

Retten Sie das Königreich

Lands of Lore 3

Sie haben Ihre Seele verloren? So bekommen Sie das gute Stück zurück.

Das Rollenspiel Lands of Lore 3 von Westwood bietet sechs große Welten und eine Menge Drumherum. Wir zeigen Ihnen in unserer Lösung den schnellsten Weg durch die Dimensionen. Kehren Sie nach jedem Auftrag nach Gladstone zurück, und sprechen Sie mit Ihren Gildeoberen sowie den Bewohnern des Schlosses. So bleiben Sie auf dem laufenden. Die Zahlen auf den Karten bezeichnen markante Punkte, die im Text erwähnt werden; Pfeile stehen für Ein- und Ausgänge.

Gladstone

Gespräch mit DAWN

TIP 1: Sammeln Sie alles ein (auch den Kompaß im Astloch!), folgen Sie dem Pfad, und sprechen Sie mit Dawn. Nach der Unterredung finden Sie sich in Gladstone vor dem Palast (1) wieder.

Einer Gilde beitreten

TIP 2: Das erste, was Sie in Gladstone tun sollten, ist Mitglied einer Gilde zu werden – erst dann erhalten Sie Erfahrungspunkte. Die Häuser der Gilden für Kleriker, Kämpfer und Magier befinden sich bei (2), (3) und (4). Der Eingang zur versteckten Diebesgilde ist das Gitter bei (5).



Obergladstone: Besuchen Sie alle vier Gilden.

Die AUFTRÄGE der Gilden

gungen beitreten – das bringt Ihnen mehr Fähigkeiten, aber keine Nachteile. Das Portal, dessen Erforschung die Magier verlangen, finden Sie im Wald von Gladstone (Karte siehe rechts) bei (1). Der Eingang zur Halle, die Sie für die Kämpfer säubern sollen, liegt auf der gleichen Karte bei (2).

Der ideale BEGLEITER

TIP 4: Wenn Sie nicht allen Gilden beigetreten sind, sollten Sie Ihren Begleiter von einer nehmen, der Sie nicht angehören. Davon abgesehen, sind die vier fast gleichwertig. Da in der Todes- und der Scherbenwelt haufenweise giftige Monster auftreten, empfehlen wir Syruss oder Goldi – die beiden können jederzeit Vergiftungen heilen.

GLADSTONE erkunden

TIP 5: Nehmen Sie sich Zeit, und erforschen Sie ganz Gladstone gründlich. Zerschlagen Sie alle Fässer, oft



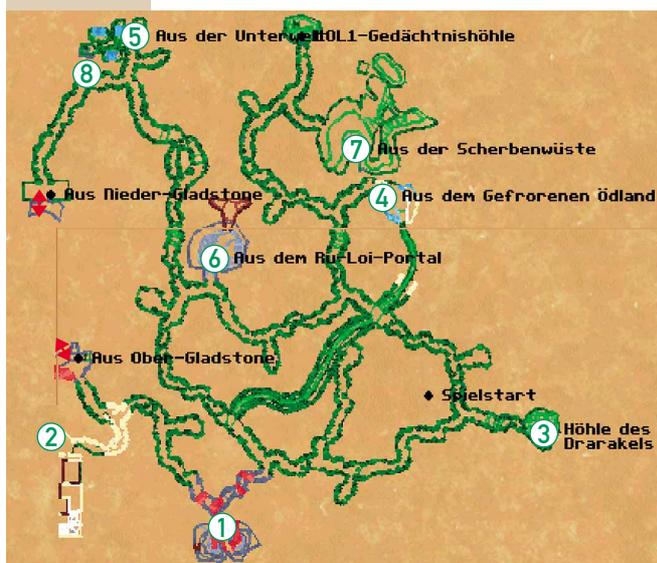
Niedergladstone: Durchstöbern Sie die Läden.

sind darin Gegenstände versteckt. Schauen Sie in Niedergladstone bei allen Läden vorbei: Es gibt dort Waffen (1) und anderes (2) zu kaufen. In der Taverna bei (3) hat Copper ein Zimmer. Bezahlen Sie den Wirt, danach können Sie seine Ausrüstung holen.

Wald von Gladstone

Zum DRARAKEL

TIP 6: Laufen Sie zur Höhle des Drarakels (3). Nach dem Gespräch mit dem falschen Gott finden Sie den richtigen in der Vulkanwelt. Dorthin geht's bei (1) durch das Portal. Sobald Sie das Drarakel getroffen haben, kehren Sie zurück. Ihr nächstes Ziel ist die Eiswelt, deren Eingang bei (4) zu finden ist. Vergessen Sie übrigens nicht, in jedes Astloch auf dem Weg zu schauen – oft verbergen sich darin Kostbarkeiten.



Wald von Gladstone: Die Portale zu den anderen Welten erscheinen nach und nach.

Der weiße Turm

BLITZDOLCH einsetzen

TIP 7: Folgen Sie einfach dem einzig möglichen Weg. Bei der Höhle (1) führt ein leicht zu übersehender



Der weiße Turm: Die Festung der Amazonen birgt eine Menge Rätsel.

Alle **HÜHNER** töten

Mini-Gang weiter. Die starken Schlangenmonster reagieren empfindlich auf Elektrizität und Säure – setzen Sie Blitzdolche ein, falls Sie welche haben.

TIP 8: Bei (2) ist der Turm der Amazonen. Sprechen Sie mit der ersten, die Sie treffen. Die Nester der Feuerhühner müssen alle zerstört werden, ehe Sie Ihre Belohnung einfordern können. Suchen Sie den Turm sorgfältig ab – die meisten Flatterviecher hausen in der Gegend um (3). Die letzten verstecken sich in den Ecken des Raumes bei (4). Drücken Sie den Knopf an der Westwand, um die Biester zu erreichen.

Die **EISAXT** finden

TIP 9: Bei (5) stehen vier Kerzen. Entzünden Sie die mit dem Funkenzauber, und verschieben Sie die Ständer in die gegenüberliegenden Nischen. Die richtige Reihenfolge ist: blau, grün, rot, violett (von links nach rechts). Nun erscheint eine Treppe. Oben finden Sie im linken Raum die Eisaxt.

Amazonen **NICHT** angreifen

TIP 10: Vorsicht – achten Sie darauf, in den Kämpfen keine Amazonen zu verwunden, sonst haben Sie den ganzen Stamm gegen sich. Der Auftrag kann aber trotzdem erfüllt werden. Wenn Sie mit den Amazonen gekämpft haben, greift die Anführerin Sie im Thronsaal (6) an, nachdem alle Hühner erledigt sind. Wenn Sie die Damen geschont haben, werden Sie ins Boudoir geführt. Durch einen Klick auf die Spiegelscherbe geht's zurück zur Drarakelhöhle.

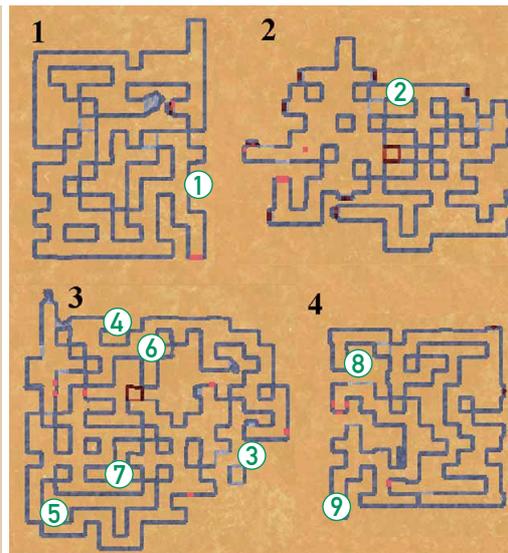
Die Drarakelhöhle

Der Weg durch das **LABYRINTH**

TIP 11: In die Höhle hineinzugelangen war diesmal einfach, raus wird's dafür um so langwieriger. Die vier Ebenen des Dungeons sind recht geradlinig. Achten Sie immer auf feuerspuckende Gesichter an den Wänden, und meiden Sie die dazugehörigen Bodenplatten. Die Knöpfe bei (1) und (2) öffnen nahegelegene Wände. Wenn Sie nicht über das Loch springen wollen, können Sie es mit dem Schalter bei (3) verschieben. Diebe knacken das Schloß des Wandfachs (4) und nehmen den »Kleine Klinge«-Zauber an sich. Ein im Schatten verborgener Knopf

Vorsicht **KRAFFTFELD**

(5) räumt den weiteren Weg frei. Achtung: Bei (6) stößt Sie ein unsichtbares Krafftfeld in den südlichen



Drarakelhöhle: Schauen Sie nach den rosa Schaltern.

Gang; ein beherzter Sprung hilft aus der Klemme. Die Leiter zur vierten Etage befindet sich bei (7). Nun müssen Sie über einige Streben (8) balancieren, um bei (9) endlich wieder das Tageslicht zu erblicken.

Wieder im Wald

Ins Schloß zu **LUTHER**

TIP 12: Reisen Sie zurück nach Gladstone, sprechen Sie mit den Gilden, und erfüllen Sie nach Belieben die Aufträge, falls Sie welche bekommen. Im ersten Stock wartet Luther auf dem Balkon. Wenn Sie mit ihm reden, erhalten Sie ein tolles Schwert. Sie werden nie wieder eine andere Waffe benötigen.

Zur **VULKAN-**
WELT

TIP 13: Ihr nächstes Reiseziel sind die Vulkanhöhlen, die Sie schon von Ihrem Gespräch mit dem Drarakel kennen. Auf der Waldkarte (siehe vorige Seite) finden Sie das Portal bei (1). Achtung: Falls Sie noch keinen Heilzauber können, sollten Sie sich in der Klerikergilde die »Kleine Heilung« leisten – in der folgenden Welt fällt man leicht in Lava.

Die Vulkanhöhlen

VULKANE zerstören

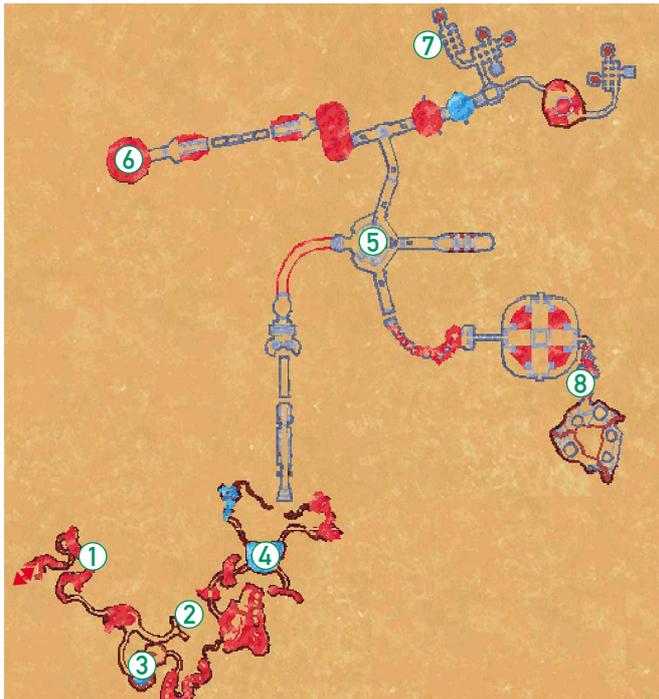
TIP 14: Folgen Sie dem einzigen Weg. Das Monster bei (1) können Sie getrost ignorieren – oder der Erfahrungspunkte wegen töten. Gehen Sie nach dem Lavasee in die linke Höhle, wo Sie den Minivulkan bei (2) und den zwischen den Eingängen zerschlagen. Danach geht's durch den rechten Gang weiter.

Über die **SÄULE**

TIP 15: Das nächste Problem ist die Steinsäule im Wasser (3). Falls die sich nicht bewegt, haben Sie vergessen, die Vulkane zu zerstören (Tip 14). Springen Sie auf die Säule, warten Sie, bis sie ganz unten ist, und hüpfen Sie hinüber zur Höhle im Norden. Durch die geht's weiter bis zum Felsenturm bei (4). Springen Sie von dort nach Norden hinüber – der Weg im Südosten führt in eine Sackgasse.

Nach **SÜDEN** abbiegen

TIP 16: Der folgende Weg ist geradlinig. Gehen Sie immer weiter, bis Sie in einen großen Raum gelangen (5). Nehmen Sie von dort den südlichen Ausgang. Das ganze Gebiet im Norden ist zur Lösung



Die Vulkanhöhlen: Im nördlichen Teil gibt's einiges abzustauben (6,7).

des Levels unwichtig. Allerdings finden Sie bei (6) einen Zauber und bei (7) ein Amulett.

Kampf gegen den DRACHEN

TIP 17: Bei (8) treffen Sie die Drachendame wieder. Diesmal müssen Sie kämpfen, allerdings regeneriert sich die Lady im Lavapool. Legen Sie den Feuersee trocken, indem Sie an allen Zuflüssen die Minivulkane demolieren. Nun ist Morphera verwundbar.

Wieder im Wald

GLADSTONE durchsuchen

TIP 18: Besuchen Sie wie üblich Ihre Freunde in den Gilden. Übrigens lohnt es immer, nach jeder Dimensionsreise ein bißchen durch Gladstone zu stöbern. Dort sind nach jedem Auftrag neue Räume zugänglich, die vorher versperrt waren. Besuchen Sie auch das Schloß, wo Sie im Thronsaal mit dem König sprechen. Der Eingang zur nächsten Welt hat sich ganz im Norden der Waldkarte bei (5) aufgetan.

Audienz beim KÖNIG

Die Unterwelt

NOTENBLATT einstecken

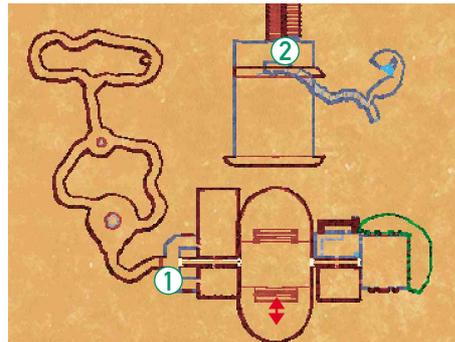
TIP 19: Gehen Sie in der Halle durch die Tür nach Westen. Bei (1) finden Sie im Regal ein Notenblatt. Im Garten gibt's eigentlich nichts wichtiges; um ihn wieder verlassen zu können, müssen Sie dem Zombie-Gärtner seinen Kopf bringen. Das gute Stück liegt zufällig in der Nähe herum.

In den KELLER

TIP 20: Nehmen Sie die östliche Tür in der Halle. Durch die Küche geht's in den Keller. Das Loch im Boden führt in den Weinkeller. Stecken Sie dort unbedingt eine Weinflasche ein.

Auf der EMPÖRE

TIP 21: Betreten Sie den großen Ballsaal im Norden. Zwischen den beiden Fahrstühlen führt übrigens eine Geheimtür in den Keller. Fahren Sie nach oben zur Empore. Durchsuchen Sie dort systematisch alle Räume bis auf den hinter der Tür im äußersten



Unterwelt: Hüten Sie sich vor den giftigen Flatterviechern.

Südosten. Nun sollten Sie einen Uhrschlüssel und zwei Gläser haben. Im Minizimmer an der Nordostecke hängt eine Lampe an der Decke. Klicken Sie mit einem Glasbecher drauf, um das Öl zu entnehmen – das wird Ihnen gleich helfen.

Den BRAND verhindern

TIP 22: Jetzt gehen Sie in den südöstlichen Raum, den Sie bisher ausgelassen haben. Im Schrank ist eine Geisterfrau, die Sie um Hilfe bittet. Rennen Sie nach dem Gespräch in den übernächsten Raum, und klicken Sie dort mit Ihrem zweiten Glas auf die Lampe. Sie haben den Brand verhindert und können im Schrank einen Schild als Belohnung abholen.

So lösen Sie das UHREN-RÄTSEL

TIP 23: In der großen Halle benutzen Sie Ihren Schlüssel dreimal mit der großen Standuhr. Dann gehen Sie um die Fahrstühle herum zum Klavier (2). Geben Sie dem Geist erst das Notenblatt, dann die Weinflasche. Die tanzenden Paare bewegen sich jetzt langsam durch die Tür an der Nordwand.

So besiegen Sie den DÄMON

TIP 24: Das Treppenhaus im Norden führt direkt zum Endgegner. Schlagen Sie nicht auf den Senddämon ein: An der gegenüberliegenden Seite des Raumes steht eine Uhr. Wenn Sie an der wieder dreimal den Schlüssel benutzen, wird der unheimliche Unhold verwundbar. Ein paar ordentliche Schwertstöße verschaffen Ihnen die kostbare Scherbe.

Zurück in Gladstone

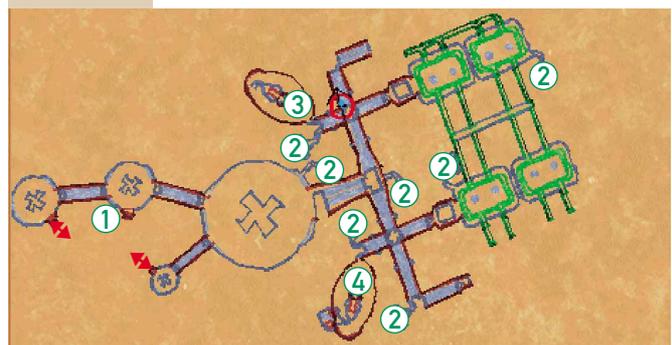
Nach RU-LOI

TIP 25: In Gladstone sieht's mittlerweile sehr ungemütlich aus. Halten Sie sich dort nicht lange auf, und nehmen Sie das Portal bei (6) zur nächsten Welt (siehe Karte »Wald von Gladstone« bei Tip 6).

Die Welt der Ru-Loi

Schnell durch den SUMPF

TIP 26: Laufen Sie durch die Höhlen in das Sumpfgebiet und dort Richtung Nordosten, bis Sie an eine Tür kommen. Nun können Sie das auf der Karte unten abgebildete Gebiet bei (1) betreten.



Ru-Loi-Welt: Achten Sie darauf, alle Regenerationspunkte (2) zu zertrümmern.

REGENERATION verhindern

TIP 27: Gehen Sie systematisch vor: Zerstören Sie alle Regenerationspunkte (2) der Ru-Loi, ohne den im äußersten Nordosten zu vergessen. Wenn Sie nun einen Ru-Loi-Krieger erledigen, verliert er eine Hand. Damit können Sie die Türen bei (3) und (4) öffnen.

Die AMAZONE befreien

TIP 28: Die Zellentür der Amazone öffnen Sie, indem Sie mit einem Traumsplitter (liegen zuhauf im Sumpf) auf den Schalter klicken. Allerdings greift die undankbare Dame Sie bloß an – Frechheit!

Kampf den KAPSELN

TIP 29: Öffnen Sie mit der Ru-Loi-Hand die Tür bei (3). Durch die Gänge kommen Sie zum Kollektiv. Greifen Sie das Biest nicht an, sondern erledigen Sie alle fliegenden Kapseln, derer Sie habhaft werden können. Nun gehen Sie zurück und nehmen die Tür bei (4). Dies ist ein anderer Weg zum Kollektiv. Töten Sie auch hier die Kapseln. Erst wenn keine mehr herumschwirren, nehmen Sie sich die im Pool und dann den Führer der Ru-Loi selber vor.

Wieder im Wald

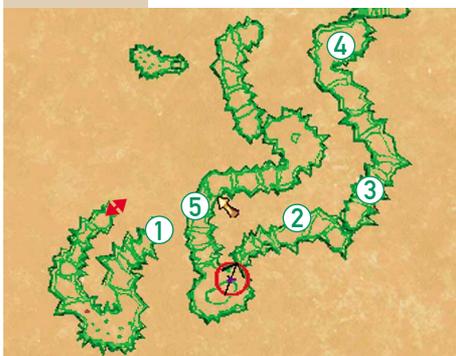
Zur SCHERBENWELT

TIP 30: Bei (8) hat König Richard sein Feldlager aufgeschlagen, das einen Besuch wert ist. Die letzte fremde Dimension ist die verseuchte Scherbenwelt. Den Eingang finden Sie auf der Waldkarte bei (7).

Die Scherbenwelt

Der Weg zum TEMPEL

TIP 31: Der Weg durch die Scherbenwelt ist etwas kompliziert. Wir beschreiben die schnellste Route: Rennen Sie durch die Schlucht zur Höhle (1). Dahinter folgt eine



Scherbenwelt: Bei (5) wartet ein fettes Sparschwein.

hinter folgt eine Brücke, noch eine Höhle, wieder eine Brücke und die dritte Höhle. Schließlich landen Sie auf einem hohen Plateau (2). Schauen Sie nach Süden. Ein mutiger Sprung bringt Sie auf das niedrigere Plateau

rechts. Danach folgt wieder eine Höhlentour, die bei (3) endet. Klettern Sie auf den Boden, und folgen Sie der Schlucht nach Norden. Bei (4) gelangen Sie per Kletterranke eine Ebene höher. Der Hohlweg führt zum Tempel.

Das SCHWEIN schlachten

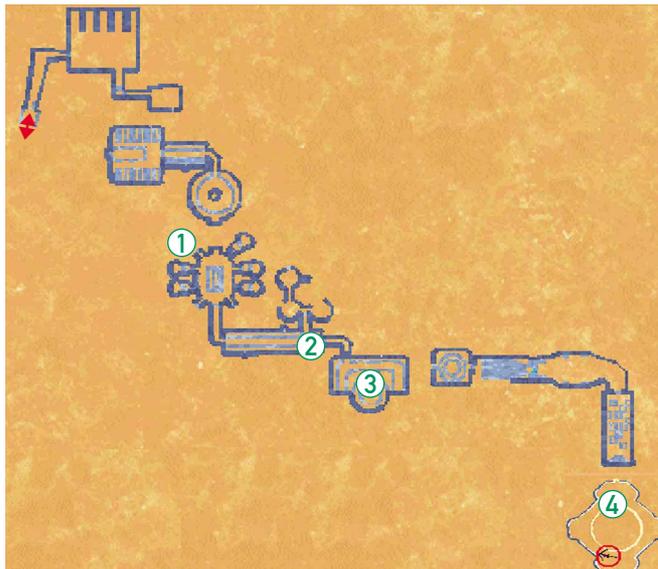
TIP 32: Abseits vom Hauptpfad warten allerdings noch einige Schätze auf ihre Entdeckung. Der größte ist das Sparschwein bei (5). Wenn Sie es zerschlagen, erhalten Sie 100.000 Goldstücke.

So geht's zum COMPUTER

TIP 33: Der Weg durch den Tempel von Nod: Folgen Sie dem logischen Hauptpfad. Bei (1) entdecken Sie ein Auge, mit dem Sie die Tür bei (2) öffnen können. Das Kraftfeld bei (3) zerstören Sie, indem Sie alle Terminals im Raum zertrümmern. Cabal ist bei (4).

Computer BESIEGEN

TIP 34: Um Cabal sein Kraftfeld zu nehmen, zerschlagen Sie alle Defensivstationen. Beschießen Sie danach am Computer die roten Schaltflächen, bis sie



Tempel von Nod: Merken Sie sich den Weg – zurück muß es schnell gehen.

Der Weg nach DRAUSSEN

verschwinden. Danach heißt es fliehen, denn die ganze Anlage ist auf Selbstzerstörung geschaltet.

TIP 35: Im wesentlichen gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind. Im Raum bei (3) klettern Sie allerdings in einen Luftschacht. Der führt zu einer Nische über einem Abgrund. Schießen Sie die Selbstschußanlagen ab, und drücken Sie den Knopf rechts. Nun können Sie die Brücke überqueren. Laufen Sie draußen zurück zum Portal.

Der Endkampf

Zur DRARAKEL-HÖHLE

TIP 36: Zurück im Wald, geht's zur Höhle des Drarakels. Auf dem Weg durch die Höhle finden Sie rechts vor der Brücke einen Raum. Darin sind vier Schlitzlöcher. Werfen Sie in jeden 25.000 Goldstücke, falls Sie in der Scherbenwelt das Schwein geschlachtet haben. Nun haben Sie alle Zaubersprüche, die es gibt.

Der ENDKAMPF gegen Jakel

TIP 37: Jakel ist mit der Reparatur des Spiegels gar nicht einverstanden und teleportiert Sie in einen düsteren Teil der Drarakelhöhle. Dort wimmelt es nur so von Reißhunden, die aus verschiedenen Portalen in das Gewölbe drängen. Die Dimensionstore können Sie mit der Rune schließen. Nehmen Sie zunächst den Aufzug nach unten, und drehen Sie im angrenzenden Raum am Kettenrad. Fahren Sie nun mit den Aufzügen in die oberste Kammer. Wenn Ihnen schleimige Barrieren den Weg versperren, müssen Sie zuerst Jakel aus dem Raum vertreiben. Über die Brücke gelangen Sie in einen Saal, in dem Sie von einer Schar Skelettwächter angegriffen werden. Sind die besiegt, stellt sich Jakel zum Endkampf. Schicken Sie den Kapuzenträger ein für alle Mal ins Jenseits.

Dimensionsstore SCHLIESSEN

TIP 38: Achtung, nach dem Abspann geht's noch weiter! Verlassen Sie nun die Höhle. Im Wald von Gladstone begegnen Sie Jeron, der schändlicher Weise mit den Kronjuwelen über die Grenze fliehen will. Erledigen Sie den Haderlump. Glückwunsch, Sie haben das Königreich Gladstone gerettet. **GUN**

JERON erledigen