

LORD OF ALCANDRIA 3 – Komplettlösung

Wir danken Tobias Schmitt für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

CD ROM & Softwareservice KRATZ

Hinweis: Das Amiga-Spiel ist z.B. auf den „retro classix“ vorhanden und bequem per Emulator spielbar.

Tipps zur Steuerung

Wer zu Beginn mit der Steuerung nicht ganz zurechtkommt, sollte sich folgende Hinweise merken: Wenn man an einen Ort oder eine Stelle GEHEN möchte, benutzt man einfach die linke Maustaste. Jede andere Interaktion wird über die rechte Maustaste gesteuert. Somit werden die Befehle „Pick Up“, „Push“, etc. mit der rechten Maustaste angeklickt, ebenso wie man die Inventar-Items und Gegenstände im Bildschirm, mit denen man interagieren möchte, mit der rechten Maustaste auswählt. Gespeichert wird, indem man die Shift-Taste zusammen mit einer der F-Tasten (F1, F2...) drückt. Die gespeicherten Spielstände können mit einem einfachen Druck auf die jeweilige F-Taste geladen werden (Jede Taste steht für einen Spielstand).

Auf dem Weg ins Schloss

Die erste Aufgabe im Spiel besteht darin ins Schloss zu gelangen. Vom der Hütte des Holzfällers aus gehen wir in den Wald und unterhalten uns dort ausführlich mit den beiden Rebellen. Zunächst begleiten wir Krilok zum Schloss und unterhalten uns erst einmal mit dem Wachpersonal. Das Plakat, das an der Mauer hängt, wird bei dieser Gelegenheit gleich mitgenommen. Haben wir die Wachen erfolgreich überredet uns das „numeric board“ auszuleihen, spielen wir damit etwas an der Feuerstelle der Rebellen herum. Nun ist eine schnelle Reaktion gefragt: Solange sich der Rebell vor dem Feuer die Augen reibt, nehmen wir ihm schnell sein Toupet weg, welches er für nur wenige Sekunden niederlegt (gleich zu ihm hinlaufen, noch bevor man auf den Befehl „Pick Up“ klickt). Der Vogelscheuche nehmen wir den Hut vom Kopf. Sehen wir nun Ingo bei der Arbeit zu: Sobald er sein Werkzeug nach hinten schwingt und eine kurze Pause macht, nehmen wir etwas von dem Baumharz, das an der Axt hängt („sap on axe“ – bin mir allerdings nicht sicher, ob es sich dabei wirklich um Harz handelt). Damit schmieren wir sogleich den Kopf der Vogelscheuche ein und kleben den Steckbrief von der Schlossmauer darüber (hat man der Vogelscheuche vorher schon das Toupet aufgesetzt, muss man das erst noch einmal an sich nehmen). Zu guter Letzt bekommt sie nun auch noch das Toupet aufgesetzt. Somit haben wir die optimale Kopie eines Rebellen geschaffen und können die Attrappe auch gleich mitnehmen. Ein weiteres Mal wird mit den Schlosswachen gesprochen und wir erfahren, dass eine ID-Karte benötigt wird um passieren zu können. Befragen wir also die Rebellen zu diesem Thema – eine ID-Karte bekommen wir von ihnen nicht, dafür allerdings eine nützliche Information. Die Schlosswache auf der rechten Seite gibt uns freiwillig ihre ID-Karte, wenn wir sie etwas mit unserer blutigen Puppe unterhalten. Als wäre nichts vorgefallen, sprechen wir erneut mit den Wachen und

überzeugen sie davon, dass wir im Besitz einer solchen Karte sind. Nun ist der Weg zum Schlosshof frei.

Wettstreit der Hofnarren

Vom Schlosshof aus gehen wir nun nach rechts weiter („Side“) und gelangen durch das große Tor zu einem Treffen durchgeknallter Hofnarren. Offenbar hält uns der Mann vom Hofnarren-Casting auch für einen Bewerber, doch ohne ein wirklich gutes Kostüm haben wir bei ihm keine Chancen. Der Auftrag ist klar: Ohne Hofnarrenkostüm ist uns der Weg zum König versperrt. Sobald wir wieder draußen angelangt sind, gehen wir nach rechts zum Turm und sprechen dort mit Hingus über seine neue Erfindung. Im Moment können wir davon aber noch keinen Gebrauch machen, also nehmen wir noch die Blume mit und verlassen diesen Ort vorerst. Auf dem Hofplatz unterhalten wir uns mit der Händlerin und betreten anschließend die Taverne. Dort reden wir mit Crysta und dem Kartenspieler. Anschließend empfiehlt es sich auch mit dem Genius über alle erdenklichen Themen zu reden. Letzterer ist auch bereit uns eine Goldmünze fürs Kartenspiel auszuleihen. Versuchen wir also unser Glück: Nach dem Aufdecken einer Karte muss man jeweils zwischen zwei Optionen wählen: „Flüchten“ oder „Angreifen“. Man sieht der Person auf der neu aufgedeckten Karte zwar an, wie stark sie ist, weiß aber noch nicht, ob sich ein Angriff des noch unbekanntes Gegners (nächste Karte) lohnt. Zu Beginn ist es also Glückssache, da man nicht ahnt, wer sich hinter der verdeckten Karte befindet. Im Laufe einer Runde kann man jedoch erahnen, welcher Gegner noch kommen muss, da es keine doppelten Karten gibt – besonders bei der letzten Karte dürfte es kein Problem mehr geben. Bei dem Zwerg ist übrigens in den meisten (oder vermutlich auch in allen) Fällen ein Rückzug sinnvoller. Hier sieht man alle möglichen Gegner in einer gewonnenen Runde:



Nach jedem verlorenen Spiel kann man sich beim Genius eine neue Münze besorgen. Bevor wir die Taverne verlassen, überreichen wir Crysta noch die Blume – diese lehnt sie aber ab, da es sich um eine stechende Blume handelt. Immerhin haben wir dadurch eine neue Information erhalten. Mit dem gewonnenen Gold können wir bei der netten Dame auf dem Hof die Miniaturmaske und das „dragon potsi“ erwerben.

Nun versuchen wir das Huhn zu nehmen, woraufhin wir Ärger mit dem kleinen Jungen bekommen. So leicht geben wir aber nicht auf und fragen den Jungen, was er für das Huhn haben möchte (*falls auf den Befehl „Talk to Stewhead“ keine Reaktion kommt, handelt es sich um einen Bug. Es müsste allerdings klappen, wenn man es später noch einmal versucht. Erledige vorher einige andere Aktionen und probiere es dann noch einmal aus!*). Offenbar rückt er das Huhn raus, wenn er dafür ein anderes Haustier bekommt. Wieder in der Taverne befördern wir unsere blutige Puppe durch das Service-Fenster und schlüpfen nun in die Rolle dieses lustigen Wesens. Helfen wir der blutigen Puppe nun an eines dieser Fleischbällchen zu kommen, die der Koch dauernd durch die Luft schleudert. Dazu heben wir das Seil vom Boden auf und schneiden die „Bologna sausage“ mit dem Messer vom Faden ab. Diese wird nun geöffnet. Das angebrochene Stück Holz in der Nähe der Fliegenklatsche reißen wir aus dem Boden und kombinieren es mit dem „bologna cover“ zu einem Netz. Nun gehen wir so nah wie möglich an den Kochtopf heran und fangen mit dem Netz das nächste Fleischbällchen ab, das der Koch in den Topf wirft. Dazu sollte man schon vorher den Befehl „Use net“ angeklickt haben und den Mauscursor bereits an die Stelle halten, an der das Fleischbällchen später knapp über dem Kochtopf in der Luft „hängen bleiben“ wird. Befindet sich ein Fleischbällchen im Inventar der blutigen Puppe, drücken wir den Besen und können die Küche durch das Fenster wieder verlassen. Wieder in der Gestalt von Krilok gehen wir zu Hingus und fragen ihn so oft nach der Windstärke, bis er von einem „very strong wind“ spricht. Danach beenden wir das Gespräch sofort, benutzen das Fleischbällchen mit der Konstruktion und wählen die Option „Mega bodice“. Hat man die falsche Option gewählt, muss man sich lediglich ein neues Fleischbällchen besorgen und die ganze Aktion noch einmal probieren. Ist die Wache außer Gefecht gesetzt, können wir problemlos den Turm betreten.

Nach einem ziemlich kurzen Gespräch mit Ogel heben wir die Haarnadel auf und fummeln damit am Schloss herum (Mit Schloss [lock] benutzen, nicht mit Kette [chain]). Zu allem Unglück bricht die Haarnadel aber ab und die Befreiungsaktion misslingt. Gehen wir also wieder nach unten und stellen fest, dass der Wächter offenbar in seinem geschädigten Zustand nach Hause gegangen ist. Allerdings hat er seinen Helm vergessen, den wir natürlich gleich einstecken. Am Lagerplatz der Rebellen treffen wir eine Ratte an (vorher muss man mit dem Jungen über das Huhn gesprochen haben!), die sicher ein gutes Haustier abgeben würde. Wir stülpen den Helm über das bissige Tier und bringen es zu Stewhead. Dieser ist aber noch nicht damit zufrieden. Also kostümieren wir die Ratte mit der Miniaturmaske, wodurch das Haustier gleich viel aufregender wird. Der Tausch gelingt und wir bekommen unsere Henne. Doch nun sollte auch endlich unser Kollege befreit werden. Dazu fragen wir Crysta, ob sie eine Haarnadel übrig hat. Wir haben Glück und können einen zweiten Versuch angehen Ogel zu befreien. Da auch dieser in die Hose geht, versuchen wir es mit dem Schlüssel, den Ogel uns gibt. Der ehemalige Gefangene hat es so eilig, dass er eine kleine Flasche vergisst, die wir sofort in unserer Tasche verstauen. Zunächst geht es zu Tintos Weinladen (Tür auf der rechten Seite des Schlosshofs), nehmen aber vorher die Flasche mit, die draußen vor der Tür steht. Dort fragen wir Tinto nach „Le Rojen de San Juan“ und sobald er im Lager verschwunden ist, können wir kurz unser Unwesen treiben. Die Flasche wird am Zapfhahn mit Wein gefüllt und der Inhalt der Flasche wiederum in Tintos Glas umgefüllt. Nun fügen wir dem Wein im Glas noch die stechende Blume hinzu und zu guter Letzt das „Purgative“ (*Wenn Tinto*

zurückkommt, kann man ihn jederzeit wieder nach dem Wein fragen!). Diese Mischung gibt Tinto schließlich den Rest und er verabschiedet sich vorerst von der Bildfläche. Jetzt merkt er es auch nicht mehr, wenn wir den Mantel mitgehen lassen. Da wir nun alle Utensilien für ein perfektes Kostüm besitzen, begeben wir uns erneut zum Hofnarren-Casting (Kostüm zieht Krilok automatisch an!).

Kampf mit dem König

Nun muss man sich dem König im Kampf stellen, das ist jedoch kein Grund zur Panik: Entscheidet man sich für eine falsche Option, landet man im Kerker und kann sich direkt wieder zum König begeben. Ich kann keine Lösung dafür angeben, da sich die Kombination stets ändert. Die Erklärung dürfte jedoch einfach zu verstehen sein: Man merkt sich die Kombination, die der König im Kampf benutzt. Ist man selbst an der Reihe, muss man nichts Geringeres tun, als diese Kombination zu wiederholen. Beispiel: Der König schlägt zweimal in die Mitte, einmal nach unten und zweimal hoch. Daraufhin müssen nach und nach die Befehle mid-mid-down-high-high ausgewählt werden. Wenn eine Runde vorüber ist, sollte die Konzentration nicht nachlassen, denn es geht noch weiter. Erst nach 6 Runden ist der Kampf gewonnen.

In einer surrealen Welt

Nachdem wir offenbar vom König getötet worden sind, wechseln wir nun ein paar Worte mit dem großen Totem im Vordergrund. Wir gehen nun durch das linke Portal („Magic“). Nun haben wir exakt das gleiche Spiel wie beim König, nur in einer etwas außergewöhnlicheren Form. Man imitiert immer genau das, was uns der Balletttänzer vormacht. Dazu muss man allerdings erst verstehen, welche Bewegungen sich hinter welchen Aktionen verstecken. Hier ist die Erklärung:

Maiden Dance – In die Luft springen
Chicken Dance – Arme zum Hals bewegen
Whirl Wind – Armdrehung
Pendulous Arms – Arme nach unten hängen lassen

Hat man das Rätsel gelöst, öffnet sich ein weiteres Portal ganz links. Zunächst schreiten wir jedoch durch das rechte Portal und landen in einer Spinnenhöhle. Wir betrachten zuerst die linke Spinne und hören eine Melodie mit drei Tönen, die wir im Gedächtnis behalten. Nun nehmen wir den Knochen und spielen damit die soeben gehörte Melodie auf dem Spinnennetz nach (Spinnenweben, rechte Seite, Mitte). Jeder einzelne Spinnwebenfaden in dieser Reihe hat einen eigenen Ton, wobei der kürzeste besonders hoch und der längste besonders tief erklingt. Man hat endlose Versuche, falls man es nicht gleich beim ersten Mal richtig macht. Betrachtet man die Spinne erneut, ändert sich die Melodie jedoch (Empfiehl sich aber, wenn man die alte Melodie vergessen hat!). Die Spinne zieht sich in ihre Höhle zurück, wenn man die richtige Melodie gespielt hat. Ist die linke Spinne in ihrem Loch verschwunden, betrachten wir die rechte Spinne und spielen auch ihre Musik nach. Als Preis erhalten wir ein großes Schwert. Wieder im Auswahlbildschirm betreten wir erneut das mittlere Portal und überreden den traurigen Clown uns seine Feder zu geben. Anschließend unterhalten wir uns mit den beiden komischen Wesen hinter dem linken Portal. Dem linken Wesen übergeben wir das gewünschte Schwert und dem rechten Wesen geben wir sein Lächeln zurück, indem wir ihn mit der Feder kitzeln. Ein weiteres Portal öffnet sich und wir gehen hindurch. Im nächsten Abschnitt treffen wir auf zwei Skelette und unterhalten uns zuerst mit dem linken Skelett, bis es uns zurück in die Ausgangshalle befördert. Dort reden wir noch einmal mit dem Totem,

gehen durch das linke Portal, beginnen dort ein Gespräch mit dem Fossil und kehren zu den Skeletten zurück. Ein weiterer Dialog mit dem linken Skelett bringt uns zurück in die Spinnenhöhle. Doch wir bleiben hartnäckig und unterhalten uns nun mit dem anderen Skelett, das uns einen Einblick in seinen Schädel und somit in ein neues Portal gewährt.

In der folgenden Szene reden wir mit Kriloks Mutter und finden uns daraufhin in einer Kindheitserinnerung wieder. Dort wird ein Brett aufgehoben, sowie der lose Stein in der Wand (links vom Kamin). Wir legen das Brett auf den Würfel am Boden und drücken das Katapult (wie wir es von Monkey Island 1 gewöhnt sind). Das Katapult wird mit einem Stein geladen und mit dem Mauerstein ausgelöst. Kaum ist die Vase kaputt, ist die Mutter sauer. Nur kurze Zeit später befinden wir uns wieder in der Gegenwart. Wir ziehen am ersten, zweiten und vierten Zahn von links und ein Mechanismus wird aktiviert. Der nun zum Vorschein kommende „Aufzug“ wird geöffnet und betreten. Sobald wir vor Hellock niederknien scheint die Situation aussichtslos. Doch ziemlich nahe bei Krilok befindet sich im Boden ein Schalter, den wir nun mehrmals betätigen. Das könnte uns vielleicht doch noch zum Sieg verhelfen.

Tobias Schmitt