

DAS LÖSUNGSBUCH ZU

Demgeralbis

von Florian Born

Erster Entwurf

Inhalt

Teil 1	3
Level 1 - Der Park.....	3
Level 2 - Unter der Erde	4
Aktion 1:	4
Aktion 2:	4
Aktion 3:	4
Level 3 - Die Unterwasserstation	4
Level 4 - Das Schloss (1)	5
Level 5 - Das Schlossdach.....	5
Level 6 - Das Schloss (2)	6
Level 7 - Das Schloss (3)	6
 Teil 2.....	 8
Level 1 - Das verlassene Dorf.....	8
Level 2 - Im Schloss (1)	8
Level 3 - Im Schloss (2)	8
Level 4 - Im Schloss (3)	8
Level 5 - Im Schloss (4)	9
Level 6 - Kampf gegen den Drachen.....	9
Level 7 - Im Wald	9
Level 8 - Tropfsteinhöhle (1)	9
Level 9 - Tropfsteinhöhle (2)	10
Level 10 - Die Hexe	10
Level 11 - Friedhof der Kathedrale	10
Level 12 - Die Kathedrale.....	11
Level 13 - Die Kanalisation (1)	11
Level 14 - Die Kanalisation (2)	11
Level 15 - Das Bergwerk	12
Level 16 - Der Sumpf im Wald	12
Level 17 - Der Waldbrand	13
Level 18 - Die Höhle von Dorgar	13

TEIL 1

LEVEL 1 - DER PARK

Im Heckenlabyrinth müssen Schlüssel gefunden werden um die Tore zu öffnen. I.a. öffnet ein Tor den Zugang zu einem weiteren Schlüssel-Versteck. Vorsicht vor den Schlangen und sonstigem Kleingetier. Zunächst muss man sich jedoch die Sense besorgen, mit der man sich Durchgang durch *kleine* Hecken verschaffen kann und muss. Ein Schlüssel ist auch in einem Astloch auf dem großen Baum versteckt (Leiter hochklettern). Nach einigem hin und her verlässt man das Labyrinth und befindet sich bei einem Brunnen. Hinter der Hecke am Brunnen befindet sich ein Schalter, mit dem man den Brunnen einschaltet. Dann geht man zu der abgezaunten Weide die ein Tor hat und auf der ein angriffslustiger Bulle wartet. Dem Bullen muss man ausweichen (man kann ihn nicht besiegen) und den Eimer mitnehmen. Den Eimer füllt man am Brunnen auf (einfach mit dem Eimer in der Hand durch die Fontäne laufen) und geht mit dem gefüllten Eimer zu dem abgestorbenen Baum mit dem Tor drin. Einige Schritte vor diesem Baum ist die Erde leicht aufgewühlt, dort befindet sich nämlich der Schalter vergraben, der das Tor öffnet. Genau an dieser Stelle muss man das Wasser ausgießen, so dass der Schalter freigelegt wird. Man beendet den Level durch das Tor im Baum.

LEVEL 2 - UNTER DER ERDE

Man befindet sich in einem unterirdischen Gang, dem man bis zu einem großen Raum folgt. Hier müssen mehrere Aktionen ausgeführt werden:

AKTION 1:

Die Leiter (links) hochklettern und oben angekommen schnell den Schalter ziehen. Dieser lässt eine Hängebrücke herab.

AKTION 2:

Links neben der Leiter den Schalter zur Tür öffnen und dem Gang folgen. Man betritt den Maschinenraum und setzt die großen Kolben mit dem Schalter rechts in Bewegung. Nun folgt man zügig den oszillierenden Bewegungen bis zum anderen Ende. Zurück geht es nicht mehr! Am anderen Ende zieht man beide Schalter um die nächste Tür zu öffnen. Im nächsten Raum steht ein Kessel. Mit dem Hebel dreht man das Ventil zu und der Kessel explodiert nach einigen Sekunden. Dann sollte man bereits in sicherer Entfernung sein, denn das Öl auf dem Boden beginnt auch zu brennen. Nach einiger Zeit kann man den Raum betreten und durch das entstandene Loch den Raum verlassen. Man rutscht ins Wasser, taucht durch die gegenüberliegende Öffnung und sollte sich von den großen Fischen fernhalten. Am einfachsten man zieht rechts neben dem Eingang in der Nische den Stöpsel :-). Links in der Ecke des Raums bei dem Skelett ist ein Schalter, der gibt im Gang nach oben den Holzbeschlag frei. Nachdem man das Wasser dann wieder verlassen hat, befindet man sich wieder im Gang vom Anfang.

AKTION 3:

Nun ist im großen Raum die Bohrvorrichtung und der "Fahrstuhl" in Gang gesetzt. Man gelangt eine Ebene höher, indem man die Auf-und-Ab Bewegung des Fahrstuhls durch seitliches Wechseln der Plattform im richtigen Moment nutzt. Oben zieht man an dem hängenden Seil am Ende der Hängebrücke, dieser lässt auf der gleichen Ebene ein Klappe hoch durch die man einen weiteren Hebel erreicht, der wiederum auf der anderen Seite der Bohrvorrichtung eine Brücke herunterlässt. Nun muss man sich unten noch mit den Bohrerarmen mitbewegen um auf die andere Seite zu gelangen. Dort ist ein Hebel, der eine Treppe entstehen lässt. Über die Treppe und die Hängebrücke verlässt man den Level an der weiter nach oben führenden Leiter.

LEVEL 3 - DIE UNTERWASSERSTATION

Zunächst genießt man den Ausblick durch die Scheiben :-) In der einen Ecke liegt eine Metallstange, die in den Schalter bei der Tür passt. Beides zusammengesetzt, lässt sich die Tür öffnen. Am Ende des Ganges betritt man das U-Boot, dass man in Gang setzt. Man lenkt das U-Boot, indem man durch leichtes Blicken in eine Richtung die Handlungstaste (ENTER) drückt und entsprechend einen der Richtungshebel zieht. Nun muss man das U-Boot zum unterirdischen Schlosseingang manövrieren ohne allzu oft gegen Felsen zu krachen. Der Weg ist kompliziert aber durch ein paar Bojen gekennzeichnet. Kurz vor dem Schlosseingang muss man durch den Gang tauchen, der noch unter dem Meeresgrund entlang führt. Der Höhleneingang ist auch durch zwei Bojen gekennzeichnet. Dadurch wird das Schlosstor geöffnet. Dort endet auch die Fahrt und der Level.

LEVEL 4 - DAS SCHLOSS (1)

Im Schloss öffnet man die eine Holztür und nimmt einen der Särge mit. Mit dem Sarg geht man in den Raum mit den Metallstacheln an der Decke und stellt ihn dort ab. Jetzt kann man in dem Raum den Hebel ziehen und den Raum rechtzeitig verlassen, weil die Stacheln durch den Sarg blockiert werden. Die weitere Tür hat sich geöffnet. Im Treppenhaus nimmt man dem ersten Ritter die Fackel ab, geht die Treppe weiter hoch, zieht den Hebel, weicht der Wand aus und entzündet die Fackel an der brennenden Fackel eines der Ritter. Mit der brennenden Fackel geht man wieder nach unten in den Gang mit dem Öl. Dort legt man die brennende Fackel in das Öl, das sich entzündet und abbrennt. Nach kurzer Zeit kann man das Wasser betreten um am Ende der Kanalisation den Hebel ziehen. Der Hebel gibt im Raum oben eine Nische frei, in der ein Schlüssel zur Tür gegenüber liegt. Man befindet sich in einem Treppenhaus. Ganz oben befindet sich eine Seilwinde, mit der man den Korb herablassen kann, in dem sich der Schlüssel befindet. Man muss die Winde drehen, bis sich der Korb ein paar Treppen weiter unten direkt vor dem Fenster befindet (ausprobieren!). Mit dem Schlüssel kann man ganz oben durch die Tür den Level verlassen.

LEVEL 5 - DAS SCHLOSSDACH

Man befindet sich nun oben auf dem Dach. Man sollte nicht außen runter stürzen! Im Inneren gelangt man durch eine Tür in den ringförmigen Gang. In einer Ruhe befindet sich ein Schlüssel (Achtung Käfer!). Man geht wieder nach draußen und öffnet die andere Tür draußen. Die drei Hebel müssen gleichzeitig gezogen sein, damit sich die nächste Tür öffnet. Dazu muss man sie in geeigneter Reihenfolge ziehen, weil sie sich unterschiedlich schnell wieder zurückstellen. Am Ende des geöffneten Ganges ist wieder eine Truhe mit einem Schlüssel. Man muss wieder nach draußen auf die andere Seite. Dort lässt sich die Tür öffnen und man nimmt im nächsten Raum den nächsten Schlüssel aus der Truhe mit und die lange Metallstange. Durch die nächste Tür an den Stacheln vorbei und den Schlüssel mitnehmen. Auf der anderen Seite die letzte Tür öffnen (Vorsicht, der Falle ausweichen!) und durch die Dachluke auf das Dach klettern. Dort über die Seilbrücke das Dach des mittleren Gebäudes betreten und in der Mitte in der Fassung die Metallstange ablegen und einrasten lassen. Danach mit ENTER den Mast aufrichten. Abstand nehmen, denn wenige Sekunden später schlägt dort der Blitz ein. Durch das Loch kann man sich ins Innere fallen lassen. Durch die Luke darin beendet man den Level.

LEVEL 6 - DAS SCHLOSS (2)

Im ersten Raum schiebt man die Steinplatte zur Seite und nimmt die Knochen mit (4 Stück). Im nächsten Raum öffnet man mit dem Hebel die Tür zum Hundezwinger und betritt diesen vorsichtig. Den angreifenden Kötern legt man rechtzeitig einen Knochen vor die Nase. Im Zwinger zieht man einen Hebel und nimmt den Sack mit den Linsen mit. Diese kann man überall verstreuen, was sehr hilfreich ist, um die unsichtbare Brücke über die Lava Stück für Stück sichtbar zu machen. Nachdem man über einige Umwege die Lava überquert hat, betritt man zunächst einen Raum mit zwei Mühlsteinen und dann einen großen dunklen Raum. Hier zieht man den Hebel, um die Lampe mit dem gebündelten Licht einzuschalten. In der Ecke steht ein Spiegel, den man mitnehmen muss und im Lichtweg so positionieren muss, dass das Licht auf den roten Kristall neben der verschlossenen Tür reflektiert wird. Am Ende des Ganges zieht man den Hebel, der die Mühlsteine in Bewegung setzt und geht die Treppe hinunter, um die Vase mitzunehmen (Vorsicht, Falle!). Mit der Vase geht man zu den Mühlsteinen und stellt sie dort ab um sie zu zerstören. Mit dem Schlüssel aus der Vase kann man den Level beenden.

LEVEL 7 - DAS SCHLOSS (3)

Im ersten Raum weicht man dem Armbrustschuss des Ritters aus. Im nächsten Raum liegen 15 Bodenplatten mit römischen Zahlen, die man in die richtige Reihenfolge schieben muss (beginnend mit I,II,III,IV,...,XV). Das kann ohne Strategie etwas langwierig sein, weil immer nur ein Feld frei ist. Wenn man es geschafft hat öffnet sich die mittlere Tür und man folgt der Treppe. Oben geht man nach links und dann in die erste Tür. In dem kleinen Arbeitszimmer liegt ein Buch, das man sich mit ENTER genau anschaut und sich die Zahlenkombination merkt. Aus dem Bücherregal ragt außerdem ein Buch heraus, das man als Schalter betätigt. Nun ist auch die hintere Tür auf und man nimmt die "Folie" mit. Im Regal liegt außerdem ein Schlüssel. Gegenüber des Treppenaufgangs lässt sich nun die Tür öffnen. An den 4 Rädern muss man die Zahlenkombination aus dem Buch einstellen und es öffnet sich die nächste Tür. Bei der Standuhr muss man die Zeit 12:00 einstellen und dann schnell mit den Rittern mitlaufen. Im Uhrwerk befindet sich ein Schlüssel und ein Hebel zum erneuten Auslösen des Uhrwerks. Nun kann man dem breiten Gang folgen und muss dem Feuer ausweichen. Die Folie macht das Feuer erst sichtbar! Am Ende des breiten Ganges lässt sich die Tür öffnen und der Level (fast) unmittelbar verlassen. Vorher muss man den herunterstürzenden Steinen ausweichen. Es folgt eine kurze Zwischensequenz und der erste Spielteil ist beendet.

TEIL 2

LEVEL 1 - DAS VERLASSENE DORF

In Level 1 gibt es keine Gegner, aber Waffen! Zunächst sollte man sich den Schlüssel für die Hütte besorgen. Der liegt oben an der rechten Mauer beim Schloss hinter dem See. Mit diesem Schlüssel gelangt man in die Hütte, vor der man gestartet ist. In der Hütte kann man mitnehmen: 2 Pfeile und eine Rattenfalle (sehr nützlich!). Zwischen den Häusern liegt außerdem ein Stein.

LEVEL 2 - IM SCHLOSS (1)

Man geht am besten geradeaus durch die Tür und rechts ohne stehen zu bleiben den Gang herunter. Am Ende des Ganges geradeaus durch die Tür in einen kleinen Raum gehen und dort den Dolch und Pfeil mitnehmen. In den anderen Räumen liegt nützliches Zeug (z.B. ein Plan), ist aber auch gefährlich... Die Kakerlaken kann man überlaufen ohne Schaden zu nehmen, nur nicht stehen bleiben! Den Gang zurückgehen und mit dem Dolch ein Skelett erledigen und das Schwert mitnehmen. Den Skeletten möglichst ausweichen und in den Raum gehen, der neu entstanden ist. Dort befindet sich ein Schlüssel und Medizin. Den Gängen wieder folgen und im nächsten Raum mit den Skeletten die linke Tür benutzen. (Die Tür geradeaus führt in den Startraum). Die nächste Tür lässt sich nur öffnen, wenn man den Schlüssel hat. Geradeaus die Treppe runter und den Level beenden.

LEVEL 3 - IM SCHLOSS (2)

In diesem Level geht man von Raum zu Raum und sammelt Schlüssel, um in den nächsten Raum zu gelangen. In zwei Räumen befinden sich Schalter an der Wand, die betätigt werden müssen, damit sich die letzte Tür öffnet. Etwas schwierig ist es, den Geheimgang zu finden, in dem sich u.a. die Armbrust befindet. Der Gang ist aber auf der Karte verzeichnet, die im großen Raum an der Wand hängt. (Zur Karte gehen und RETURN drücken). Man erkennt Geheimgänge auf einer Karte daran, dass zwar eine Wand eingezeichnet ist, es direkt dahinter aber weitergeht...

Im Geheimgang rechts in die Kanalisation tauchen und die Armbrust und Medizin mitnehmen. Wenn man Pfeile verschießt, kann man sie anschließend wieder einsammeln. Unter Wasser kann man grundsätzlich nur den Dolch benutzen.

LEVEL 4 - IM SCHLOSS (3)

Wenn man den kleinen Raum verlässt, steht man in einem großen Gewölberaum. Innerhalb des Gewölberaumes gibt es 5 Kammern. Man muss die 4 äußeren Kammern öffnen und dort jeweils den Hebel ziehen, damit sich der Ausgang - die mittlere Kammer - öffnet. Die Übersicht über bereits geöffnete Kammern behält man, wenn man die Karte einsammelt. In der rot leuchtenden Flasche befinden sich **Feuerbälle** - die stärkste, aber auch kostbarste Waffe.

Trick: In einer Ecke befindet sich ein ausgelaufenes Ölfass. Man kann die Spinnen in die Ecke locken und das Öl mit einem Feuerschuss entzünden...

LEVEL 5 - IM SCHLOSS (4)

Ziel dieses Levels ist es, die 4 im Level verteilten Schalter zu ziehen, damit sich der Ausgang öffnet. Ein interessanter aber auch gefährlicher Abstecher ist der Geheimgang, der auch auf der Karte im Starraum verzeichnet ist. Aber es lohnt sich, denn dort gibt es die **Feuerbälle**.

LEVEL 6 - KAMPF GEGEN DEN DRACHEN

Den Drachen kann man (fast) nur mit Feuerbällen besiegen. Die Anzahl der im Level befindlichen Feuerbälle ist relativ knapp bemessen. Man sollte daher gut zielen! Zwischen den Fackeln sind Geheimgänge. In dem langen Geheimgang sind die **Feuerbälle** versteckt, aber Vorsicht, es befinden sich Fallen im Gang. Den Drachen kann man austricksen, indem man einen Seitengang durchquert und den Drachen, der noch vorm Eingang wartet, von der Seite überrascht. Ohne diese Tricks wird man es schwer haben gegen den Drachen, denn er ist recht intelligent (für einen Drachen).

Wenn der Drache zu Boden sinkt Abstand halten und nach der Explosion den **Schlüssel** aufsammeln. Damit gelangt man zum Ausgang.

LEVEL 7 - IM WALD

Im Wald muss man zuerst zum Fluss gehen, um die Schleuse zu öffnen. Das strömende Wasser löscht die Lava am anderen Ende des Waldes. Am anderen Ende angelangt, kann man nun das Flussbett durchqueren und sich in den Vulkankrater stürzen. Klingt nach wenig Arbeit, der Weg ist aber voller Gefahren...

LEVEL 8 - TROPFSTEINHÖHLE (1)

Man geht zunächst den einzig möglichen Weg - die Höhle runter zum unterirdischen See. Vorsicht, es wimmelt von Haien! Den See durchqueren, auf der anderen Seite verlassen und der Höhle weiter folgen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Hebel. Diesen ziehen, rasch zurück um die Ecke verschwinden und abwarten bis die Steine vorbeigerollt sind. Der Höhle weiter bis zum Raum mit den drei Gängen folgen. Zunächst in den äußeren die Hebel ziehen, dann öffnet sich die Tür in der Mitte. Mittels des **Schlüssels** gelangt man nun durch die verschlossene Tür. Ab jetzt den Spinnen ausweichen und den Ausgang am Ende der vielen Räume finden...

LEVEL 9 - TROPFSTEINHÖHLE (2)

Durch die linke der beiden Türen gehen, danach rechts einbiegen und den Hebel ziehen: Der Stein rollt weg und macht den Eingang frei. Tipp: Kurz zum Stein gehen und danach erst den Hebel ziehen; die Kakerlaken fallen runter und werden vom Stein überrollt.

Den Raum mit der Brücke betreten und links die **Konduktorkugel** mitnehmen. Die fliegenden Kakerlaken kann man damit gut erledigen. Die Brücke überqueren und am Ende des anschließenden Ganges den **Schlüssel** mitnehmen. Zurück zum Startraum und dort durch die andere Tür gehen. Durch das Gangsystem gehen und die Stelle mit den feuerspeienden Rohren suchen. Dort liegt der nächste **Schlüssel**. Damit lässt sich die Tür zu einem zweigeteilten Raum öffnen, in dem eine Riesenanakonda wartet. Dort liegt zum einen der **Schlüssel** zum Ausgang, zum anderen kann man an dem Kasten mit der Kugel die Konduktorkugel wieder aufladen. (Abstand halten!)

Die nächste Tür aufschließen und mit dem Fahrstuhl die Höhle verlassen.

LEVEL 10 - DIE HEXE

Man betritt durch den Fahrstuhlschacht das Haus einer geheimnisvollen Hexe. Hier kann man das gesammelte Gold gegen Waren umtauschen. Interessant ist das Pfeilgift: Wenn man es besitzt, verschießt man mit der Armbrust vergiftete Pfeile, die die Gegner bei einem Treffer permanent Energie abziehen. Man beendet den Level geradeaus durch die Tür.

LEVEL 11 - FRIEDHOF DER KATHEDRALE

Die Treppe hinuntergehen und links zur Hütte in den Kornfeldern gehen. In der Hütte hängt eine **Schaufel** an der Wand. Mit der Schaufel kann man überall dort, wo ein kleiner Erdhügel aufgehäuft ist, graben. Der **Schlüssel** zum Friedhof wurde mit dem Friedhofsgärtner am Rande des Kornfeldes hinter dem Zaunstück verscharrt. Der Zaun muss zunächst umgehauen werden. Mit dem Schlüssel lässt sich das Friedhofstor öffnen. Auch hier sind einige Sachen vergraben: z.B. Medizin und der **Schlüssel**, der das Tor zur Kathedrale öffnet...

LEVEL 12 - DIE KATHEDRALE

Zuerst dem seitlichen Gang folgen und am Ende links vor die Mauer treten und RETURN drücken: Die Mauer ist nämlich eine Tür. Es folgen 2 kleine Räume, die zu durchqueren sind. Am Ende befindet sich ein Schalter. Sobald der Schalter gedrückt ist, wird man von Geistern verfolgt, die nur in unmittelbarer Nähe sichtbar werden, und die großen Schaden anrichten. Man kann sie mit Waffen nicht besiegen, aber man kann sie in den seitlichen Gang locken (der hinter einer Tür versteckt ist), in den ein Lichtstrahl der Morgendämmerung fällt. Kommen die Geister mit dem Licht in Berührung, sterben sie ziemlich spektakulär!

Nun geht man zurück zum Startpunkt und dort hat sich die Tür zur Kathedrale geöffnet. Wenn man noch keine **Armbrust** gefunden hat, liegt hier eine rum, ebenso ein **Pfeil**. Die Armbrust braucht man nun nämlich um weiter zu kommen. Betätigt man den Schalter am Kopf der Kathedrale, schiebt sich hinter einem ein Stein zur Seite, zu kurz allerdings, um hinzugelangen. Man ahnt, man muss sich vor den Stein stellen und mit der Armbrust auf den Schalter schießen (gut zielen!). Weiter geht's im Wasser. Schnell tauchen, und vor dem Tor rechts abbiegen (das Skelett deutet in die richtige Richtung :-)). Die Muräne mit dem Dolch bekämpfen - die einzige Waffe, die man unter Wasser nutzen kann - und den **Schlüssel** mitnehmen. Nun lässt sich das Tor unter Wasser öffnen...

Dem Gang folgen, **Feuerbälle** mitnehmen, und im Raum am Ende sofort mit Feuer auf den Gully schießen, dann kommen keine Spinnen raus. Die Schalter (insges. 3) ziehen und den Raum wieder verlassen. Gleich rechts hat sich eine Tür geöffnet, durch die man den Level beendet.

LEVEL 13 - DIE KANALISATION (1)

Zuerst dem rechten Gang folgen, am Ende den **Schlüssel** mitnehmen, zurück zum Anfang, das Tor aufschließen und bis zum Ende durchgehen. Ganz einfach!

LEVEL 14 - DIE KANALISATION (2)

In der ersten Nische rechts den waagerechten Schalter betätigen, dadurch wird die Mühle in Gang gesetzt. Nun in den großen zentralen Raum mit den vielen Türen gehen und geradeaus in den Raum mit den Mühlsteinen gehen. Den Raum vorsichtig, mit den Steinen mitlaufend, durchqueren und im folgenden Raum den **Schlüssel** mitnehmen. Die Krake erledigt man am elegantesten, indem man sie in den Raum mit den Mühlsteinen lockt :-). Mit dem Schlüssel lässt sich im zentralen Raum eine Tür öffnen, die zu einem Raum führt, in dem ein weiterer **Schlüssel** liegt. Damit kommt man in den Raum daneben, der zum Becken mit der Riesenkrake führt. Im Becken sollte man der Krake davonschwimmen, vorher den Hebel auf dem Grund und den Hebel im hinteren Gang ziehen. Dann kann man das Becken verlassen und die anderen Türen im zentralen Raum sind geöffnet. In dem Gangsystem findet man einen weiteren **Schlüssel** und kann damit das Tor zur Nische, in der ein Skelett und ein Schalter ist, öffnen. Durch den Schalter wird das zweite Mühlrad in Bewegung gesetzt. Die Mühlsteine blockierten einen Schalter, der sich nun im Vorbeigehen betätigen lässt. Nun ist das Gitter zum Ausgang geöffnet.

LEVEL 15 - DAS BERGWERK

Man befindet sich in einem Stollen, der von Holzpfehlern abgestützt wird. Diese sollte man nicht achtlos einrennen, da einem sonst die Steinplatten auf den Kopf fallen. Das Feuer kann man löschen, indem man mit der Armbrust schräg auf den Hebel schießt...

Bei der Lore angekommen, kann man sich mit RETURN reinsetzen und losfahren. So kann man das Feuer im Stollen unbeschadet durchqueren. Ggf. ducken und verzögern. Unten warten allerdings zwei Anakondas...

Der Ausgang aus dem großen Raum ist in der Ecke vergraben. Man lege mit der Schaufel die Steinplatten frei und schiebe sie auseinander. Man fällt in den nächsten Raum.

Es empfiehlt sich, zuerst alle Skorpione zu erledigen. Den Weg vom Schalter zur Tür schafft man nur, wenn man optimal läuft und dazu muss man die Steinplatte umkippen (z.B. mit dem Schwert). Nun befindet man sich auf einem schmalen Weg in einer Höhle. Wenn man vom Weg abkommt, stürzt man in den Tod! In der hinteren Ecke baumelt ein Seil von der Decke. Man muss hochspringen und dran ziehen, dann wird die Hängebrücke heruntergelassen. Nachdem man die Brücke überquert hat, gelangt man durch die Tür wieder in einen Stollen. Hier liegt in der Ecke des Ganges ein **Schlüssel** vergraben, der Rest dürfte klar sein...

LEVEL 16 - DER SUMPF IM WALD

Man gehe zuerst zu dem Lagerfeuer und knöpfe dem einen toten Burschen den **Schlüssel** ab. Nun geht es immer folgendermaßen: Man kommt in eine Hütte und findet den Schlüssel oder Schalter zur nächsten Hütte.

Hütte 1 (Windmühle): Hochspringen um den Hebel zu ziehen; die Leiter kommt runter. Die Leiter mit der Sprungtaste hochklettern und **Schlüssel** mitnehmen.

Hütte 2 : Hinter den Getreidesäcken befindet sich der **Schlüssel** in einer schmalen Mauerspalte. Er lässt sich nur mit der Schaufel rausfischen!

Hütte 3 : Luke zum Keller öffnen und dort den Schalter ziehen. Hütte verlassen. Das Tor zum Sumpf ist nun offen. Im Sumpf zuerst geradeaus, dann links gehen und den Schalter ziehen. Dadurch öffnet sich das Tor der Hütte am anderen Ende. Im Sumpf sind übrigens auch **Feuerbälle** zu finden...

Man folge dem Waldweg und beendet den Level durch Erreichen der Hütte.

Es folgt eine Zwischensequenz.

LEVEL 17 - DER WALDBRAND

Man sollte den Waldweg nicht verlassen, weil man sonst Schaden nimmt. Wieder im Sumpf angelangt, gibt es einen schmalen Pfad an der brennenden Ruine vorbei zum Krater. Nun muss man an das gegenüberliegende Ende vom Krater gelangen, indem man am Rand entlanggeht. Vorher sollte man sich aber um die Spinnen kümmern. Passiert man den Weg auf der anderen Seite des Kraters, öffnet sich eine Erdspalte und man stürzt hinein...

LEVEL 18 - DIE HÖHLE VON DORGAR

Man folge der Erdspalte und betrete die Höhle. Von dem Gangsystem der Höhle gehen Querverbindungen zu einem großen Raum - der Aufenthaltsort von Dorgar. Sobald man diesen Raum betritt, wird man von Dorgar verfolgt. Er ist sehr groß, hässlich, sehr gefährlich, mäßig intelligent und kann mit Waffen nicht besiegt werden. Man muss ihn in den Nebenraum mit den Mumien locken (die übrigens nichts tun), dort bricht der Fußboden ein und Dorgar stürzt in die Tiefe. Und wenn man ungeschickt ist, auch man selbst.

Es beginnt ein starkes Beben und die Erschütterungen legen den Gang im großen Raum frei, der von den grünen Steinen versperrt war.

Der folgende Gang mit den vielen "kleinen" Spinnen ist am Ende mit einer Felswand versiegelt. Wenn man sie einschlägt, wird man von einer Flutwelle zurückgeworfen, und man kann durch den Gang tauchen. In dem nächsten Raum befindet sich schon Meister Grant eingekerkert. Wenn man ihn nun befreit kommt noch eine nette Schlussequenz und das Spiel ist zu Ende.

