



## Drachenflieger auf Erfolgskurs

# Drakan

Die schöne Rynn und ihr Schoßdrache Arokh stehen vor einer gewaltigen Aufgabe. Nur gut, daß die geheimnisvollen GameStar-Pergamente genau verraten, wie's geht.

Die Levels von GTs Action-Adventure Drakan haben zum Teil gigantische Ausmaße. Unsere Lösung hilft Ihnen, den Überblick zu behalten, und führt Sie sicher bis zum Endgegner. Aus Platzgründen beschränken wir uns auf die wirklich unumgänglichen Aktionen. Abseits des ausgetreten Hauptpfades finden entdeckungsfreudige Abenteurer jedoch noch zahlreiche nützliche Utensilien, die das Spiel teilweise deutlich erleichtern.

### Ruined Village



**Ruined Village:** Bevor sich Rynn in das große Abenteuer stürzt, muß sie ihren zukünftigen Gefährten, den Drachen Arokh, erwecken.

**Heiliges  
BUCH  
einpacken**

**TIP 1:** Den Schlüssel für das Haus des Priesters findet Rynn im Keller der Taverne (1), wo sie dem Gang folgt und ihre ersten Wartoks vertrimmt. Mit dem Schlüssel gelangt sie dann ins Haus des Geistlichen bei (2) und schnappt sich das Buch.

**SEELEN-  
KRISTALL  
finden**

**TIP 2:** In der Kirche (3) plazieren Sie das Buch auf dem Altar und steigen danach die Treppe hinab, wo Sie dem Gang unter der Plattform folgen. In dem runden Raum schieben Sie den Sockel der zerstörten Statue auf den hinteren Schalter und stellen sich dann nacheinander auf die Schalter vor den beiden intakten Statuen. Nun können Sie Herons Kristall einstecken.

**AROKH  
erwecken**

**TIP 3:** Unsere Heldin nimmt die Treppe ins Freie, folgt dem Weg und fällt den morschen Baum bei (4).

Über zahlreiche Brücken marschiert sie weiter bis zu Arohks Höhle bei (5), in der sie den Klängen ausweicht, den Abgrund überspringt und schließlich in der großen Halle bis zur Mitte läuft.

### Wartok Canyons



**Wartok Canyon:** Auf dem Weg zu den Grimstone-Minen (5) müssen die Helden das zentrale Gebirge unterqueren. Der Höhleneingang liegt bei (1).

**Der Weg  
in die  
HÖHLEN**

**TIP 4:** Den Schlüssel für die Höhlen (1) finden Sie bei der Fahne (2). Dort führen die Katakomben in einen großen Raum, nebenan stecken Sie den Schlüssel ein. Danach fahren Sie mit dem Aufzug nach oben (den Hebel betätigen), fliegen zurück zum großen Tor (1) und schließen die kleine Tür daneben auf.

**GITTER  
öffnen**

**TIP 5:** Rynn legt den Hebel hinter der Tür um und reitet auf dem Rücken von Arokh in die Höhle. Sobald sich ein Gitter vor unserer Heldin schließt, steigt sie ab, schlüpft durch die schmale Öffnung und wendet sich nach rechts. Die hübsche Drachenreiterin folgt dem Gang, bis sie wieder in der großen Halle ankommt, wo sie zuerst die Tür öffnet und dann den Hebel umlegt, der das Gitter vor Arokh senkt.

**In die  
MINEN**

**TIP 6:** Nun läuft Rynn durch die gerade geöffnete Tür und kommt ins Freie. In einer der Ruinen (3) trifft sie einen Verletzten, der ihr von einem Geheimgang (4) in die Mine erzählt. Dort macht sie sich zunächst jenseits des unterirdischen Flusses auf die Suche

Tor von INNEN öffnen

nach einem Schlüssel. Mit dem aktiviert sie dann die riesige Bohrmaschine in der Haupthöhle.

**TIP 7:** Marschieren Sie durch die neue Öffnung, und folgen Sie dem Gang zur rechten Seite. Schließlich können Sie das Tor zur Mine (5) per Hebel öffnen und Arokh besteigen. Nach einem kurzen Flug über den grünen Schrein wandern Sie durch die Höhle und über den Abgrund in den nächsten Level.

**Grimstone Mines**



**Grimstone Mines:** In den Mines ist Rynn die meiste Zeit allein unterwegs, da ihr mächtiger Drache Arokh für die engen Höhlen viel zu groß ist.

TOR für Arokh öffnen

**TIP 8:** Zunächst muß Rynn zweimal alleine losziehen, um Tore für Arokh zu öffnen. Um das dritte Tor (1) aufzubekommen, muß unsere Heldin sich sogar auf den Weg durch das gesamte Gewölbe machen. In dem hohen Raum mit den Holzgerüsten (2) betätigt sie den Hebel und kann dann über die Plattform weitermarschieren.



**Tip 8:** Um in den Mines weiterzukommen, fährt Drachenlady Rynn mit dem Aufzug nach oben.

Rückweg durch ABKÜRZUNG

dem Rückweg zu Arokh können Sie die nun offene Abkürzung bei (4) nehmen. Endlich befinden Sie sich dann hinter der Tür bei (1), die können Sie öffnen und mit Arokh nach draußen reiten.

GENERATOR zerstören

**TIP 10:** Rynn schließt die Tür bei (5) auf und schaltet die Maschine an, um über die drei schweren Hämmer weiter zu kommen. Den Generator bei (6) zerstört sie, indem sie (von oben angefangen) der Reihe nach die Hebel aller vier Plattformen betätigt. Um die oberste Plattform zu erreichen, muß unsere Heldin die Platte daneben zunächst viermal hochkurbeln. Wieder draußen, fliegt Rynn auf ihrem Drachen in südlicher Richtung zum nächsten Level.

**Grotto**



**Grotto:** Um für Arokh die lästigen drei Kraftfelder bei (1), (2) und (3) auszuschalten, muß die arme Rynn lange Fußmärsche auf sich nehmen.

ERSTES Kraftfeld ausschalten

**TIP 11:** Um das erste Kraftfeld (1) auszuschalten, landet Rynn auf der Plattform links daneben. Dann marschiert sie durch die Öffnung, läßt sich auf der Rückseite des Tals hinabgleiten und folgt der Schlucht. Gegenüber des Kraftfelds stellt sie sich auf einen Schalter, um das Feld zu deaktivieren.

ZWEITES Kraftfeld deaktivieren

**TIP 12:** Beim zweiten Kraftfeld (2) springen Sie ab und folgen der Schräge, die links hinaufführt. Am Ende der Passage finden Sie schließlich den Schalter, der Ihnen den weiteren Weg freimacht.

Kampf gegen einen DRACHEN

**TIP 13:** Nun fliegen Sie weiter zum dritten Kraftfeld (3). Um es zu öffnen, müssen Sie zunächst den anderen Drachen besiegen. Danach verleiht sich der gute Arokh am Schrein den nächsten Angriffszauber ein, und das Tor zum nächsten Level ist endlich offen.

**Islands**



**Islands:** Nach erfüllten Untermissionen kehrt unsere tapfere Heldin noch mehrfach in die eindrucksvolle Inselwelt zurück.

ZAUBERER besuchen

**TIP 14:** Beim Zauberer (1) erfahren Rynn und Arokh, was in der Inselwelt zu tun ist. Nächste Station ist die nordwestliche Ruine (2), wo Rynn absteigt und die

**AMULETT mitnehmen**

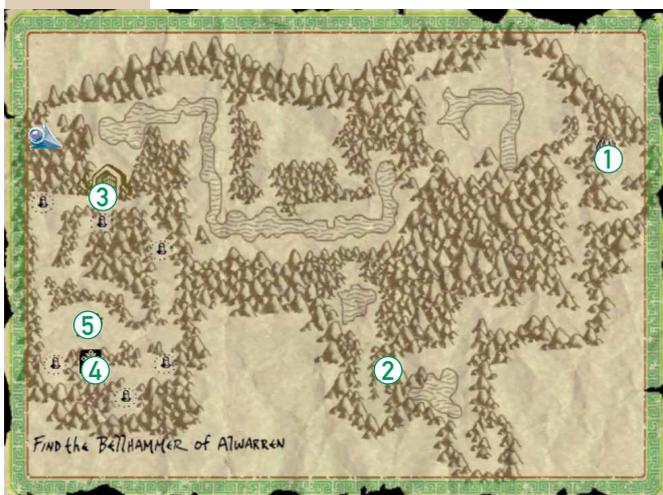
Nach **ALWARREN** gelangen

Katakomben betritt. Nachdem sie den Abgrund überwunden hat, gerät sie in eine Falle, der sie entkommt, indem sie sich gebückt in die kleine Nische rollt.

**TIP 15:** Den Schlüssel für die vergitterte Tür finden Sie, wenn Sie der Treppe rechts davon folgen. Die Falle, durch die das Amulett geschützt wird, können Sie entschärfen, indem Sie die linke Säule umkippen.

**TIP 16:** Um den Raum mit dem Springbrunnen unbeschadet zu verlassen, schieben Sie einfach die Kiste vor sich her. Über die beweglichen Plattformen gelangen Sie zu einem Hebel, der den Weg nach draußen freigibt. Nächstes Ziel sind die Ruinen im Südwesten (3). Hier nehmen die Helden auf der unteren Ebene den Eingang nach Alwarren.

**Alwarren**



**Alwarren:** Bevor sie den Hammer bei (5) finden können, müssen die Gefährten erst einen Seelenkristall aufspüren. Der liegt bei (1).

**SEELENKRISTALL aufspüren**

**TIP 17:** Nach dem Gespräch mit dem Geist machen sich Rynn und Arokh zum Seelenkristall (1) auf. Beim Tor angekommen, muß Rynn absteigen und den Hebel umlegen. Um den Kristall zu finden, schlüpft sie durch den engen Spalt und folgt dann einfach der Passage. Auf dem Rückweg muß die Heldin noch einmal absteigen, um ihrem Drachen ein Tor (2) zu öffnen. Nach dem Gespräch mit dem Geist ist die Pforte bei (3) geöffnet.

Alle **KRISTALLE** einsammeln

**TIP 18:** Rynn schnappt sich den ersten Kristall und rutscht rechts die Rampe hinab. Beim zweiten Kristall muß sie eine Steinplatte umwerfen, um die Barriere zu überwinden. Die Barriere des dritten Edelsteins bewältigt sie, indem sie über die beiden Felsblöcke springt; der Feuerkranz um Nummer vier ist für kurze Zeit durchlässig. Beim fünften Kristall bringt ein gezielter Schlag auf das Wasserbecken den Erfolg. Danach geht es zurück zur Position des vierten Kristalls, wo der freundliche Wartok die Tür öffnet. Um schließlich auch noch das letzte Steinchen zu bekommen, schiebt unsere Heldin ein Säulenbruchstück auf der Treppe an.

Auf das **BECKEN** schlagen

**TIP 19:** Plazieren Sie die sechs Kristalle auf dem Kreuzsymbol (4), und betreten Sie die Halle. Nach-

**ZWISCHEN- GEGNER besiegen**

dem der Zwischengegner besiegt ist, wird Rynn mit dem Hammer (5) und Arokh mit einem neuen Zauber belohnt. Nun geht's zurück zur Inselwelt.

**Islands**

Vorsicht: **fiese FALLEN**

**TIP 20:** Die beiden Gefährten fliegen zum Zauberer ((1), s. Karte vor Tip 14) zurück, wo Rynn den Turm betritt. Die mittlere Tür öffnet sie mit Hilfe des Amuletts und arbeitet sich dann durch die zahlreichen Fallen (häufig speichern!) nach oben.



**Tip 20:** Im Turm des Zauberers muß die sportliche Heldin ihre Sprungkünste unter Beweis stellen.

In dem niedrigen Raum mit der Lava betätigt sie erst links einen Hebel, dann rechts, um dann mit Hilfe des Schlüssels aus der Mitte des Raums die Tür zu öffnen.

Sprung in den **STRUDEL**

**TIP 21:** Rennen Sie in dem runden hohen Raum zur Nische gegenüber des Eingangs und dann zur Mitte der Plattform, sobald diese unten angekommen ist. Im Dachgeschoß nehmen Sie die Wendeltreppe und benutzen den Hammer aus Alwarren mit der Glocke. Nun können Sie in den Strudel springen.

**Rift Crystal**



**Rift Crystal:** Der kostbare Kristall bei (6) wird durch zahlreiche Fallen und tödliche Feuer Ritter geschützt. Das Krafffeld ist hingegen leicht zu überwinden.

**FEUER- SÄULEN deaktivieren**

**TIP 22:** Nach der großen Höhle nimmt Rynn die Treppe nach unten, wo sie einen Hebel betätigt und weiter hinabsteigt. In dem Raum mit den Feuersäulen (1) muß sie sich nacheinander auf vier Platten stellen, dann auf dem schnellsten Weg die Platte am Ende des westlichen Ganges betreten und wieder zurückspringen.

Den **WIRBEL- STÜRMEN** entkommen

**TIP 23:** Der östliche Durchgang ist nun frei, hinter dem unsere Heldin erneut eine Platte betritt und dann nach Süden läuft. Auch den nächsten Hebel legt sie um und nimmt nach der großen Höhle die

**BODEN-  
PLATTEN**  
aktivieren

Treppe nach oben. Im Raum mit den Wirbelstürmen (2) muß Rynn schnellstmöglich zunächst die vier äußeren, dann die vier inneren Platten betätigen.

**TIP 24:** Betreten Sie im nächsten Raum (3) die beiden Platten nacheinander, und lassen Sie sich nicht irritieren, wenn der gesamte Boden hinabfällt. Im Raum mit der Zelle in der Mitte (4) gehen Sie zuerst auf die vier äußeren Platten und dann auf die inneren, allerdings ohne das innere Quadrat zu betreten. Auch im Raum mit dem Blitzgenerator (5) müssen Sie sich auf beide Platten stellen, um weiterzukommen.

**HEBEL**  
umlegen

**TIP 25:** Beim nächsten Hindernis betätigt Rynn die beiden gegenüberliegenden Schalter und legt dann in dem frei werdenden Gang den Hebel um. Nach einer langen Passage kommt die Heldin endlich zum Kristall bei (6), der jedoch ärgerlicherweise von einem Kraftfeld geschützt wird. Um es abzuschalten, stellt Rynn den linken oberen Schirm per Hebel auf das Kreissymbol, den rechten Schirm auf das Symbol mit den drei Zacken. Nun kann sie den Kristall einstecken und durch den Strudel zurückkehren.

**KRISTALL**  
mitnehmen

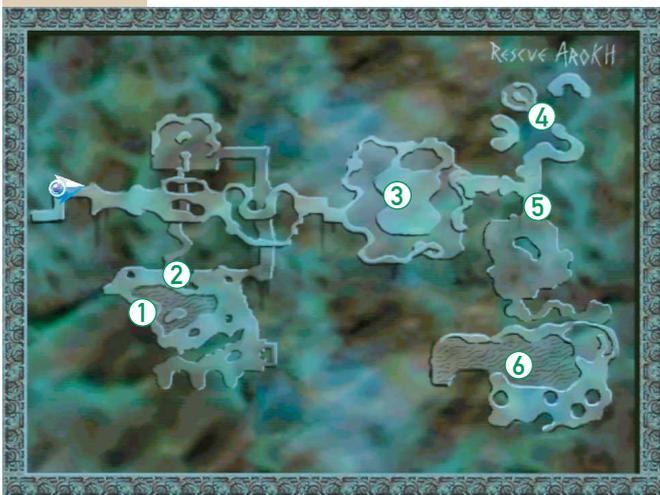
**MEERESENGE**  
durch-  
schwimmen

**TIP 26:** Nachdem Sie die schrecklichen Nachrichten vernommen haben, machen Sie sich auf den Weg zum südlichen Ende der Halbinsel ((4), s. Karte vor Tip 14) wo Sie zum anderen Ufer schwimmen. Von hier führt Ihr Weg bis zum Ausgang des Levels bei (5).

**Islands Night**

**TIP 26:** Nachdem Sie die schrecklichen Nachrichten vernommen haben, machen Sie sich auf den Weg zum südlichen Ende der Halbinsel ((4), s. Karte vor Tip 14) wo Sie zum anderen Ufer schwimmen. Von hier führt Ihr Weg bis zum Ausgang des Levels bei (5).

**Succubus Lair**



**Succubus Lair:** Der gute Arokh wurde entführt, und Rynn muß einen Weg in die Bucht (6) finden, um ihm zu folgen. Denn dort wartet ein Schiff.

**Versteck des  
SPIEGELS**

**TIP 27:** Nachdem Rynn den Auftrag erhalten hat, den Spiegel zu finden, nimmt sie rechts den Aufzug nach unten. In der nächsten Halle springt sie auf die kreisrunde Rampe in der Mitte und marschiert hinunter. Den Spiegel findet unsere Heldin jenseits des unterirdischen Sees (1). Durch den neuen Durchgang (2) bringt sie ihn seiner Besitzerin zurück.

**THRONSAAAL**  
aufsuchen

**TIP 28:** Rynn folgt dem Irrlicht in Richtung Thronsaal. Um in der riesigen Höhle die Tür bei (3) zu öffnen, muß sie zunächst rechts davon in einen Hin-



**Tip 28:** Im Thronsaal erfährt Rynn endlich, wohin ihr treuer fliegender Gefährte Arokh gebracht wurde.

**Auf das  
SCHIFF**  
springen

**TIP 29:** Nun ist ein weiterer Durchgang (5) frei. Dem Tal dahinter entkommen Sie, sobald Sie das Monster besiegt haben. Um das Schiff (6) zu erreichen, müssen Sie die Bucht im Uhrzeigersinn umrunden und ein weiteres Riesenmonster ausschalten.

**Volcano**



**Volcano:** In diesem schwierigen Level ist noch einmal das ganze Geschick unserer Heldin gefragt, um zum Endgegner vorzudringen.

**Königin  
SHILA**  
bekämpfen

**TIP 30:** Rynn kämpft sich zur Versammlung bei (1) durch. Nach der Zwischensequenz folgt sie der bösen Königin die Rampe hinauf und stellt sich ihr.



**Tip 30:** Die widerliche Königin Shila läßt sich am effektivsten mit magischen Pfeilen bekämpfen.

**KRAFTFELD**  
ausschalten

zum Durchgang am anderen Ende der gewaltigen Höhle (2). Auf der Plattform vor dem Kraftfeld springt Rynn ab und nimmt den Aufzug. Sie folgt

terhalt tappen, aus dem sie sich befreit, indem sie mit einigen gezielten Schlägen den Boden zum Einsturz bringt. Im Thronsaal (4) angekommen, nähert sich Rynn dem Thron, um zu erfahren, wo Arokh gefangen gehalten wird.

Nun ist ein weiterer Durchgang (5) frei. Dem Tal dahinter entkommen Sie, sobald Sie das Monster besiegt haben. Um das Schiff (6) zu erreichen, müssen Sie die Bucht im Uhrzeigersinn umrunden und ein weiteres Riesenmonster ausschalten.

Einige gezielte Bogenschüsse, und schon kann unsere Heldin die Rune einstecken. Mit der wertvollen Fracht befreit sie Arokh aus seinen Fesseln. **TIP 31:** An der Stelle, wo die fiese Königin besiegt wurde, erhält Arokh einen neuen Zauber. Danach geht's

**LAVA-RUNE**  
finden

**Tip 32:** Nachdem der Hebel umgelegt ist, kann Rynn das magische Feld als Weg benutzen.

der Passage; bei der Abzweigung wählt sie den rechten Durchgang, läßt sich auf die untere Ebene fallen und legt schließlich den Hebel um.

**TIP 32:** Auf dem Rücken des Drachen geht es weiter in die Tiefe des Höhlensystems. Am nächsten Eingang bei (3) steigt Rynn wieder ab und betritt die Dungeons. Sie folgt dem Weg bis zu einem Hebel, den sie betätigt, dann marschiert sie zurück und benutzt den Sarg der Mumie als Aufzug. Das magische Feld dient nun als Brücke über den Abgrund. Nachdem

alle Mumien besiegt sind, darf Rynn die Lava-Rune einstecken. Die benutzt sie in dem großen Raum mit der Lava (4) und läßt sich dann vom getreuen Arokh zum Eingang gegenüber bringen.

**RUNEN-SCHWERT**  
befreien

**TIP 33:** Um das Runenschwert zu befreien, müssen Sie zunächst den Hebel neben dem Eingang dreimal betätigen, damit die Schale im Lichtschein der Deckenöffnung zum Stehen kommt. Nun steigen

Sie auf Arokhs Rücken und schießen mit seiner Hilfe die Schale durch das Loch in der Decke in Brand. Wieder drinnen, betätigen Sie den Hebel, bis die Schale genau zwischen Bogenschütze und Eispanzer steht. Nun drücken Sie den Knopf am Bogenschützen und können das Schwert an sich nehmen. Dann geht's in den gewaltigen Strudel (5).

**Rift World****Kampf den**  
**END-**  
**GEGNERN**

**TIP 34:** Nachdem alle fliegenden Gegner ausgeschaltet sind, lassen sich auf der einen Seite des Gewölbes die Türen zwischen den Augen öffnen. Unsere Heldin schreitet durch und begibt sich zum Endgegner.

Zunächst muß sie ihren eigenen Bruder bekämpfen, dann zusammen mit Arokh der Reihe nach die vier Köpfe der garstigen Kreatur ausschalten. Damit haben die beiden es geschafft und gehen bis zur Fortsetzung in den wohlverdienten Urlaub. **GUN**



**Tip 34:** Die vier Köpfe der gigantischen Kreatur bekämpft man am besten der Reihe nach.