



Lösungshilfe – Kapitel 1 by Locke ..

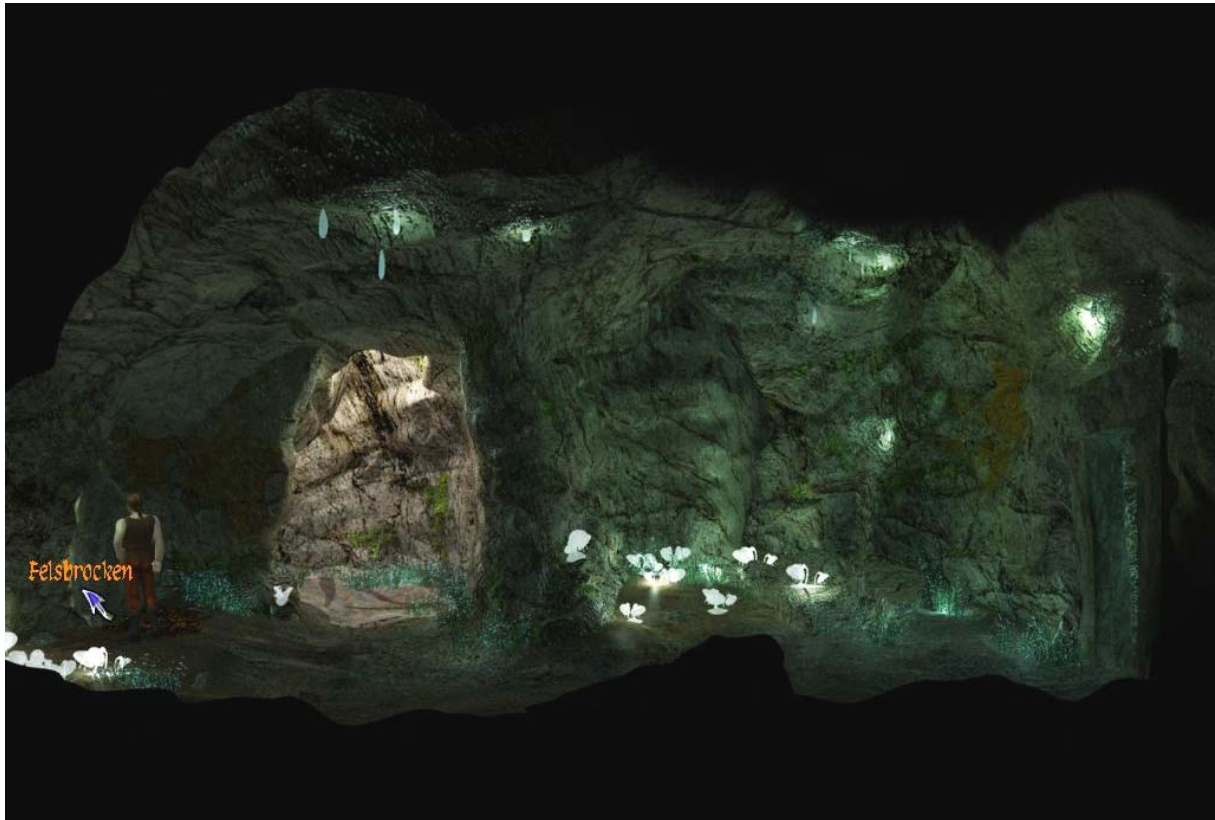
Gerade noch hat der junge Abenteurer Olaf sein Heimatdorf vor einem finsternen Monster gerettet, da kommt schon der nächste Ärger: Olafs Jugendfreundin Erea, die Tochter des Königs, wurde offenbar vom Eistitanen Krugell entführt.

Die Hexenmeisterin Pripogala bittet Olaf, dessen Vater ein mächtiger Drachentöter im Dienste des Königs war, um Unterstützung bei der Rettung.

Sein Abenteuer führt ihn durch gefährliche Sümpfe, uralte Ruinen, tiefe Labyrinth und sogar auf den Grund des Meeres.

Doch nach und nach erfährt Olaf, dass hinter der Entführung eine viel größere Bedrohung steckt...

Da hier ein Zufallsgenerator mitspielt, können sich einige Gegenstände an anderen Orten, als hier beschrieben, befinden! Ausserdem kann man manche Aktionen auch mit anderen Gegenständen ausführen!



Nachdem wir einigermaßen heil in der Höhle gelandet sind, u. unsere feinen Freunde sich verdrückt haben, stecken wir **Seil** u. **Leder** ein.

Wir schauen uns den Felsbrocken u. den zerklüfteten Boden darunter an.

Nun gehen wir nach rechts u. gelangen in eine große Höhle.



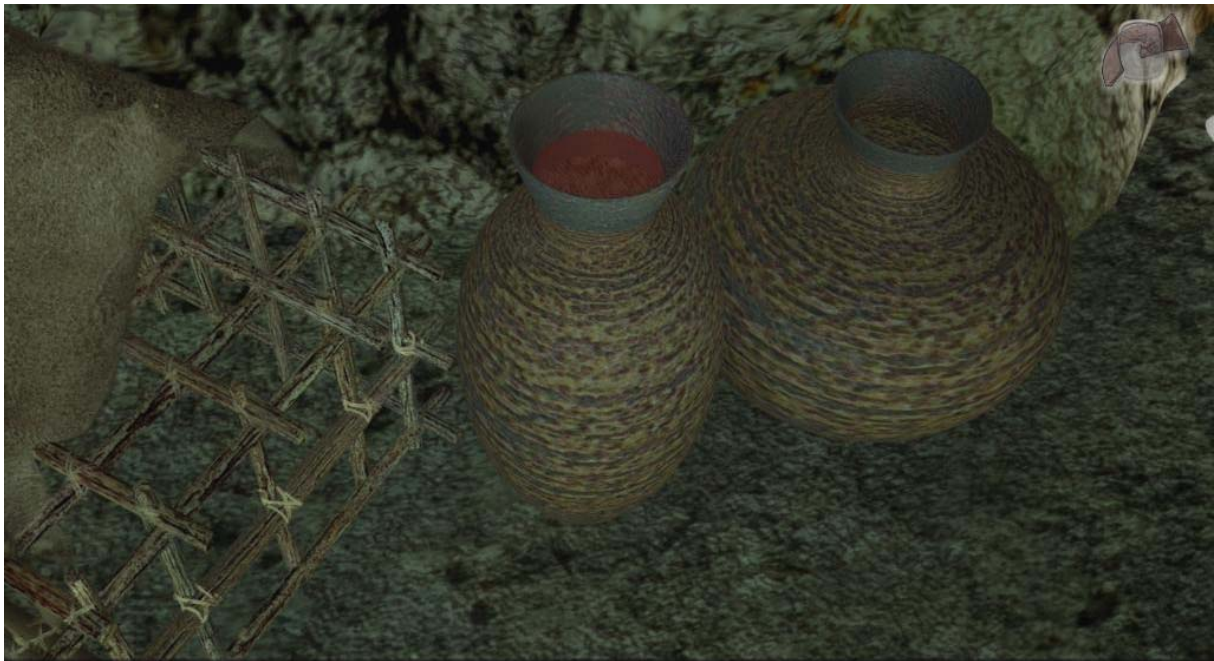
Hier hält der Dolsmian seinen Schönheitsschlaf ab u. wir müssen vorsichtig agieren, um ihn nicht zu wecken.



Vorsichtig gehen wir zum Steintisch.



Hier schauen wir uns die steinerne Schüssel mit den vergammelten Essensresten an u. wollen sie mitnehmen. Dabei sind wir etwas zu laut u. der Dolsmian wacht kurzzeitig auf, bedeckt sich geblendet die Augen u. schläft wieder ein. Nun nehmen wir die **dreckige Gabel vom Tisch u. gehen zum kleinen Käfig.**

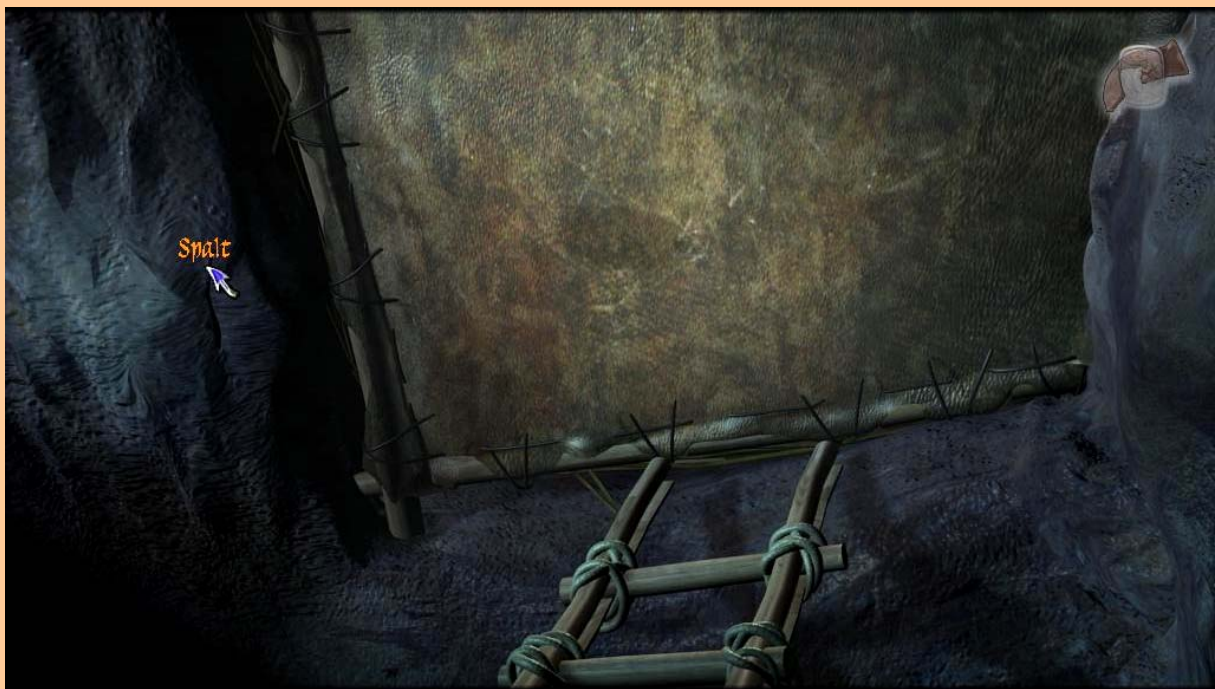


Die Gabel hat ja nicht lange durchgehalten! Na ja, vielleicht kann ich sie ja auch so verbogen noch gebrauchen.

Mit Hilfe der Gabel entfernen wir den Korken aus der Vase voller Wein u. verbiegen sie dabei!



**Alternativ können wir auch unser Messer dafür verwenden.
Dann allerdings müssen wir es später in einem
Felsspalt verbiegen!**



Dieses Beispiel sollte Euch zeigen, dass es in diesem Spiel die Möglichkeit gibt, Probleme auf verschiedene Weise zu lösen!
Probiert es einfach mal aus.

Nun erleichtern wir den Käfig um das **Leder** u. schneiden die **4 Lederschnüre** mit dem Messer ab.
Diese Knoten wir zusammen u. befestigen sie an der Gabel.



So erhalten wir eine **Gabel mit Schnur** u. eine **Holzstange**.
Jetzt gehen wir zur Statue.

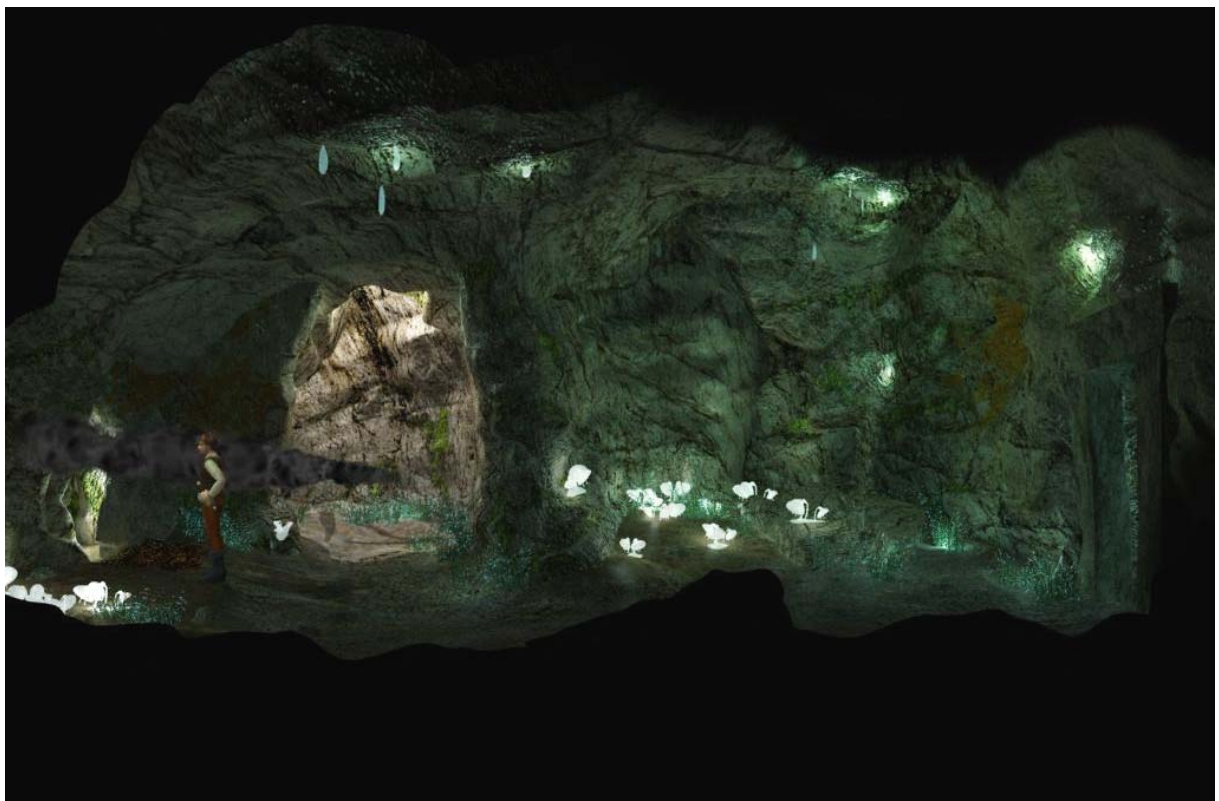


Hier schnappen wir uns die **Schöpfkelle** u. den **Kürbis**.
Diesen bearbeiten wir mit dem Messer u. erhalten eine
schöne **Kürbisschüssel**.

Damit gehen wir zur Weinvase, füllen sie mit Hilfe der
Schöpfkelle mit Wein u. gehen zurück in den Eingangsbereich.



Hier wenden wir unsere „Kürbisbowle“ auf den zerklüfteten
Boden an, er weicht auf u. der Felsbrocken gerät in Bewegung.
In diesem Moment brettet ein Rauchgeist an uns vorbei u.
verschwindet in der Höhle.



Nun binden wir das Seil um den Felsbrocken, ziehen kräftig u. der Ausgang ist frei.



Endlich! Wenn's jetzt brenzlich wird – habe ich einen Fluchtweg.

Das wäre geschafft u. wir gehen zurück in die Höhle.



Aber warum den Spaß verderben? Es wird sicher interessant, zu sehen wie ihr euch gegenseitig an die Gurgel geht!

Hier finden wir den Rauchgeist, plaudern mit ihm u. er gibt uns einen Tipp wie wir NOG, den Dolsman, loswerden können!



Bau eine Falle aus der Lederplane über dem Höhleneingang, die du aus der Entfernung bedienen kannst, während Nog darunter steht.

Das Sonnenlicht wird den Rest erledigen.

**Nun gut machen wir uns an die Arbeit!
Jetzt bemerken wir einen leuchtenden Kristall über NOG`S Kopf.**



**Wir schauen ihn an u. versuchen dann, die Leiter mitzunehmen.
Das klappt aber nicht u. wir statten dem Rauchgeist einen
erneuten Besuch ab.**



Wieder bekommen wir einen Tipp u. gehen zur Lampe.



**Diese verdunkeln wir mit Hilfe des Leders, nehmen einen
Stein mit u.**



löschen damit die Laterne in der Hand der Statue.



Nun dunkeln wir die letzte Laterne mit einem Leder ab u. sämtliche Fledermäuse fliegen nun um den Kristall.



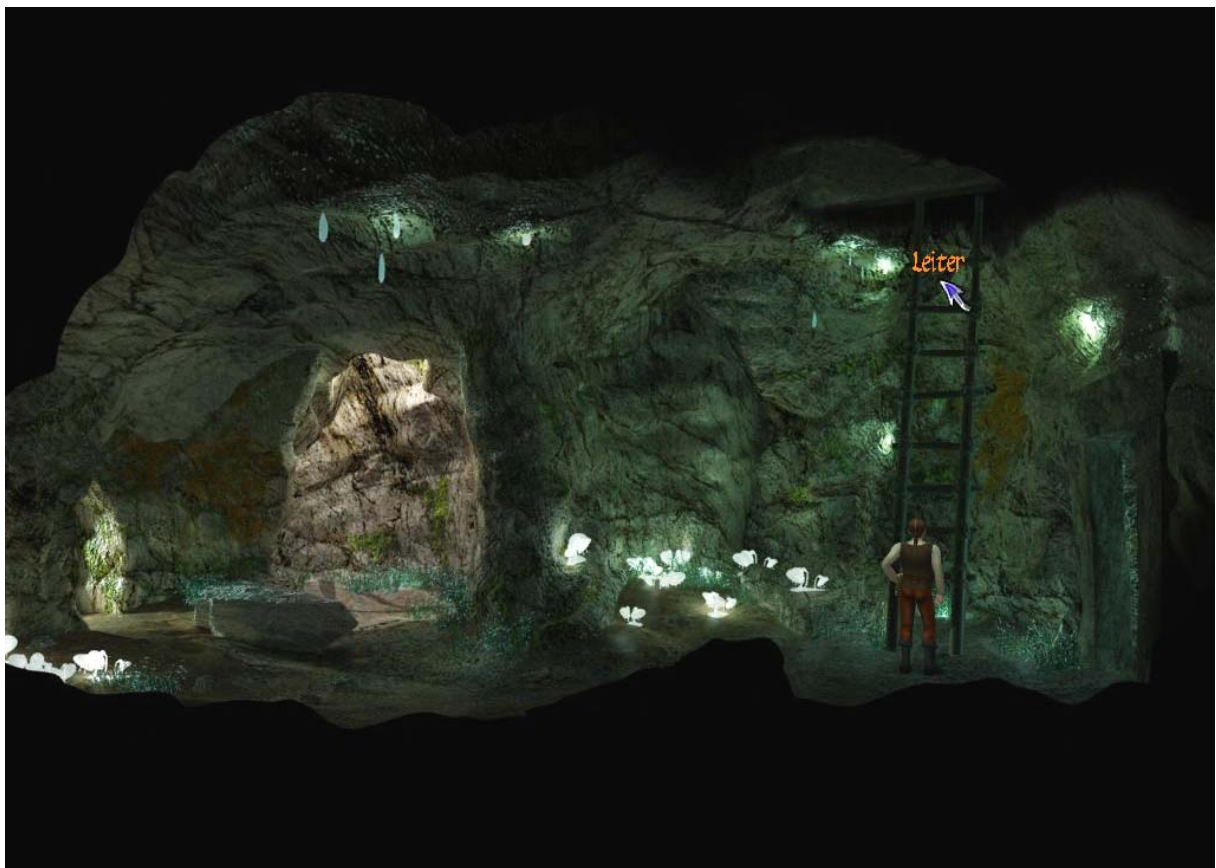
Wir reden erneut mit dem Rauchgeist, er fliegt zu NOG, singt ihn in einen Schlaf u. wir können die **Leiter klauen!**



Diese stellen wir (automatisch) an die Statue.
Dabei legen wir sie pro forma in unser Inventar u. können sie bei Bedarf anklicken u. holen lassen.
Um nicht alle großen Gegenstände mitschleppen zu müssen, agiert unser Held im weiteren Spielverlauf ebenso!
Nun gehen wir in den Eingangsbereich zurück.



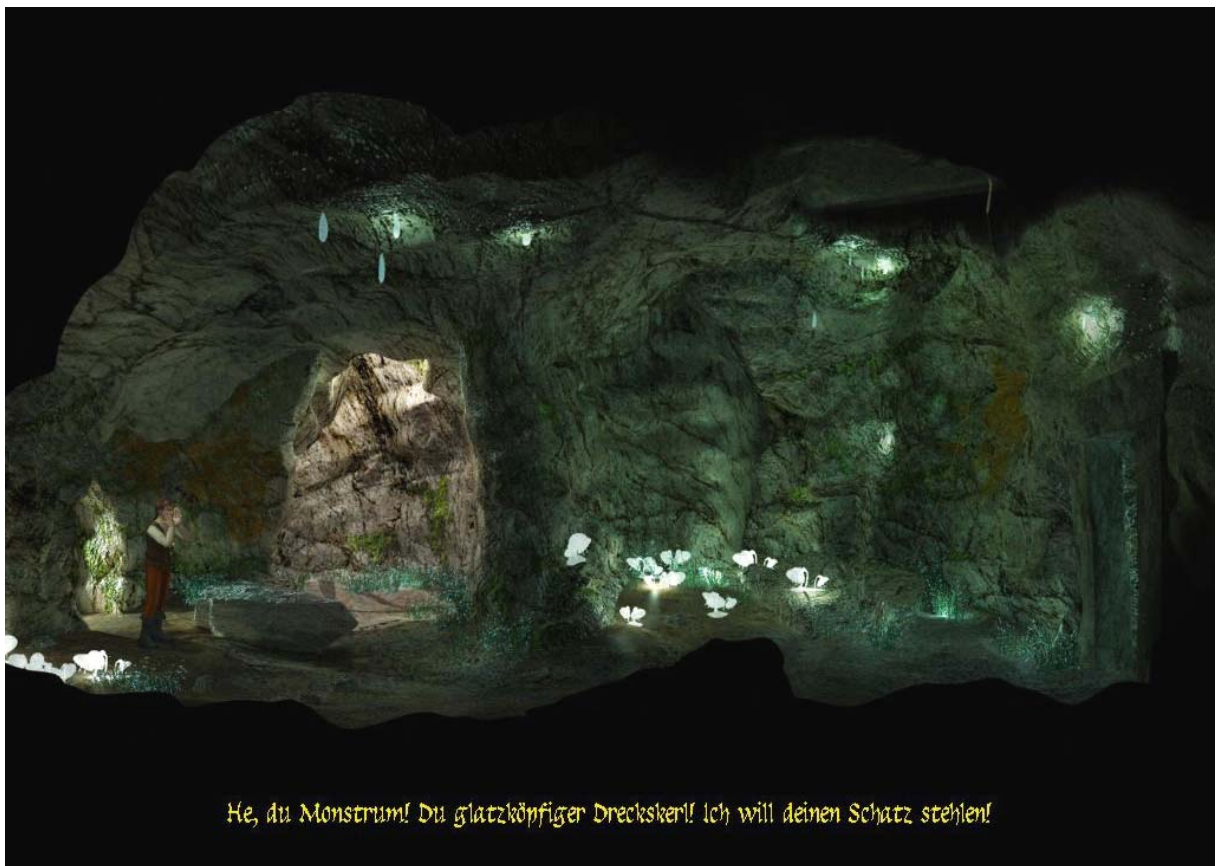
Hier schauen wir uns um, entdecken ein Leder u. holen uns automatisch die Leiter (im Inventar anklicken)!



Wir klettern die Leiter hoch, stecken die Gabel mit dem Lederband ins Leder u. fertig ist die Falle für NOG!



Nun klettern wir wieder nach unten, nehmen die Leiter weg u. rufen ihn.



**Wir warten etwas u. nach kurzer Zeit erscheint NOG.
Nun unterhalten wir uns mit ihm u. stellen fest, dass er doch nicht
so ein schlechter Kerl ist, wie wir alle angenommen hatten!**



Also lassen wir ihn am Leben u. er kann als Steinmetz in unserem Dorf arbeiten!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.

Lösungshilfe Kapitel 2 – Teil 1