

Megrims Rache - Komplettlösung

© 1994-2019 Motelsoft

Harald Breitmaier & Heinz Munter

<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 zb. 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 verschiedenem Feuerzauber den AKTIVEN auswählen (sofern Sie einen gefunden haben)

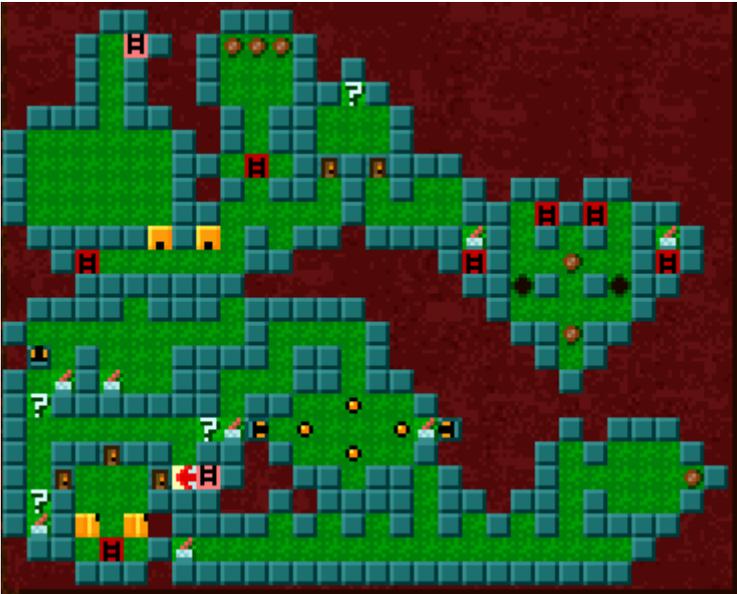
Allgemeine Tipps zum Spielverlauf

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 !

zum Abschluss noch der Tipp der Tipps -
SIE HABEN 20 SPIELSTÄNDE ZU VERFÜGUNG BENUTZEN SIE SIE

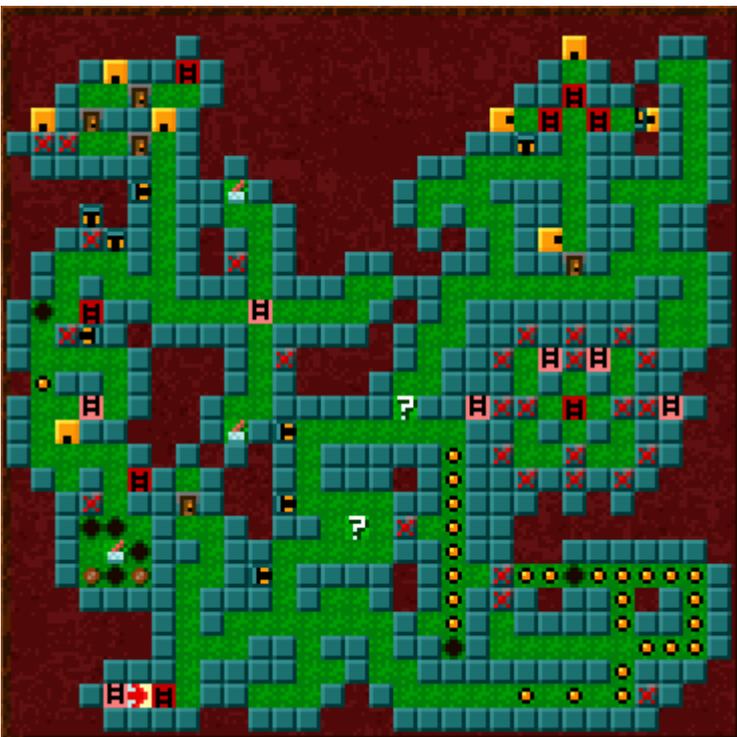
Zu Beginn wird man in ein Loch geworfen.

In den 11.Stock



Um die Ecke mit Lara reden (Code 331). Hinter der Leiter den Knopf drücken und den Feuerzauber mitnehmen. Die Leiter runter und 2 Goldmünzen holen. Wieder hoch und diese einsetzen. Dann die Leiter runter.

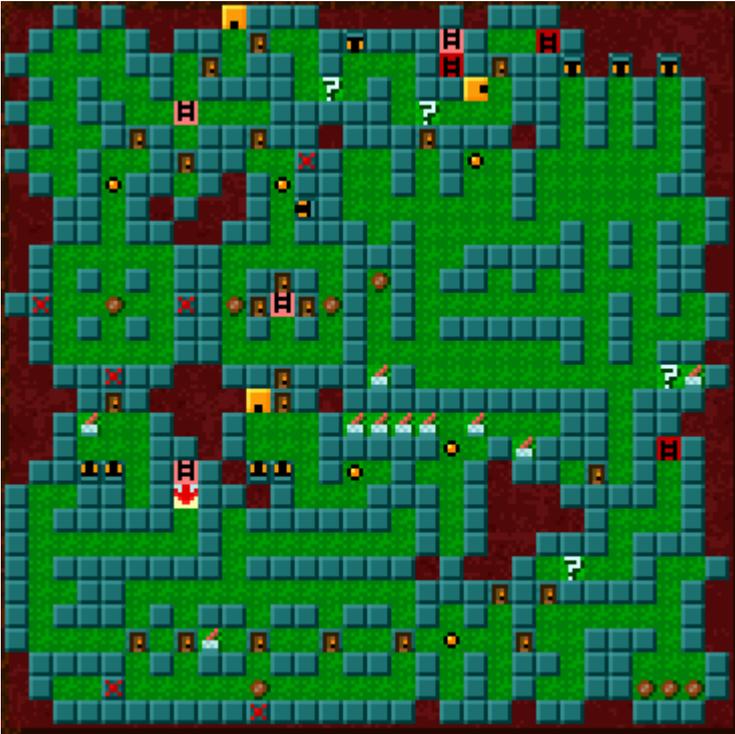
Zum 10.Stock



Hier den Code von Lara eingeben. Im Lochraum drei Eisenschlüssel rausholen.

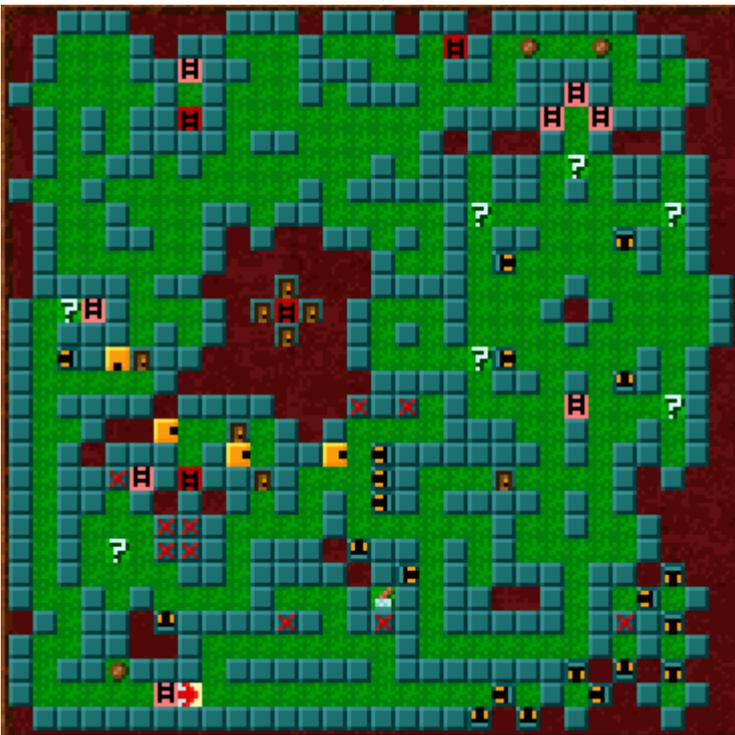
Passwort Wächterin: STAB
Die 3 Schlüssel benutzen und die Leiter 2x runter.

Zum 8.Stock



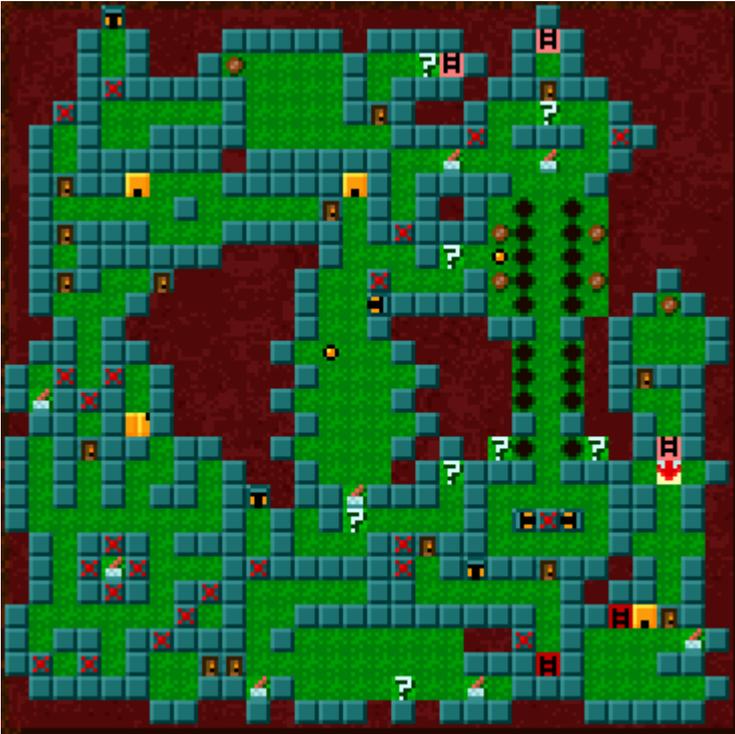
Borkschlüssel holen. Um die Ecke ein paar Hebel ziehen und die freigewordene Leiter hoch.

Zum 9.Stock



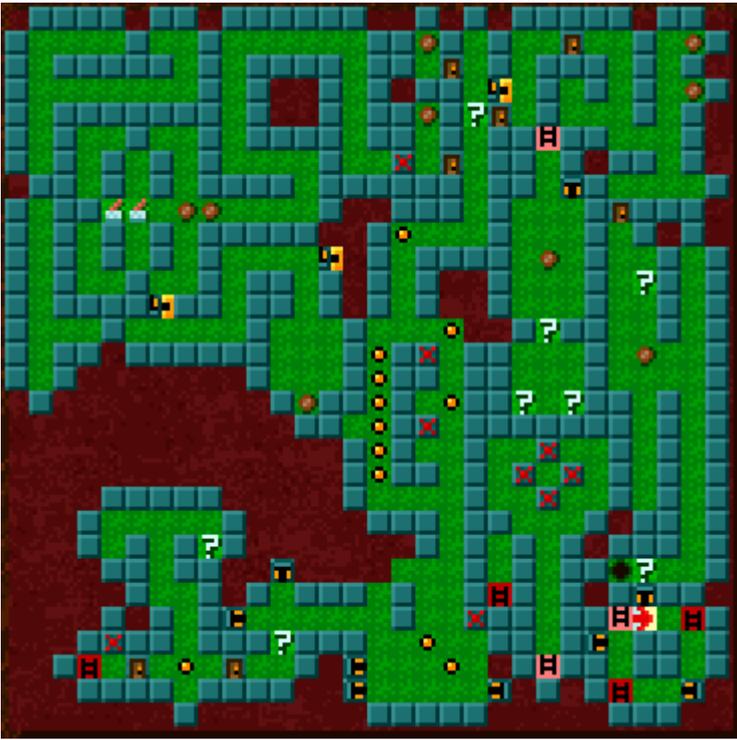
Goldschlüssel nehmen und wieder runter. Im Norden den Goldschlüssel einsetzen und Code 214 eingeben.

7.Stock



Im Schlachthaus den blauen Feuerkugelzauber und den Arenaschlüssel holen. Arenaschlüssel benutzen und die Leiter runter. Das Passwort der Wächterin lautet MIRGEM. Der Code 534. 2 Silbermünzen und den Hookschlüssel holen und benutzen. Vor dem Teleporterraum nach Norden teleportieren und den Gritschlüssel holen. Nach dem Teleporterraum die Leiter runter.

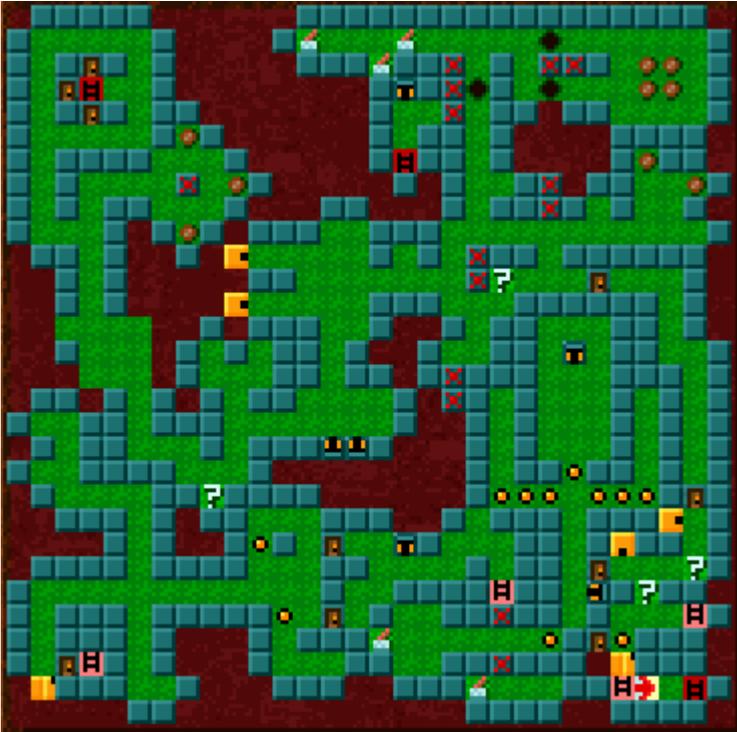
Zum 6.Stock



Hier lauten die Zahlencodes 555 und 444.

Im Gang 555 die Leiter runter.

Zum 5.Stock

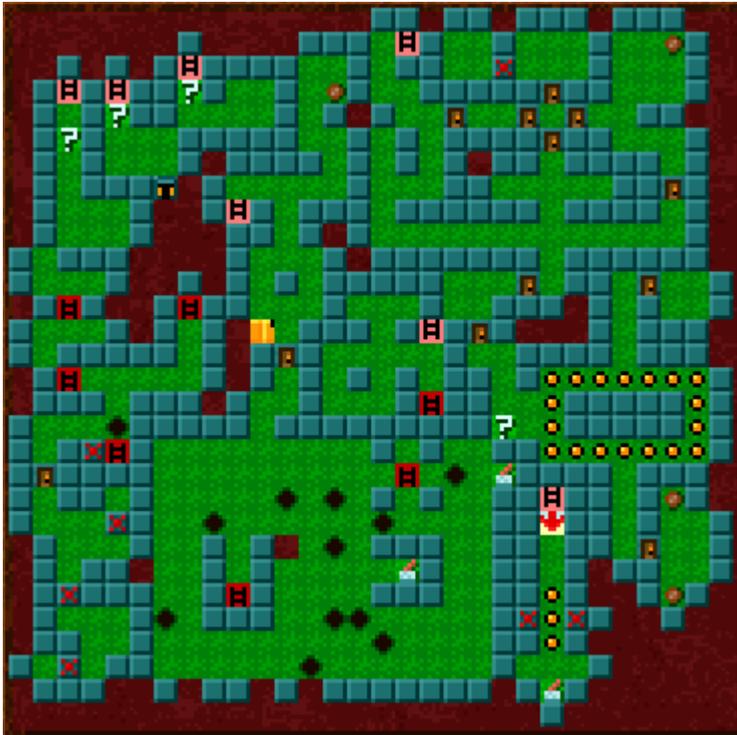


Linke Tür mit dem Gritschlüssel öffnen. Nach überstandenen Kampf gegen die Löwen findet man einen weiteren Gritschlüssel. Mit diesem die Tür im südwesten öffnen und hoch zum 6.Stock.
Die Konsolenkomi lautet: Braun – rot – braun – blau – grün
Megrims Ratschlag missachten und den Knopf im osten drücken.

Die Zahlencodes sind: 343 + 153 + 240.

Im Hebelraum die Medaille und die Gedenkmedaille holen. Dann nach Süden weiter und den Rubin holen. Diesen an der Tür im Westen einsetzen und den Meisterschlüssel mitnehmen. Den Löwen je 1 Fleischkeule geben. Dann mutig in die Tiefe springen. Wieder im 5.Stock bei der rechten Tür den Meisterschlüssel einsetzen. Hier trifft man wieder auf Lara. Nördlich findet man eine Silbermünze. Ins Loch im Nordgang springen.

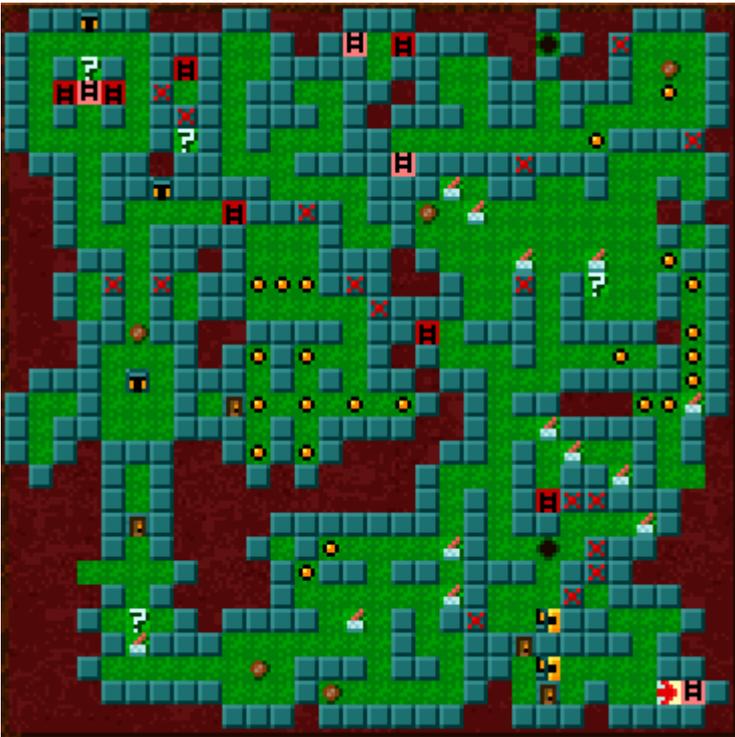
Zum 3.Stock



Bei der Karussellfahrt des Todes den Goldschlüssel holen.

Wieder hoch und bei den 2 Schlitten im Westen die Münzen einwerfen. Bis zur Leiter nach unten durchschlagen.

Zum 4.Stock



2 rote Steine, 1 Diamant und 3 blaue Steine holen. Der Zahlencode lautet 312. Bei den Drachen den Diamant und 2 rote Steine einsetzen. Jetzt ist der Durchgang im Süden frei. Die 3 blauen Steine den Drachen geben, die Hebel ziehen und den Goldschlüssel holen.

Code 354 eingeben und die Leiter runter.

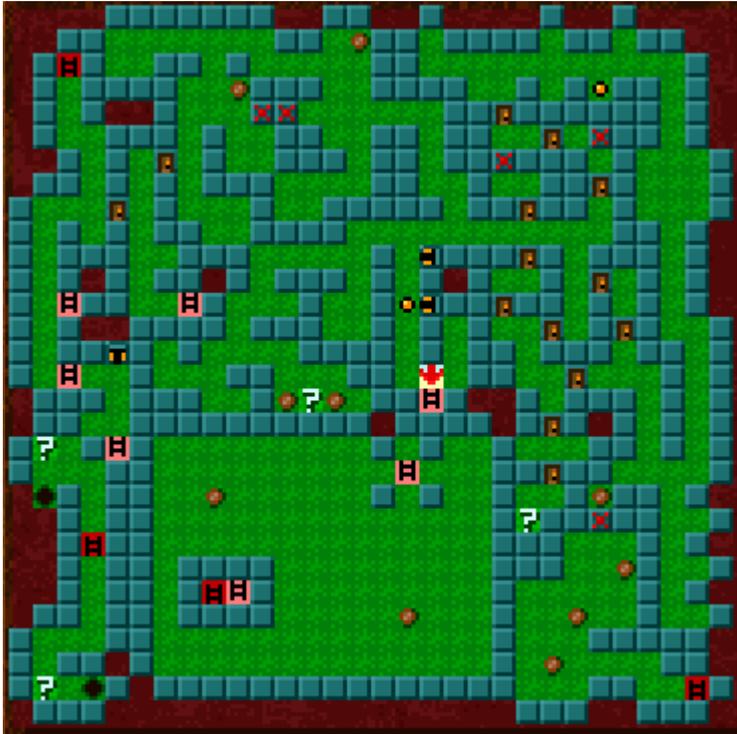
Hier den Goldschlüssel einsetzen. Durch den Fallgrubenraum bis zu einer weiteren Leiter die 2 Stockwerke in die Tiefe führt.

Zum 1.Stock



Wieder hoch und ins südliche Loch springen. Megrims Schlüssel und Goldmünze holen. Die Leiter im südosten wieder hoch.

Zum 2.Stock



Silbermünze holen und wieder runter.

Gold- und Silbermünze bei nordwestlichen Türen benutzen und die Leiter hoch zum 2.Stock. Dem Löwe Wasser geben. Dann die hintere Leiter hoch und oben gleich wieder ins Loch springen und den Rubin holen. Wieder hintere Leiter hoch. Am Ende des Ganges die Leiter wieder nach unten. Dem Löwe den Rubin geben. Die Zahlencodes lauten 135 + 145. Die Leiter hoch und ins Loch springen. Hebel ziehen und dann die Leiter hoch. 2 Hookschlüssel holen und bei den südlichen Türen einsetzen. Leiter hoch zum 7.Stock und Tür mit Megrims Schlüssel aufschliessen. Den Feuerzauber mitnehmen und die Leiter hoch zum 8.Stock.

Den Eisenschlüssel und die Medaille suchen und dann hoch zum 9.Stock.

Hier den Eisenschlüssel benutzen und den Goldschlüssel, die Gedenkmedaille die Silbermünze und die Goldmünze einsammeln.

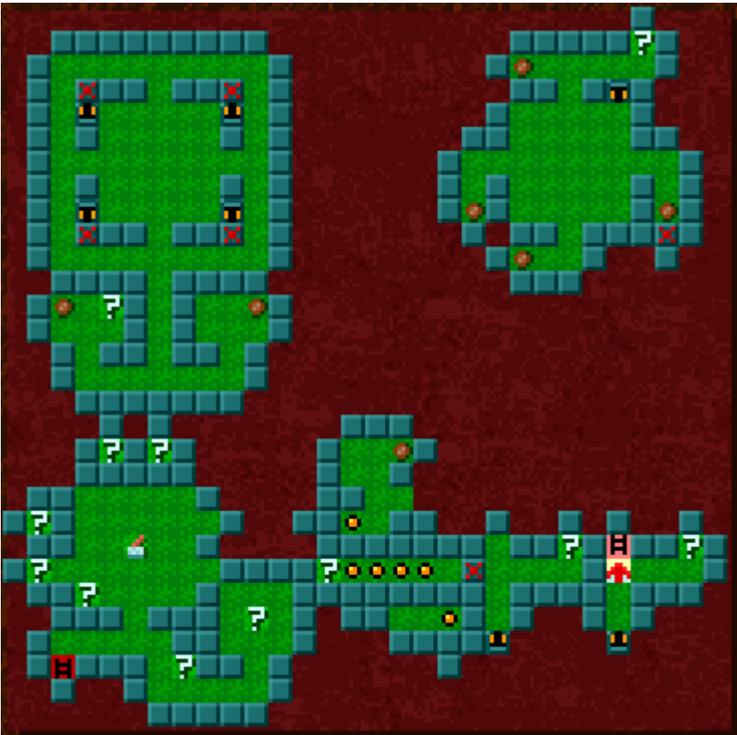
Die westliche Leiter hoch und dann die linke und rechte Leitern hoch und die Hebel ziehen. Dann die nördliche Leiter hoch und die Medaille holen. Jetzt wieder zum 9.Stock und die 3 nördlichen Leitern hoch. Hier die Silbermünze, die Goldmünze, die Medaille und die Gedenkmedaille einsetzen. Die südwestliche Treppe runter. Dort findet man einen neuen Feuerzauber und den Ganeschlüssel. Diesen bei der Tür im Westen benutzen. Die Leitern im Norden 2 Stockwerke runter. Den Grolaschlüssel holen und wieder hoch. Jetzt die südwestliche Treppe wieder hoch und noch mal hoch.

Zum 12.Stock.



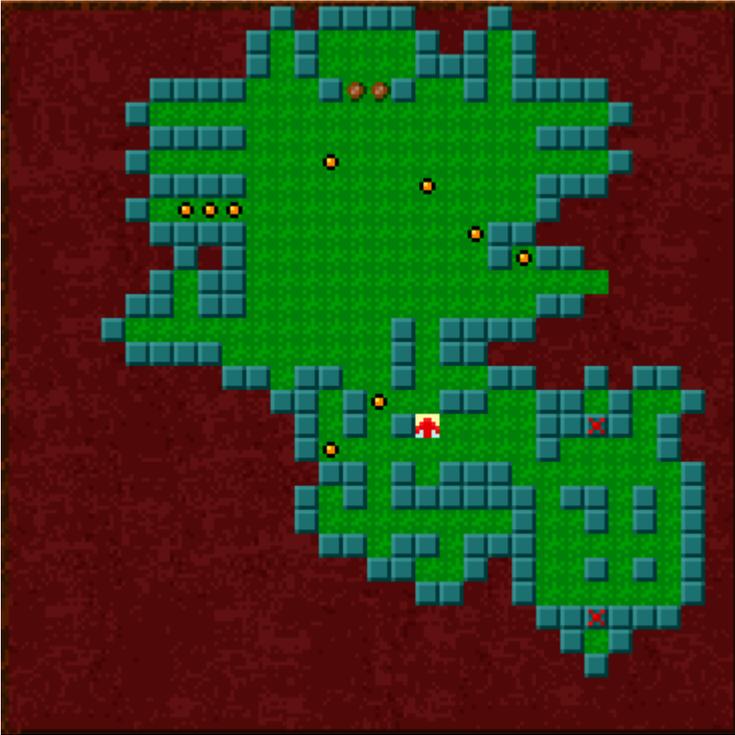
Kombination südlich: lila – blau – grün – braun – rot
 Westlich: lila – lila – braun – grün – grün
 Nördlich: blau – blau – rot – braun – grün
 Der Zahlencode lautet 053.
 Brom-, Brass- und 3 Goldschlüssel holen. (Tipp: Fenster anklicken)
 Fallgrubenraum durchqueren und die Leiter hoch.

Zum 13.Stock



Kugel, Goldbrosche und Stab holen und zusammensetzen.

Jetzt hoch zu Megrin in den 14.Stock.



Dann geht's zum Endkampf gegen Megrin. Der hat massenhaft Punkte. Also immer wieder hin zum angreifen und zurückziehen zum regenerieren... bis er besiegt ist.

Gratuliere du hast Megrin besiegt.

© 1994-2019 **Motelssoft**

Copyright Harald Breitmaier & Heinz Munter

<http://www.motelssoft.de>