. Deshalb würden wir euch ans Herz legen, alle Gilden zu besuchen. So könnt ihr als Dieb Truhen öffnen, als Krieger gut kämpfen oder als Zauberer Sprüche anwenden.

Habt ihr die ersten Aufgaben der Gilden erledigt, könnt ihr diesen beitreten und dies würde eigentlich schon reichen. Sollte euch die Erfüllung der nachfolgenden Aufgaben also zu mühselig sein, lasst es einfach sein. Hauptsache ihr seid diesen beigetreten. Um die nächsten Aufgaben der Gilden zu erhalten, müsst ihr erst Erfahrung sammeln. Kehrt deshalb nach Erledigung einer Welt und dem Besiegen des dortigen Endgegners zurück in die Gilden und redet dort mit den Vorstehern.

Ihr könnt euch ausserdem einen Begleiter aus einer der Gilden aussuchen. Jeder dieser Begleiter befindet sich im Besitz der Stärken der jeweiligen Gilden. So kann zum Beispiel der Magierbegleiter hervorragend zaubern und euch im Kampf unterstützen. Der Begleiter der Kriegergilde kämpft toll und besiegt die Gegner. Der Begleiter der Diebesgilde heilt euch und schützt vor Vergiftungen. Habt ihr euch für eines dieser Wesen entschieden, öffnet das Inventar und schaut euch die rechte obere Ecke an. Dort befindet sich von nun an der Helfer. Um diesen herum befinden sich verschiedene Tasten, die die Eigenschaften aktivieren. Experimentiert ein wenig damit herum. Sollte der Begleiter sterben, lasst um in der Klerikergilde wieder auferstehen.

Die Kriegergilde:

1. Den ersten Auftrag, die Beseitigung der Ratten in den Docks, haben wir bereits in der Lösung beschrieben.

2. Ihr sollt ein Portal erobern. Habt ihr eine andere Welt aufgesucht und deren Endgegner besiegt, ist die Aufgabe schon erledigt (natürlich müsst ihr in der Gilde Bericht erstatten).
3. Habt ihr den weissen Turm abgeschlossen, erhaltet ihr den Auftrag, ein Artefakt in besagten Turm zu besorgen. Ihr erhaltet einen Schlüssel und müsst euch auf die beschwerliche Reise zurück in den Turm begeben. Dort angekommen sucht im unteren Stock den Raum mit den vier Edelsteinen auf, die ihr zu einem früheren Zeitpunkt (siehe Lösung) in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt habt, um einen Geheimgang zu öffnen. Findet dahinter eine verschlossene Tür, die sich mit Hilfe des erhaltenen Schlüssels öffnen lässt. Betretet den dahinter befindlichen Raum, tötet einen Gegner und nehmt Chesaras Spielzeugschwert von dem Podest. Bringt dieses Schwert zurück in die Gilde und ihr habt die Aufgabe erfüllt.

Die Klerikergilde:

1. Den ersten Auftrag, das Besorgen des Wildschweinfleisches, haben wir bereits in der Lösung beschrieben.
2. Ihr sollt dem Vorsteher fünf Kräuter oder ähnliches besorgen, was es in der Umgebung von Gladstone nicht zu finden gibt. Bereist also die verschiedenen Welten und sammelt dort fünf verschiedenen Utensilien (davon gibt es auf euren Reisen mehr als genug). Habt ihr dies getan, kehrt zurück in die Gilde und übergebt die Dinge dem Vorsteher, um die Aufgabe zu erfüllen.
3. Ihr sollt ein Objekt mit Namen 'Herz des Sonnenaufgangs' besorgen und erhaltet dafür eine Drachenklauen-Statue. Für diese Aufgabe müsst ihr ein weiteres Mal die Vulkanhöhlen aufsuchen. Kämpft euch dort bis zu dem runden Raum vor, von dem aus 4 Türen führen (siehe Karte). Sucht dort in der Mitte das erhöhte Podest und setzt dort die Drachenklauen-Statue da drauf. Auf diesem Weg wird ein Aufzug aktiviert, der euch nach unten fährt. Unten angekommen durchquert die Tür, um euch in einem grossen Tempel wiederzufinden. Hier findet ihr auch das gesuchte Herz des Sonnenaufgangs, das ihr an euch nehmt. Mit Hilfe eines hier befindlichen Teleporters kehrt ihr zurück zu dem Aufzug. Nehmt dort die Statue wieder an euch, um nach oben gefahren zu werden. Kehrt zurück in die Gilde, gebt dort den Gegenstand ab, um den Auftrag zu erfüllen.

Die Magieryilde:

1. Den ersten Auftrag, das Besorgen einer Probe eines Portals, haben wir bereits in der Lösung beschrieben.
2. Ihr sollt als nächste die Probe eines Spiegelstückes besorgen. Kämpft euch dafür durch eine Welt, tötet den Endgegner und beachtet die Scherbe, die auf den Boden fällt. Der Mauszeiger wird zuerst zum Kristallstab, und erst nachdem ihr die Probe genommen habt, könnt ihr ihn mit Hilfe der Rune zurückbringen. Wurde dies erledigt, könnt ihr diese Probe bei der Gilde abgeben, um die Aufgabe zu erfüllen.
3. Ihr erhaltet den Auftrag, den Zauberer Sioned zu befreien. Um dies zu bewerkstelligen, müsst ihr die Heimatwelt der Ru-Loi aufsuchen. Kehrt dort in dem Bereich ein, in dem ihr die Regenerationskammern der Monster zerstört habt. Dort befindet sich im Südosten eine Zelle, die sich mit Hilfe eines Traumsplitters öffnen lässt (siehe Lösung). Habt ihr dies getan und den Zauberer befreit, könnt ihr zurück zur Gilde kehren und euch eure Belohnung abholen.

Hinweis: Leider ist diese Aufgabe verbuggt, sodass Sioneds Zelle leer bleibt. Der Auftrag wird zwar als erledigt angezeigt, sobald man die Zellentür öffnet, eine

Belohnung erhält man allerdings nicht. Es ist uns kein einziger Fall bekannt, bei dem dieser Auftrag funktioniert hat.

Die Diebesgilde:

1. Den ersten Auftrag, das Auffinden der Diebesgilde, haben wir bereits in der Lösung beschrieben.
2. Ihr sollt ein Begnadigungsschreiben von einer der Wachen in Gladstone stehlen. Kehrt also zurück nach Ober-Gladstone und sucht dort den Eingang zu der Festung auf (siehe Karte). Wartet vor den Toren der Festung dann solange, bis ein Krieger herauskommt (normalerweise ist er schon draussen, wenn man dort ankommt). Nähert euch diesem von hinten (beachtet dabei, dass er euch nicht bemerken darf) und bemerkt, dass gesuchtes Schreiben aus einer der Hosentaschen der Wache herausguckt. Nehmt den Schrieb also vorsichtig an euch und kehrt damit zurück zur Diebesgilde, um den Auftrag zu erfüllen.
3. Ihr sollt einige Orks für den Raub von Nahrungsvorräten bestrafen. Diesen Auftrag erhaltet ihr erst, wenn ihr bereits ein oder zwei Welten erforscht habt und sich die Gegend um den Gladstone-Wald verändert hat. Betretet dazu den Wald von Gladstone und haltet euch dort Nordwestlich. Im ganz oberen Bereich (noch oberhalb des Eingangs nach Unter-Gladstone und neben dem Eingang in die Unterwelt) entdeckt ihr drei Orks, die an einem Lagerfeuer sitzen (speichert nun ab!). Greift ihr diese an, wird ein Feuer entfacht und die Lichtung beginnt zu brennen. Nunsolltet ihr euch zuerst möglichst schnell die Schriftrolle greifen, die einer der Orks fallen lässt. Gelingt euch dies nicht rechtzeitig, ladet den aktuellen Spielstand wieder, da die Aufgabe sonst nicht erledigt werden kann. Habt ihr schliesslich die Schriftrolle an euch nehmen können, könnt ihr die Orks in Ruhe töten. Kehrt dann zurück in die Diebesgilde und holteuch eine Belohnung ab.