

# **Darkside of the Sun 1 - Komplettlösung**

© 1995 - 2019 Motelsoft

**Harald Breitmaier & Heinz Munter**

**[www.motelsoft.de](http://www.motelsoft.de)**

**mit freundlicher Unterstützung von Susanne Ostermann**

Also zunächst einmal sollte man vor dem Spielstart den Partycreator benutzen, um sich eine kampffähige Truppe nach eigenem Geschmack zusammen zu basteln. Damit das überhaupt funktioniert, sollte man vorher den Schreibschutz an den entsprechenden Dateien lösen. Geschlecht der einzelnen Mitglieder ist eigentlich egal, aber man sollte bei der Konfiguration der Werte doch etwas beachten: man braucht einen guten Kämpfer, einen guten Magier (der aber auch nicht allzu schnell draufgehen sollte) und einen, der beides halbwegs gut beherrscht.

Die Hauptbedienung versteht sich eigentlich von selbst: Laufen über die Pfeiltastatur und Inventar oder Gegenstände und Optionen über die Maus. Im Zweifel ist das von Vorteil, weil man dann gleichzeitig zaubern und sich vom Gegner fernhalten kann. Generell gilt für alle Schlüssel die ihr finden werdet: ihr könnt keinen verkehrt anwenden, weil jeder Schlüssel nur in das richtige Schloß paßt.

Nutzt die Speicherplätze, es sind genügend vorhanden! Außerdem schaut euch immer wieder die Karte an, weil man manche Wände nicht als das erkennt, was sie sind.

So, nachdem ihr also nun eine hochmotivierte Truppe zusammen habt, findet ihr euch nach dem Start in einem Kellerverlies wieder. Laut Karte (linke Maustaste und Kartensymbol anklicken) befinden wir uns im 6. Stockwerk und haben nichts am Leibe und nichts in den Händen. Getränke und Nahrungsmittel werden sich im Laufe des Spieles noch anfinden, aber geht sorgsam mit deren Benutzung um, da das eine oder andere vielleicht noch zum Öffnen mancher Tür benötigt wird. Unterwegs finden sich auch in jedem Stockwerk immer wieder Wasserbrunnen, an denen leere Flaschen aufgefüllt werden können (linke Maustaste Flasche anklicken, auf den Brunnen gehen und nochmal links anklicken, anschließend wieder im Inventar ablegen). Denkt daran, euren Leuten bei Zeiten Ruhepausen zu gönnen und sie zwischendurch mit essen und trinken zu versorgen.

Alle kleinen Beutel enthalten nützliche Dinge, also unbedingt alle mitnehmen! In dem ersten befinden sich schon mal zwei Flaschen, dann solltet ihr das Schild lesen und anschließend mit Lara reden (steht im Gang links). Nach dem Gespräch hat sich ein Gang Richtung Süden geöffnet. Dort findet sich ein weiterer Beutel (den Inhalt beschreibe ich nicht mehr...). In dem Gang läßt sich nur eine Tür öffnen. Achtung, dahinter befinden sich zwei Kämpferinnen. Der einen begegnet man gleich, der anderen, wenn man den Raum wieder verläßt. Alles einsammeln und den Gang Richtung Norden wieder verlassen. Dort finden sich noch weitere Ausrüstungsgegenstände. Schließlich, da sich die beiden anderen Türen auf dieser Etage nur mit einem Schlüssel bzw. einer Münze öffnen lassen, bleibt einem nur der Weg durch eines der Löcher (auf der Karte links oben). Noch ein kleiner Tipp am Rande: nicht alle Türen, die danach aussehen, brauchen eine Münze zum Öffnen.

Ihr findet euch im 5. Stock wieder. Achtung, eine Kämpferin läuft frei herum! Außerdem kommt ihr im Norden auf ein Schild und eine Bodenplatte zu: nicht betreten, eure Leute erhalten einen Blitzschlag! Alles brauchbare einsammeln, dann den Schalter betätigen. Hinter der Wand befindet sich eine Holzkiste, in der ihr einen Schlüssel findet, aber Achtung, ab nun gilt: vor jeder Holzkiste, die ihr öffnen wollt, erst einmal den Spielstand abspeichern! Nacheinander die verschlossenen Türen öffnen und mit den dahinter verborgenen Kämpferinnen kämpfen. Gewöhnt euch schnell eine effektive Schlagart an (immer von rechts nach links oder umgekehrt und immer gleich wieder zuschlagen, wenn möglich), die Gegner bleiben im Verlauf des Spieles nicht so harmlos! Anschließend geht ihr zurück in den 6.Stock.

Das Kämpfen gegen sämtliche aufzufindenden Gegner sollte nun klar sein, also gehe ich im folgenden mehr auf den Gesamttablauf und die Rätsel des Spieles ein.

Mit der gefundenen Münze könnt ihr nun die Tür rechts oben auf der Karte öffnen. Dahinter findet ihr an einer Wand eine Schalttafel mit drei Totenköpfen, mit deren Hilfe man das Loch verschwinden lassen kann. Wenn ihr diese Tafel anklickt, erscheinen die Köpfe in Großformat und ihr sollt sie nun in der richtigen Reihenfolge anklicken. Keine Angst, ihr habt eine unbegrenzte Anzahl von Versuchen. Auf der Karte rechts oben findet ihr noch einmal eine solche Schalttafel (gleiches Prinzip) und eine dritte findet ihr auf der Karte rechts unten (natürlich erst, nachdem ihr einige weitere heldenhafte Kämpfe bestanden habt....). Schließlich kommt ihr in eine Halle mit fünf Schildern. An dem südlichsten Schild muß ein Lösungswort eingegeben werden, das sich aus den vier anderen Schildern ergibt. Wer selber tüfteln will, bitte jetzt einmal den Satz überspringen. Das Lösungswort lautet "sein".

Daraufhin öffnet sich ein weiterer Gang. Schaut euch einmal die Wände genauer an.... Nachdem ihr die beiden Schalter betätigt habt, erscheinen etwas weiter nördlich zwei Gänge. Im linken Gang werdet ihr einen weiteren Schlüssel finden. Am Ende des rechten Ganges werdet ihr aufgefordert, etwas hartes in den Schlitz hinein zu werfen. Diesen Gegenstand werdet ihr noch finden, also braucht ihr nicht alles auszuprobieren, was ihr bereits mit euch herum tragt. Wenn ihr zurück zum Nord-Süd-Gang geht, könnt ihr nun mit dem Schlüssel die linke Tür aufschließen und wieder zurück in den 5. Stock hinabsteigen. Nachdem ihr alle Gegner ausgeschaltet und alle Hebel betätigt habt, steht ihr nun in einer Halle, in der rechts oben mehrere Bodenplatten zu sehen sind. Achtung, in der Halle befinden sich auch recht nervige Transportfelder.

Bis hierher sollte ihr bereits vier Zaubersprüche besitzen: 2 Heilzauber und 2 Giftbälle. Die Zaubersprüche lernt ihr, indem ihr mit der Spruchrolle auf das Inventargesicht einer eurer Leute geht (wie beim Trinken, bereits bekannte Sprüche werden abgelehnt).

Wenn ihr nun auf eine der Bodenplatten lauft, fallt ihr hinab in den vierten Stock. Dreht euch sofort um, denn dort befindet sich ein ziemlich starker Gegner, der sogleich anfängt auf euch einzuschlagen.

Schaut euch anschließend im vierten Stock um. Ihr werdet eine Kiste mit einem Stein finden. Die Treppe in den dritten Stock hinab könnt ihr vorerst ohne Bedenken benutzen, da es dort nicht sehr weit geht und keinerlei Gegner auf euch warten. Befreit die Gefangene und merkt euch das Lösungswort. Bei Bedarf wieder den nächsten Satz überspringen. Das Lösungswort lautet "Gift". Danach könnt ihr zunächst den Zugang zur 5. Etage frei machen, da der Weg zur Treppe von der anderen Seite noch blockiert ist. Nun dreht euch um und lauft die Treppe gleich wieder herunter. Ihr landet in einem Raum auf der Karte gleich über der Treppe, dort findet ihr einen Schlüssel (Tür rechts unten im 5. Stock) und ihr müßt das Lösungswort eingeben. Danach öffnet sich auf der linken Seite die Wand mit dem Schild "durch diese Wand so manches Kind verschwand". Hattet ihr nicht gerade eben was zum Werfen gefunden? Irgendwie muß man ja das Loch verschwinden lassen..... Nachdem ihr dann die dahinter liegenden Gänge abgeklappert habt, geht ihr in den 5. Stock zurück und könnt nun die Räume rechts unten untersuchen. Mit der dort gefundenen Münze geht es in den 6. Stock, wo sich nun die rechte der beiden Türen öffnen läßt. Hoffentlich habt ihr noch eine Auswahl an Eßbaren? Ihr erhaltet einen Stein, den ihr an anderer Stelle braucht. Wenn ihr nun den Gang zurück geht, folgt ihr der Treppe in den 7. Stock. Achtung, freilaufende Hunde! Und seid nicht allzu neugierig, nicht alle Kisten sind harmlos.... Habt ihr noch was zu trinken dabei? Mit dem zweiten Stein im Gepäck könnt ihr nun in den noch unerforschten Gang im 6. Stock zurückgehen. Von dort aus geht es dann erst mal aus den unteren Etagen in die höher gelegenen Gefilde, also in den 7. Stock...

Frei nach dem Motto "Wissen, Licht, Natur" (die Zuordnung der Symbole sollte wohl klar sein... ;-))) ) betätigt ihr nun die drei Schalter (Transporter). Wenn ihr die südlichen Räume erforscht habt, folgt ihr nun dem Gang Richtung Norden. Bevor ihr dort die Bodenplatte überschreitet: Habt ihr den Wiederbelebungs-zauber schon? Schaut vorher nach, ob derjenige, der ihn lernt, auch genügend Magiepunkte hat um ihn auszuführen (mindestens 120). Außerdem solltet ihr mittlerweile auch schon recht sicher in eurer Kampfstrategie sein. Wenn ihr die Bodenplatte betretet, wird hinter euch zunächst einmal der Rückweg blockiert. Er läßt sich später durch einen Schalter wieder freilegen, allerdings sollte eure Aufmerksamkeit zunächst einmal euren neuen Gegner gelten. Die dort herumlaufenden Magierinnen sind nicht nur sehr stark sondern auch zahlreich. Also nach Möglichkeit nach jedem Kampf regenerieren und abspeichern! Wie man Türen öffnet, dürfte nun klar sein. Dann allerdings steht ihr vor einem kleinen, aber nicht unlösbaren Problem: Nach dem Betätigen eines Schalters möchte Lara mit euch Verbindung aufnehmen und läßt euch mit einer Schalttafel mit fünf verschieden farbigen Kabeln und einer Kontrollskala alleine.

Die Kabel lassen sich rechts lösen, wenn ihr sie links an der Verbindungsstelle anklickt. Nun könnt ihr sie beliebig an einer anderen Stelle anschließen (auch mehrere Kabel an einer Stelle). Wofür mag wohl bloß dieser komische Streifen sein, der mal mehr, mal weniger lang ist? Oups, nun reicht er ganz übers Feld.

Ihr betretet nun den 8. Stock, ein Illusionist warnt euch vor falschen Freunden. Soweit ihr euch hier aufhaltet laufen keine direkten Feinde herum. Lauft ihr links herum trifft ihr auf.... schon wieder Lara? Wenn ihr einen Gefallen tun wollt und in das Loch hinab steigt, vorsicht, dort erwartet euch eine sehr starke Zauberin. Zurück im 8. Stock geht es nun rechts herum bis zu einem weiteren Loch, das euch wieder in den siebten schickt.

Dann geht es weiter in den 6. Stock. Ein Illusionist bittet euch um einen Gefallen und ihr habt es sogleich mit jeder Menge Kämpferinnen zu tun. Das nächste Loch bringt euch in den fünften. Schaut euch dort die Wände genauer an. Im Vierten gibt es was "einzusacken", danach führt euch der Weg bis in den ersten Stock hinab.

Im 1. Stock findet ihr euch in einem Raum mit mehreren Hebel wieder. Wie war das noch mal mit den Verbindungskabeln? Jeweils öffnet sich ein weiterer Gang, den es zu erkunden gilt. Der Gang rechts führt zur Treppe in die zweite Etage, aber auch die ganzen Geheimwände sind nicht uninteressant.

Achtung, im zweiten Stock trifft ihr sogleich auf einen ziemlich starken Ritter. Vergeßt die Kiste nicht und schaut euch auf der Karte um. Dann sucht die Gänge zwischen dem 1. und 2. Stockwerk ab. Schließlich trifft ihr auf Lara, die euch auf das Problem mit dem Lösungswort hinweist. Wißt ihr es noch? Für die Leute ohne Papier oder mit schwachem Gedächtnis, das Wort hieß "Blitz".

Betätigt alle Schalter und die dahinter liegenden Schalter. Im Nebenraum verschwindet dann eine Säule und gibt damit eine Bodenplatte frei. Wenn ihr diese betretet, öffnen sich gleich alle drei Zellentüren und die vorher noch gefangenen Ritter werden euch zum Dank erst einmal eine Weile beschäftigen. Die Gänge mit den Bodenplatten sind nicht ganz ungefährlich,... Blitzgefahr! Folgt nun dem Gang Richtung Süden, betätigt beide Schalter links und rechts und es gibt einen weiteren Gang gen Süden. Links befindet sich eine abgeschlossene Tür, rechts führt eine Treppe in den zweiten Stock. Tja, wozu kann man denn nun den neuen Zauberspruch gebrauchen? Und das mit dem Loch und einer Bodenplatte dahinter kommt euch doch sicher auch sehr bekannt vor..., ein echt steiniges Rätsel! Denkt an die Sache mit den heißen Kisten, aber eine von ihnen enthält den Schlüssel für die Tür im unteren Stock. Dahin geht's dann auch zurück.

Bald befindet ihr euch in einer großen Halle mit Steinfiguren zwischen den Säulen. Eine von ihnen blockiert den Zugang zu einem Schalter, aber schaut euch doch mal die rechte Wand an. Nach dem Schalten ist die Blockade-Figur weg und ihr könnt den anderen Schalter benutzen. Wenn ihr über eine der nördlichen Bodenplatten geht, dann wird der Rückweg durch eine Statue versperrt. Nehmt das Hinweisschild sehr wörtlich. Schließlich bittet euch eine Frau um einen Stein und bietet euch dafür einen Schlüssel. Den erbetenen Stein findet ihr im Süden. Öffnet die Tür und klappert alles an Räumen ab.

Dann geht es in den 2. Stock, um den noch fehlenden Schlüssel zu holen. Ihr steht recht bald in einem Zellentrakt. Öffnet nacheinander die Türen und befaßt euch mit den dahinter liegenden Problemen. Schon wieder was merken? Ach bitte, keine Telefonnummern.... Achtung, in der Zelle links oben befinden sich recht viele Soldaten. Öffnet die Tür am Kopfende zuletzt und beantwortet die Frage mit "ja". Vorsicht nach dem Öffnen der nächsten Türen. Wie war das nochmal? 252 11 525, oder andersherum, oder wie? In dem folgenden Zellen-gang blockieren drei Folterknechte den Weg in die hinteren Gänge. Wenn ihr den Schalter einmal betätigt, dann ist der erste Weg frei. Danach den Schalter ein zweites Mal betätigen, dann ist der zweite Weg frei, und der dritte? Schließlich noch einmal schalten damit der Folgeweg wieder frei wird. Was man mit den Goldmünzen machen muß, dürfte ja wohl klar sein. Schaut euch mal die Wand vor dem dritten Einwurf an, weswegen wart ihr nochmal hergekommen?

Dann kann es zurück in den ersten Stock gehen, um sich der letzten Tür zu widmen. Vom 1. geht's dann die Treppe rauf in den 2. Stock, dann weiter in die dritte Etage. Dort kommt ihr in eine Halle, deren weiteren Gänge durch Standbilder blockiert sind. Betätigt beide Schalter jeweils einmal, um einen Gang freizulegen. Wiederholt die Aktion zweimal, dann geht es wieder durch ein Loch zurück in die zweite Etage.

Die Silbermünzen werden gewinnbringend investiert, dann erkundet die Räume in südlicher Richtung. Wenn ihr den Schalter rechts unter der Treppe benutzt öffnet sich ein Gang gen Westen. Achtung, der Gang rechts hat eine Blockade, ihr kommt über den Gang links und ein dortiges Transportfeld weiter. Die südliche Tür enthält einen Ritter und eine Bodenplatte. Die nördliche Tür verbirgt ebenfalls eine Bodenplatte und eine Goldmünze. Dann geht es zurück zu den beiden Bodenplatten rechts oben. Schließlich steht euch ein Krieger im Weg, der von sich behauptet, er sei unbestechlich..., aber: nur der Preis muß stimmen! Dann ist der Zugang zur

nächsten Treppe frei.

Im dritten Stock kommt ihr in eine Halle mit zwei Bodenplatten. Die obere öffnet einen Gang gen Süden, die untere ist ein Leitfeld. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl schafft ihr es aber sicher, in den Gang hinein zu kommen. Rechts unten gibt es einiges an Drehfeldern. Wenn ihr in der großen Halle mit den vielen Bodenplatten erreicht, nehmt am besten den oberen Weg über die Leitplatten, der Schaden für eure Gruppe ist am geringsten. Schaut euch die Wand mal näher an, aber Achtung, dahinter sind ein paar Riesen. In den Gängen links kommen nach dem Betreten ein paar Bodenplatten zutage. Die Schlüssel für die beiden verschlossenen Türen finden sich im vierten Stock, also wieder Treppensteigen.

Ihr seid nun im 4. Stock und in einer Halle mit einer ganzen Menge Löchern. Es ist recht dunkel hier..., gibt es denn keinen Lichtschalter? Wie wäre es mit dem an der linken Wand? Schaut euch zunächst einmal die Halle an. Dann geht ihr zurück zum Gang an der linken Wand. Loch? Bodenplatte? War da nicht was? Jedenfalls ist das Loch hinter euch dann weg und ihr erreicht einen weiteren Schalter. Das Benutzen des selbigen schließt das Loch und gibt den Gang frei. Nun zu den fünf Gängen auf der rechten Seite: nummeriert die Gänge von oben nach unten durch. Über Loch 2 und 3 werft ihr jeweils einen Stein, dann ist das Loch 4 verschwunden und gibt den Weg zu einem weiteren Schalter frei. Schaltet zweimal, dann habt ihr im Norden des "Lochkreises" eine Lücke, die euch den Weg zu der Bodenplatte in der Mitte der Halle ermöglicht. Beim Betreten der Platte werdet ihr hinter das Loch 5 teleportiert. Nachdem ihr dann alle Räume durchsucht habt, kehrt ihr durch ein Loch zurück in die 3. Etage. Öffnet zuerst den Raum in der Mitte der Halle und nehmt dann den Gang rechts. Schließlich bringt euch eine Treppe in den 4. Stock.

Ihr betretet einen Raum mit vier Hebeln: an der westlichen Wand Nr.1, an der nördlichen Wand Nr. 2 und an der südlichen Wand von rechts nach links Nr. 3 und 4.

Hebel 1: Der Teleporter bringt euch in die Mitte des Raumes, in dem ihr euch bereits befindet.

Hebel 2: Der Teleporter bringt euch in eine Halle, die aus lauter Geheinwänden besteht. Hinter der abgeschlossenen Tür rechts ist der Teleporter zurück, keine Sorge, der Schlüssel liegt auch irgendwo herum.

Hebel 3: Ihr steht in einer sehr großen Halle mit 9 Hebel an den Wänden. Ich beschreibe kurz, wo ihr nach welchem Hebel landet, und fange rechts oben an und gehe entgegen dem

Uhrzeigersinn: 1. Neuer Raum rechts unten, Bodenplatte führt zurück in die Halle. 2. Zurück in den ersten Raum mit Hebeln. 3. Bleibt in der großen Halle. 4. Zurück in den ersten Raum mit Hebeln. 5. - 9. Verbleiben in der großen Halle.

Zurück in dem Raum mit den ersten vier Hebeln fehlt noch der letzte: Der Teleporter bringt euch in neue Räume links unten. Ihr steht schließlich vor zwei abgeschlossenen Türen und müßt auch zwei Schlüssel haben. Zuerst die rechte Tür: der erste Hebel läßt hinter der linken Tür eine Wand verschwinden, der zweite Hebel bringt euch zurück in den Ausgangs-raum. Nachdem ihr den linken Gang untersucht habt, geht es hinauf in den 5. Stock.

Nach etlichen Bodenplatten, Hebeln und geheimen Schaltern folgt ihr einem Gang gen Osten, bis ihr einen Raum erreicht mit zwei Türen und zwei unzugänglichen Schaltern. Betretet den rechten Raum und schaltet an dem dortigen Hebel so oft, bis in dem großen Raum die Hebel frei liegen. Diese öffnen dann zwei weitere Gänge, einen nach Norden, einen nach Süden. Ihr findet jeweils drei Schalter und einen Knopf in der Wand, sowie eine völlig unbrauchbare Schaltanleitung. Ihr könnt selber rumprobieren oder hier spicken. Alle Hebel müssen nach links zeigen und dann die jeweiligen Knöpfe drücken. Nehmt den oberen Raum zuerst, da findet ihr einen weiteren Schlüssel.

Dann folgt ihr den Treppen bis in den 8. Stock. Dort untersucht ihr zunächst die südlichen Gänge. Dann folgt ihr dem Gang Richtung Norden. Ein Typ erscheint und fordert euch auf, zu opfern. Habt ihr alle Bilder gesehen und einen Dolch und ein Schwert dabei? Ihr gelangt in einen Raum mit einer verschlossenen Tür und zwei Frageschildern: linke Frage = Planet, rechte Frage = Himmel. Hinter der linken Frage kommt ihr in den Saal des Dolches, opfert ihn und dann steigt durch das Loch nach 7 hinab. Vorsicht, hier geratet ihr in einen Trickraum, bei dem euch nach und nach der Rückweg versperrt wird. Lauft zuerst links an der Wand entlang. Denkt an die Schalter im Süden... Nachdem ihr diesen Raum heil wieder verlassen habt, seid ihr im Besitz eines Schlüssels und einer Goldmünze. Wieder im achten Stock geht es mit der rechten Frage in den Saal des Schwertes. Opfert auch dieses und steigt wieder nach 7 hinunter. Klappert alle Räume und Gänge ab, hier laufen mal keine Gegner herum. Betätigt alles an Schaltern.

Schließlich solltet ihr eine bessere Ausrüstung gefunden haben und eine zweite Goldmünze, dann geht's zurück nach 8. Die vorher verschlossene Tür ist nun offen und ihr kommt in eine große Halle mit vielen Wandelwänden, die zwar ständig ihren Platz verändern aber als Geheimwände zu durchlaufen sind. Ihr kommt in einem Gang mit einigen Gegnern, dann trifft ihr erneut auf einen Unbestechlichen und schließlich dürft ihr euch weiter schlagen, bis ihr die Treppe zum 9. Stock erreicht.

Ihr folgt weiter der Treppe nach 10. Ihr kommt in eine Halle mit drei Gängen. Auf der Karte im linken Gang befindet sich ein Loch nach 9. Der rechte Gang hat ein Transporterfeld zurück in den Mittelgang. Der Schalter am Ende dieses Ganges ist zum Lösen des Spieles nicht wichtig. Um durch die Tür zu gelangen, müßt ihr einfach den Mittelgang ganz schnell entlang laufen. Dann folgt dem Gang auf der Karte nach links. Werft einen Stein über das Loch und geht den Gang zurück, dann passiert ihr ein Transporterfeld, das euch hinter das Loch teleportiert (Stein auf dem Rückweg wieder mitnehmen!). Wenn ihr die Räume wieder verläßt, laßt euch ruhig in den 9. Stock fallen und geht die Treppe wieder rauf. Mit den beiden anderen Gängen funktioniert das gleichermaßen.

Habt ihr in dem Mittelraum Probleme mit den erwünschten Zahlen? Es sind 21 und 14. Man sieht die erste in der Mitte des Raumes, wenn man sich die Karte genau anschaut. Die zweite ist das Ergebnis der geforderten Rechnung. Habt ihr alle roten Steine?

Dann geht es hinunter nach 9. Erkundet die Räumlichkeiten Richtung Süden, dort in der Kampfhalle werdet ihr genügend Gelegenheit bekommen, jede Menge Erfahrungspunkte zu machen. Mit den drei gefundenen Schlüsseln könnt ihr die drei nach Süden führenden Türen öffnen, dort findet sich der Schlüssel für die Tür rechts oben. Habt ihr bereits folgende Dinge gefunden? Feder, Buch und Spiegel werden im nächsten Stockwerk benötigt.

Im 10. Stock angekommen und die Gegenstände richtig angewendet werdet ihr dort das erste der vier Stabteile finden, danach geht es erstmal in den 11. Stock.

Dort läßt das Betreten der Bodenplatten Wände verschwinden und außer einiger Kämpfe dürfte es zunächst keinerlei Probleme geben. Vorsicht, ihr trifft immer wieder auf tückische Drehfelder, die einen leicht die Orientierung verlieren lassen, also immer mal wieder auf der Karte nachschauen. Dann geht es über den 12. Stock zunächst einmal wieder erst eins höher. Ein weiteres mal findet ihr euch in einer Schweizer-Käse-Halle wieder: jede Menge Löcher! Erkundet zunächst die Halle, die Tür gleich rechts neben dem Halleneingang läßt sich mit einer Goldmünze öffnen, die sich noch in eurem Inventar befinden sollte. Schaut euch genau um, die Tür im Norden läßt sich öffnen, wenn ihr den passenden Schlüssel in das Schloß in der Säule gesteckt habt. Hinter der Tür führt dann eine Treppe nach 12.

Betätigt zuerst den Hebel und erkundet die Halle, ihr könnt auch den Weg zum 13. Stock freimachen. Wendet euch nun den Türen zu: Dahinter findet ihr eine Bildergalerie. Merkt euch die Zuordnungen auf einigen der Bilder, oder schaut hier nach... Dreieck = Dolch, Kreis = Buch, Quadrat = Ring und Linie = Sonne.

Schließlich steigt ihr die Treppe rechts unten nach 13 hinauf. Dort untersucht ihr zunächst den nördlichen Gang, der in einer Sackgasse endet. Wenn ihr dann gen Süden geht, müßt ihr einige Male das Weihrauch abgeben und es findet sich dort ein guter Zauberspruch. Ihr kommt an zwei Gänge, bei denen sich zwei Knöpfe und ein Schalter befinden. Um den weiteren Weg freizumachen, müßt ihr folgendes tun: einmal den Schalter, einmal den linken Knopf und dann noch zweimal den Schalter benutzen. Dann kommt ihr auf zwei weitere Knöpfe zu. Einmal links, einmal rechts und noch einmal links gibt den Weg zum nächsten Schalter frei. Schließlich seid ihr in einem Gang mit vier Knöpfen an der Wand und zwei blockierten Gängen. Nummeriert diese von unten nach oben. Um in den linken Gang zu kommen, müßt ihr auf 2 und 4 drücken, anschließend die Knöpfe wieder zurück stellen. Um den rechten Gang zu betreten, nun logischerweise 3 und 1 drücken. Die Doppeltür sollte wohl kein Problem darstellen, Achtung, in dem Folgegang befindet sich ein Drehfeld. Hinter der Tür links oben befindet sich einiges an Kämpfen und bevor ihr in den 14. Stock hinauf steigt, sollte ihr auch das zweite Stück des Stabes gefunden haben.

Im 14. Stock werdet ihr nochmal darauf hingewiesen, auch wirklich zwei Teile zu haben, da recht bald euer Rückweg blockiert sein wird. Ihr betretet eine große Halle mit Glaswänden, dahinter führt euch der Weg in zwei weitere große Hallen mit vielen Gegnern. Schließlich kommt ihr in einen Gang, der wie ein Labyrinth verläuft (Drehfelder!). Am Ende dieses Ganges betretet ihr zwei große Hallen, in denen sich jeweils eine Treppe nach oben befindet. Zunächst einmal folgt

ihr der südlicheren Treppe und untersucht die Räumlichkeiten, dann folgt ihr der nördlichen Treppe nach 15.

Ihr kommt in einen Raum mit 5 Hebeln und einem Knopf. Ich nummeriere folgendermaßen: rechts oben = 1, rechts mitte = 2, rechts unten = 3, links oben = 4 und links unten = 5. Ihr drückt nun folgendes: erst den Knopf und dann die Schalter 2, 5, 4, 1, 3, dann öffnet sich ein Gang Richtung Norden und ihr findet nun auch den dritten Teil des Stabes. Auf der Karte links oben kommt ihr zu zwei Gängen mit Löchern. Über den rechten Gang werft ihr einen Stein, dann öffnet sich ein weiterer Gang. Biegt rechtzeitig nach Westen ab und lauft nicht über die Bodenplatten, der Rückweg ist im Moment noch sehr umständlich. Schließlich kommt ihr in einen kleinen Raum mit drei Bildern an der Wand. In der jeweiligen Nische befindet sich ein Transporter. In der nördlichen Nische werdet ihr in einen Raum transportiert, der sich auf der Karte links oben befindet. Zurück geht es über den Schalter an der Säule: es entsteht eine neue Lücke, in der sich wiederum ein Transporter befindet. Die linke Nische bringt einen in einen Raum links in der Mitte, der Rückweg ist der gleiche. Der südliche Transporter bringt einen in den Raum links unten, wobei sich auch in diesem und im nächsten Raum Transportfelder befinden. Im dritten dieser Räume müßt ihr die Bodenplatte betreten, um zurück zu kehren. Das Benutzen eines der Schalter in den beiden Transporträumen macht den Weg frei zu einer weiteren Tür. Untersucht die dahinter liegenden Räume und steigt dann hinauf ins letzte Stockwerk.

Im 16. Stock seid ihr zunächst von Türen umgeben, was soweit auch ganz gut ist, denn dahinter lauern jede Menge fiese Schlangen, die sehr stark sind, also, wenn ihr bis jetzt noch nicht gut kämpfen könnt, dann werdet ihr es mit Sicherheit hier lernen. Nachdem ihr den ersten Türenkranz untersucht habt, kontrolliert nun den zweiten Kranz von Türen. Hebt euch die Türen auf der rechten Seite bis zum Schluß auf, weil nach dem Passieren der Tür rechts oben, am Ende des Ganges, der Rückweg blockiert ist. Ihr befindet euch dann in einer riesigen Halle, die fast das gesamte Stockwerk einnimmt. Es gibt links oben noch einen Raum mit einem Brunnen und ihr müßt zwei Schlüssel finden, einen, um die Tür nach rechts unten zu öffnen und einen zweiten, um den schmalen Raum in der Halle betreten zu können. Wenn ihr den Schlüssel habt, macht euch bereit zum Endkampf. Noch ein kleiner Tipp: da der Hüter des letzten Stabteiles sehr stark ist, verläßt den Raum zwischendurch immer wieder mal. Euer Endgegner folgt euch nämlich nicht!

Einen erfolgreichen Sieg wünsche ich euch!

© 1995 - 2019 Motelsoft

Harald Breitmaier & Heinz Munter

[www.motelsoft.de](http://www.motelsoft.de)