

Escape from Ragor - Komplettlösung

© 1994-2019 Motelsoft

Breitmaier & Munter GbR

<http://www.motelsoft.de>

Ziel des Spieles ist es das Gemäuer von RAGOR lebend zu verlassen

Die Steuerung des Spielablaufes ist einfach.....

1. Um sich im Labyrinth zu bewegen klicken Sie die Richtungspfeile an
2. Um eine Feuerkugel (sofern vorhanden) auszulösen oder zu kämpfen klicken sie den roten Punkt im Bereich der Richtungspfeile an
3. Um einen Gegenstand zu benutzen klicken Sie mit dem Gegenstand als Mauszeiger das Faustsymbol an (Heilzauber usw.)
4. Aktionen wie z.B. Knöpfe drücken oder Hebel umlegen lösen Sie direkt im Labyrinth-Bild aus indem Sie dort an entsprechender Stelle herunklicken
5. Um einen Gegenstand aus dem Labyrinth zu nehmen oder dort abzulegen - drücken Sie die rechte Maustaste oder klicken das Auge-Symbol an (erscheint wenn Sich sich mit einem Gegenstand auf dem selben Feld befinden)
6. Lesbare Botschaften erkennen Sie an den roten Fahnen die im Gemäuer des öfteren herumstehen klicken Sie das Fragezeichen-Symbol an (erscheint wenn Sich sich mit der Fahne auf dem selben Feld befinden)
7. Um mit bestimmten Personen zu Reden klicken Sie auf den Mund der dann erscheint wenn Sie direkt vor einer nicht feindlichen Person stehen und sie ansehen
8. Kartensymbol AUTOMAPPING
- 8a.ZZZ-Symbol SCHLAFEN (verbessert die Gesundheit Ihrer Spielperson)
- 8b.Disksymbol LADEN/SPEICHERN von Spielständen (max. 20)
NEUSTART
SOUND AN/AUS
PROGRAMM BEENDEN
9. Um in das "Charakterbild" zu kommen klicken sie das Gesicht Ihrer Spielfigur an

Im Charakterbildschirm....

können Sie Gegenstände ablegen

(22 freie Felder Körper & ca.200 Blätterfelder Rucksack)

Ihre Spielperson mit Essen, Trinken, Heiltränken und Gegengiften versorgen (Mund anklicken)

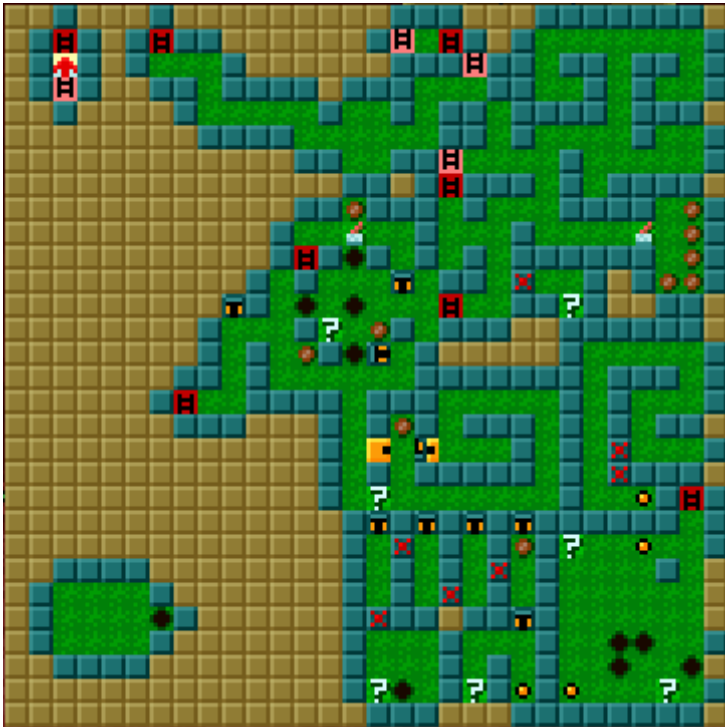
Zwischen verschiedenen Feuerzauber den AKTIVEN auswählen (sofern Sie einen gefunden haben)

Allgemeine Tipps zum Spielverlauf

1. Besorgen Sie sich sofort einen Feuerzauber sonst werden sie nicht lange leben - Dolche usw. sind ziemlich nutzlos in diesem Spiel !!!
2. Schauen Sie sich des öfteren Ihre Karte an
Wände die keine sind und verborgene Knöpfe werden mit einem roten Kreuz gekennzeichnet
3. Nehmen Sie alles mit was Sie finden
Vor allem natürlich GEGENGIFTE SCHLÜSSEL GOLD UND SILBERMÜNZEN
4. Versuchen Sie mit einem Gegenstand ein Symbol an der Wand anzuklicken
VIELLEICHT PASSIERT ETWAS
5. Wasser erhalten Sie an den Brunnen - Heiltränke usw an den
6. Holen Sie sich zu Beginn UNBEDINGT den blauen und behalten Sie ihn
Sie haben es sonst am Schluss sehr schwer zu gewinnen !

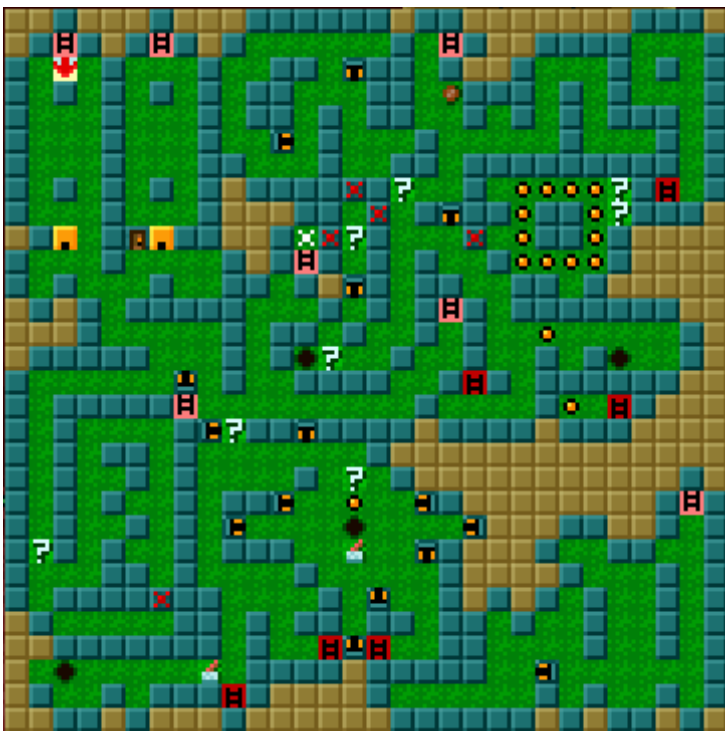
7. SIE HABEN 20 SPIELSTÄNDE ZU VERFÜGUNG BENUTZEN SIE SIE

Spielstart ist der 4.Stock.



Ins Loch im Norden springen.

Man landet im 3.Stock



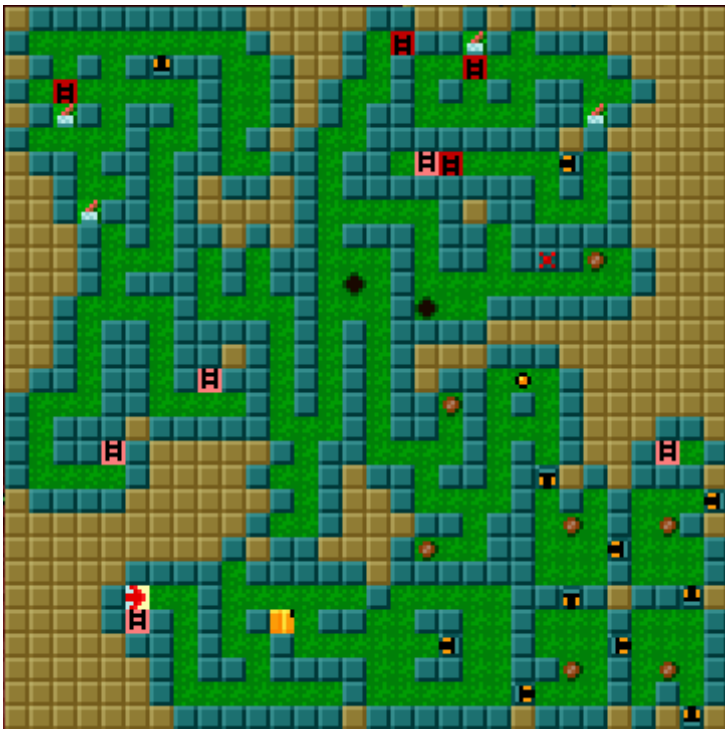
Links durch die Scheinwand und die Leiter hoch.
Den Hebel ziehen und die Goldmünze mitnehmen, dann wieder ins Loch springen.
Rechts durch die Scheinwand.

Hier mit Lara reden und den Feuerzauber nehmen.
Alternativ kann man den Versprechungen Megrims trauen und ins Loch springen.
Man landet dann

Im 1.Stock.



Weiter geht's über die nördliche Leiter des 3.Stocks hoch bis zum 5.Stock.



In ein Loch Springen um wieder in den Startraum zu kommen. Den Knopf drücken und dahinter alles erkunden.

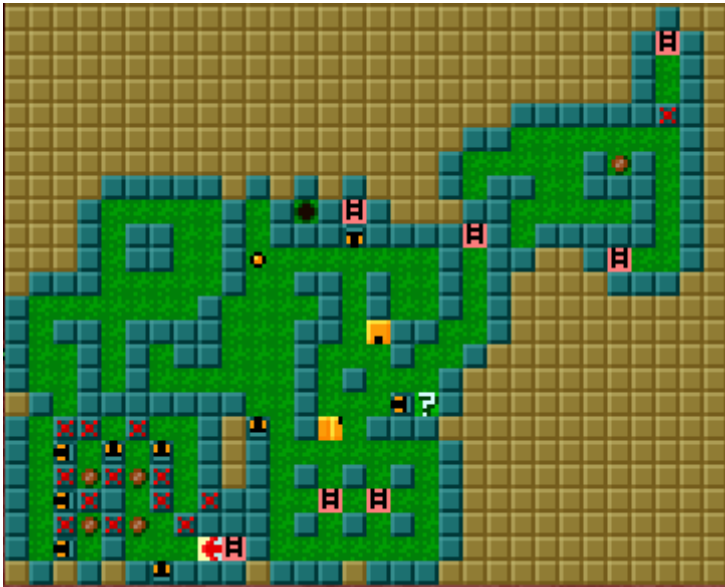
Das Passwort bei der Wächterin der Gänge ist LICHT.

Mit Lara reden und dann die Leiter hoch bis zum roten Stockwerk. Dort liegt der Blaustein. Jetzt wieder hinunter zum Startraum und in das mittlere Loch springen.

Alle Schalter drücken, Hebel ziehen und ins Loch springen.

Man landet im

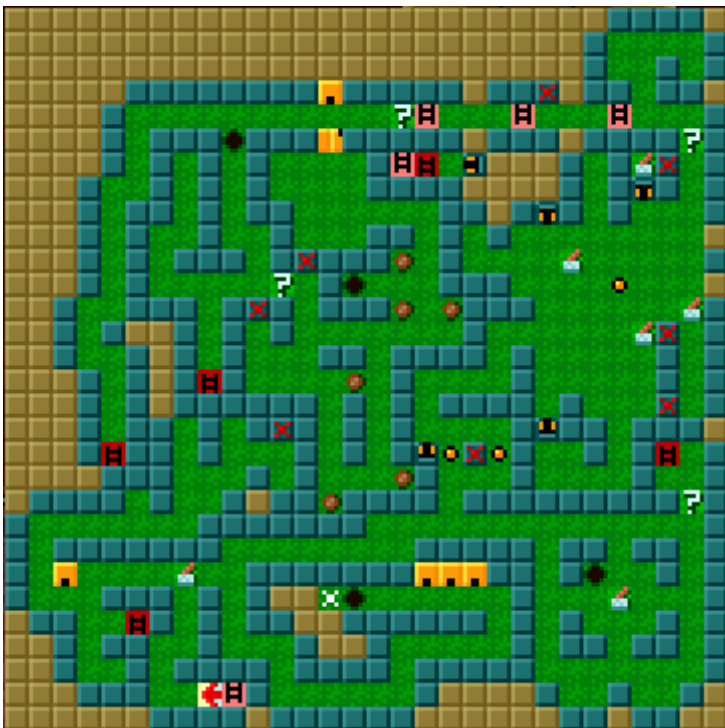
2.Stock



Hier die 2 Silbermünzen benutzen und den Gorschlüssel suchen. Über die Leitern geht's wieder hinauf zum Starraum. Im Süden die beiden Brameschlüssel benutzen. Der Löwenkopf am Ende des Ganges teleportiert weiter.

Den Fallgrubenraum durchqueren und Igors Schlüssel mitnehmen. Wenn alles durchforscht ist sollte man jetzt ein Blauauge, ein Rotaug und einen Eisenschlüssel in seinem Besitz haben. Jetzt zum 3.Stockwerk und die linke Barriere mit dem Eisenschlüssel öffnen.

Oben im 6.Stock.



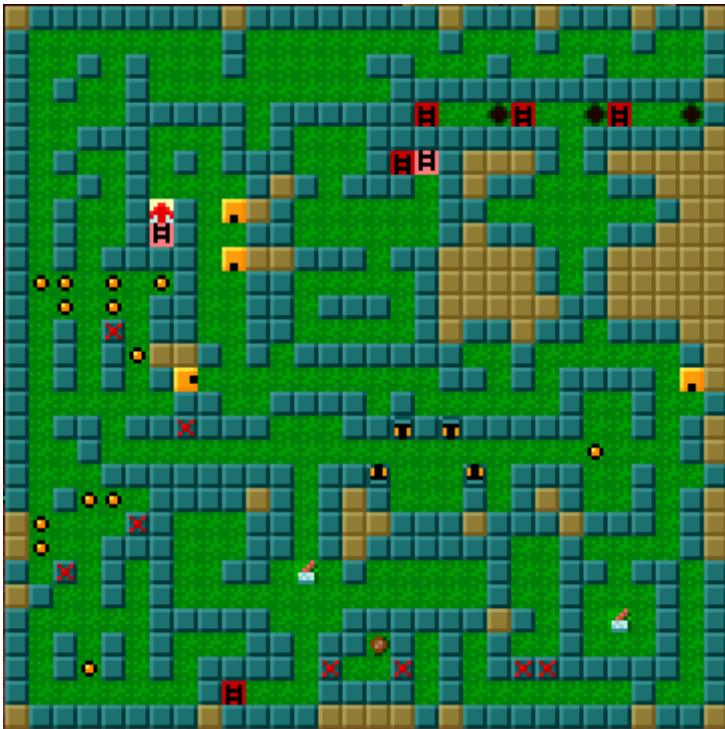
Die beiden Augen einsetzen und 3 Konsolen deaktivieren.

1. Lila – lila – blau – blau – grün
2. Braun – braun – blau – grün – grün
3. Grün – braun – rot – blau – grün

Dann die Tür mit dem Gor und Igors Schlüssel öffnen. Im Raum nach den Leitern die 2 Goldmünzen mitnehmen. Im „Kreissaal“ den Hebel ziehen und in alle 4 Löcher springen. Zur

Belohnung gibt es 4 Motschlüssel und eine Goldmünze. 3 Motschlüssel einsetzen und ins Loch springen. Hier den 4.Motschlüssel einsetzen, mit Lara reden und Laras Schlüssel mitnehmen. Dann wieder hoch. Hier findet man die rote Feuerkugel. Und weiter hoch zum

7.Stock.

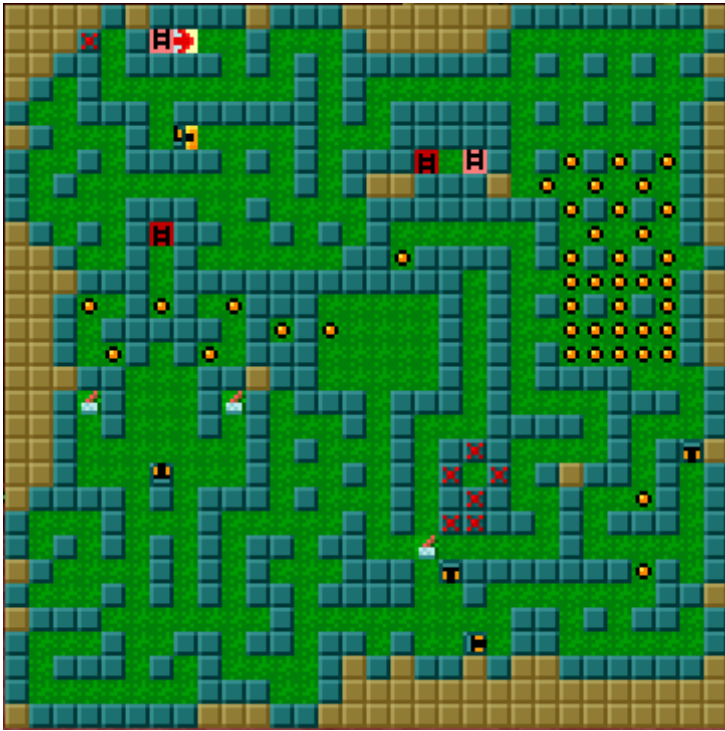


Den Hebel ziehen und die Beholder dahinter fertig machen.

Linker Gang: Den Motschlüssel und den Goldschlüssel holen. Beim zurücklaufen muss die Schiebeplatte sehr schnell (2 schnelle Mausklicks) überwunden werden.

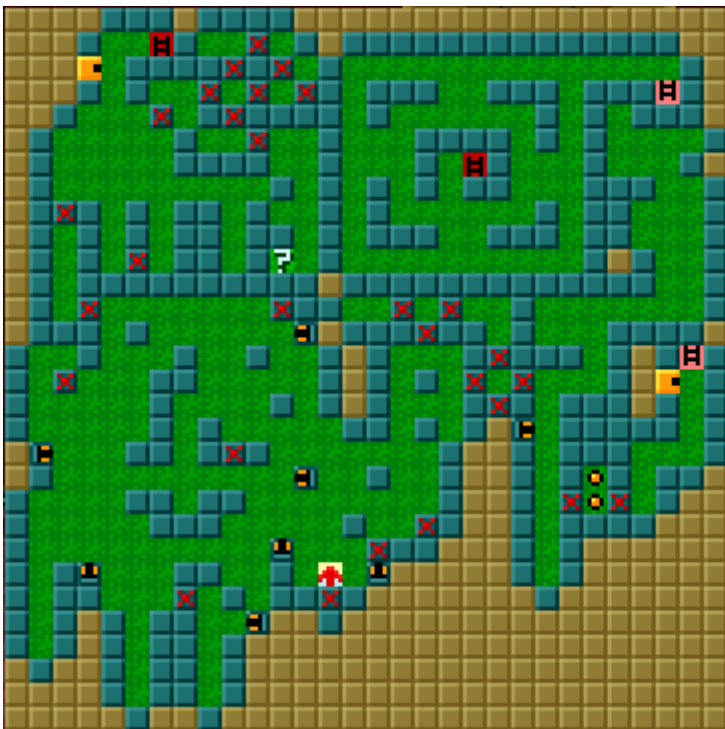
Rechter Gang: Im Hebelraum den Gorschlüssel rausholen und damit die Barriere aufschliessen. Nacheinander den Goldschlüssel, den Motschlüssel und die beiden Goldmünzen einsetzen und die Leiter hoch.

Zum 8.Stock.



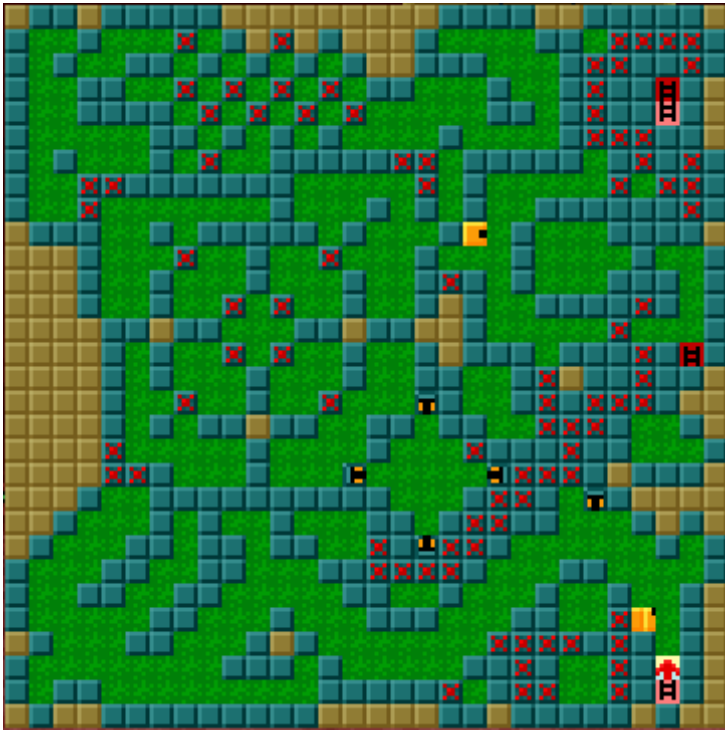
Die Platte in alle 3 Richtungen betreten und beide Hebel ziehen. Im Plattenraum liegt ein Goldschlüssel. In das Schloss passt die Silbermünze. Und dann geht's über die Leiter

Zum 9.Stock.



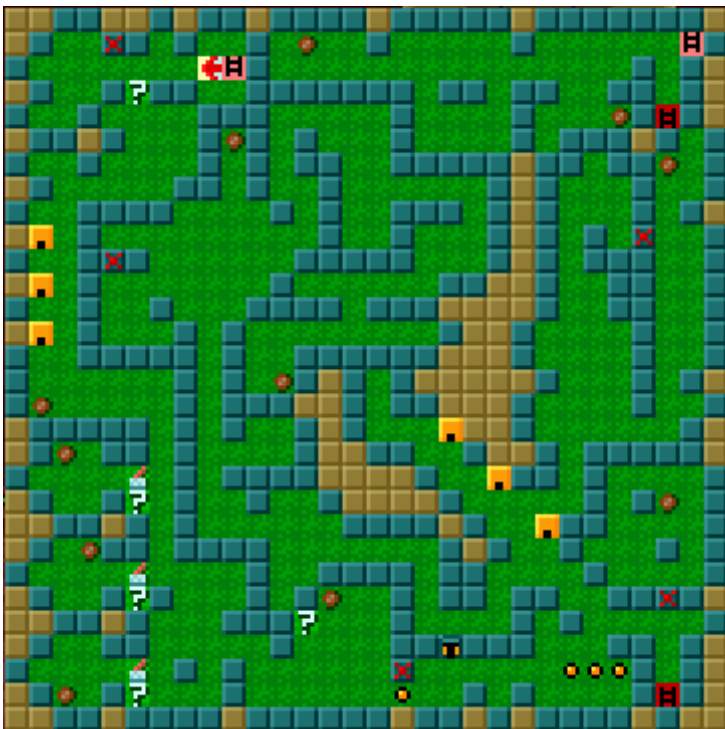
Hier die Goldmünze einwerfen und die 2 Rubine suchen. Mit dem Goldschlüssel den Weg nach oben freimachen.

Zum 10.Stock.



Hier findet man einen Rubinschlüssel und einen Goldschlüssel die die Barrieren deaktivieren.
Dann die Leiter hoch.

Zum 11.Stock.

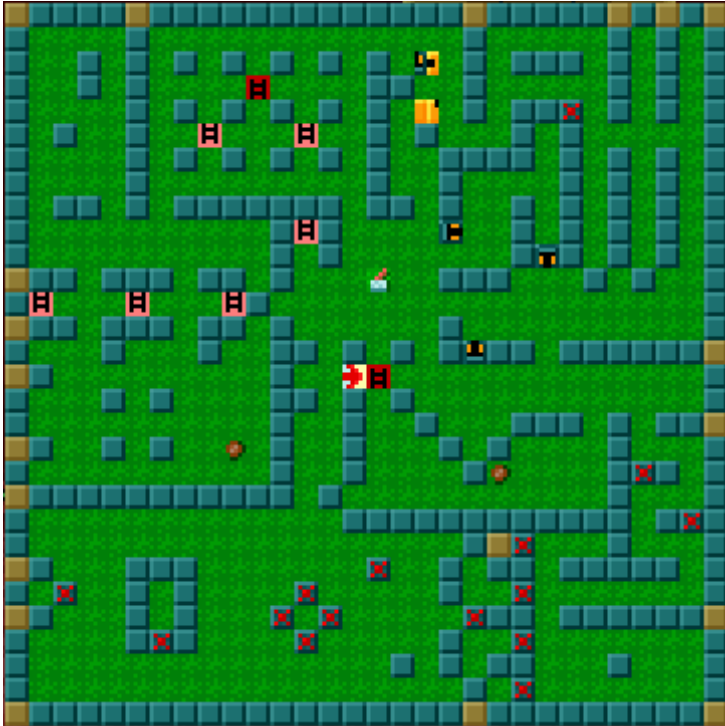


2 Megrimor Schlüssel suchen und dann aufschliessen. Dahinter ist ein weiterer Megrimor Schlüssel zu finden.

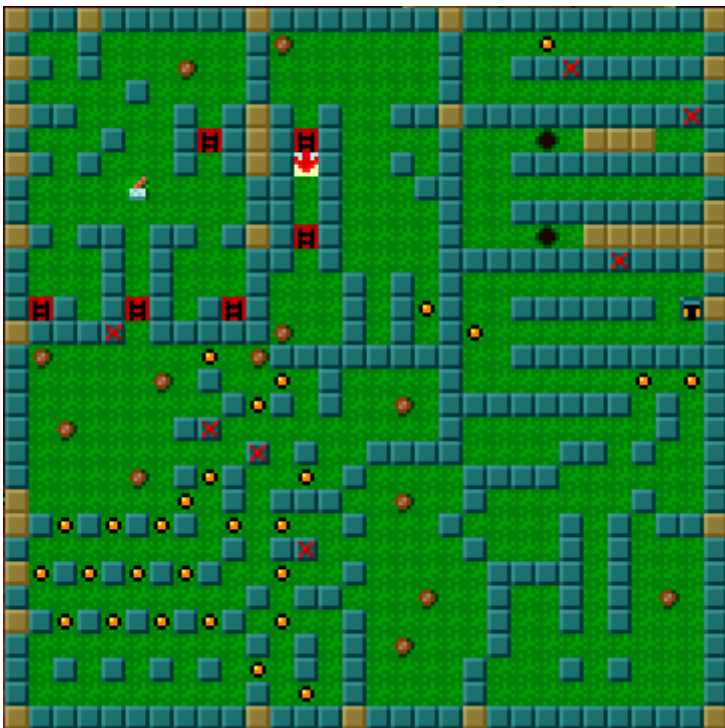
Passworte der Wächterin: DOLCH – SCHWERT – AXT

Diese Gegenstände bei den Barrieren einsetzen. Die Silbermünze holen und neben der Barriere zum Fenster rauswerfen. Die Leiter geht's 2 Stockwerke höher.

Zum 13.Stock.



14.Stock



2 Goldmünzen suchen und die Barrieren beseitigen. Dann müssen 2 Rubine gefunden werden. Den Löwenkopf hinter der Scheinwand und bei der Leiter mit den Rubinen füttern. Dann geht's zum Endkampf die Leiter runter zum roten Stock. Hier trifft man auf einen lila Magier. Der hat sagenhafte 30000 Punkte. Also immer wieder hin zum angreifen und zurückziehen zum regenerieren... bis er besiegt ist.

Geschafft ! Gratuliere du hast soeben Megrims Tochter besiegt.

Motelsoft

Copyright by Breitmaier & Munter GbR © 1994-2019

<http://www.motelsoft.de>