



Jagd auf den Frauenräuber

Silver

Weil der fiese Herrscher seine Angetraute entführt, sieht Held David rot. Unsere Lösung hilft bei der Rettungsaktion.

Auch wenn das Hauptaugenmerk in Infogames' Action-Rollenspiel Silver auf den zahlreichen Kämpfen liegt, hindert doch das eine oder andere Rätsel unseren Helden David am Vorwärtkommen. Unsere Lösung ebnet ihm den Weg zum Oberschurken und verrät, wie er mit den Zwischengegnern (S.168) zu Rande kommt.

Akt 1

Zuerst: KAMPF- TRAINING

TIP 1: Laufen Sie ins Haus, und nehmen Sie Schwert und Schild aus der Truhe. Damit üben Sie im Vorgarten mit Opa ein paar Schläge. Prompt platzt Fuge in die Szene und kidnappt Jennifer. Kämpfen Sie sich bei der Verfolgung bis zum Hafen durch. Zu spät – die Übeltäter flüchten.

ESSEN kaufen

TIP 2: Weiter geht's zu den Kasernen: Nach unten aus dem Hafen und nach rechts in die Festung. Erledigen Sie alle Gegner, und stocken Sie Ihre Nahrungsvorräte beim Händler auf. Laufen Sie zweimal nach rechts, durch das blitzespuckende Tor, dann nach rechts oben und weiter nach links. Prompt laufen David und Opa einer Gruppe Rebellen in die Arme.

REBELL werden

TIP 3: Im Rebellenlager sprechen Sie mit dem Anführer Duke und allen Leuten; die beiden Kämpfer in der linken Ecke bringen Ihnen die Spezialfähigkeit »Spinnennetz« bei. Bevor Sie aufbrechen, nehmen Sie noch die Fackel neben dem Lagerfeuer auf; damit können Sie die Höhle unterhalb und rechts des Lagers betreten und den Jungen verscheuchen.

In der BIBLIOTHEK

TIP 4: Durch die Höhle gelangen Sie zur Bibliothek. Innen wird einer der Gelehrten gerade von einer Horde Kobolde gepiesackt; töten Sie das lästige Pack. Nach einem kurzen Plausch mit dem Professor nehmen Sie die linke Tür in Richtung Teleskop.

Dem gelben KOBOLD folgen

TIP 5: Kämpfen Sie sich von Raum zu Raum nach oben, indem Sie dem gelben Kobold folgen. Unterwegs treffen Sie seine unterschiedlichen Artgenossen: Kobolde mit einer Tröte sollten Sie zuerst erledigen, da sie Verstärkung herbeirufen könnten; Gegner auf Schränken müssen Sie mit der Schleuder beschießen; fliegender Kobolde erwehren Sie sich am besten mit einem beherzten Rundumschlag.

In die SCHATZ- KAMMER

TIP 6: Wenn sich der gelbe Kobold ergibt, schützen Sie ihn vor seinen Kollegen und folgen ihm bis zur Schatzkammer. Öffnen Sie die Truhe. Der gelbe Winzling flieht; wenn Sie hinterherlaufen, müssen Sie ihn als ersten Hauptgegner bezwingen. Folgen Sie Ihrem Großvater durch die Tür.

OPAS Ende

TIP 7: Professor Terronus klärt David über das Teleskop auf und teleportiert die ganze Gruppe zurück zum Eingang; vorher schnappt sich David aber aus der Truhe das Eisschwert. Opa fällt im Kampf gegen Fuge; Sie zügeln aber Ihre Rachsucht und folgen Terronus nach rechts, ohne Fuge zu attackieren.

Kämpfe im KELLER

TIP 8: Kämpfen Sie sich durch die Kobold-Masse bis zum Garten durch. Links geht's zum Aufzug, der in den Keller fährt. Im Boiler sprechen Sie mit dem Hausmeister, von dem Sie den Silberschlüssel erhalten. Tiefer im Erdinneren stoßen Sie auf eine Kreuzung, auf der ein unsichtbarer Kobold-Schamane ständig Golems wiederbelebt; töten Sie zuerst die kleine Nervensäge und dann die Felsmonster.

Eisschwert gegen den DÄMON

TIP 9: Rechts begegnen Sie Professor Buzuki; in seinem Lager, das der Silberschlüssel öffnet, finden Sie einen Chaostrank. Im linken Höhlentrakt wartet der Endgegner der Bibliothek. Verstecken Sie sich vor den Feuerbällen des Dämons hinter den Felsspitzen, und erledigen Sie die fliegenden Kobolde. Wenn der Gegner Energie sammelt (rote Funken fliegen auf ihn zu), können Sie ihn mit einem Schuß aus dem Eisschwert verletzen. Nach dem Kampf gegen den Dämon bringt Terronus Sie automatisch zurück zum Teleskop, mit dem Sie das Schiff mit den Frauen auf der Fahrt nach Rain beobachten.

Akt 2

In den Gassen von RAIN

TIP 10: Betreten Sie zusammen mit Sekune die Stadt. An der T-Kreuzung nehmen Sie zunächst den Weg nach rechts und lassen Sekune im nächsten Bild mit dem Bogen aufräumen. Sammeln Sie die Vorräte ein. Gehen Sie zurück zur Kreuzung und nach unten. Die Kämpfe in Rain sind hart; am besten lichten Sie große Gegnermassen zunächst mit dem Bogen und vertrimmen die restlichen Feinde mit dem Schwert.

Mit alter DAME reden

TIP 11: Laufen Sie von der Kreuzung aus nach unten, rechts oben, unten, rechts unten, oben, rechts und unten. Auf dem Platz treffen Sie eine alte Dame, die nach einem Gespräch den Teddy ihres verlorenen Sohnes rausrückt. Weiter nach links, rechts und oben gelangen Sie zu Othias' Turm und treffen dort den Duke. Gemeinsam geht's zurück ins Lager.

Akt 3

FEUERKUGEL von Othias

TIP 12: Buzuki führt Sie zum Orakel. Dort erhalten Sie eine Aufgabe (alle Magiekugeln finden), ein Horn und eine Karte vom Duke. Damit reisen Sie zurück zu Othias' Turm und öffnen das Kraftfeld mit Hilfe des Horns. Othias gibt Ihnen nach einem Gespräch die erste Kugel (Feuermagie). Greifen Sie ab jetzt bevorzugt mit Magie an, weil sich dadurch Ihre Zauberfähigkeiten nach und nach verbessern.

VIVIENNE verstärkt die Gruppe

TIP 13: Reisen Sie per Karte zu Davids Haus. Nach rechts, oben und rechts gelangen Sie zur Hütte der Kämpferin Vivienne, die sich Ihrer Gruppe gerne anschließt. Kämpfen Sie sich zweimal nach links bis zum Bürgermeister von Rain durch, der nach kurzer Rangelei einen Stadtschlüssel zurückläßt.

EIS gegen Feuer

TIP 14: Zwei Bilder weiter links trifft David auf ein Feuelementar. Dessen Feuerbälle prallen an dem Felsen ab, wenn unser Held sich dahinter verbirgt. Mit dem Eisschwert können Sie den Hitzkopf langsam niederschließen. Ist der Gegner bezwungen, hindert eine Feuerwand David am weiteren Vordringen. Machen Sie sich auf den Rückweg nach Rain.

TAVERNE besuchen

TIP 15: Von der Kreuzung am Stadgeingang führt ein Weg nach oben zum verschlossenen Stadttor. Der Stadtschlüssel hilft, und Sie können sich bis zur Taverne durchkämpfen. Kaufen Sie dort Randalphs Feuerschwert, Alberts Informationen und die verfluchte Dublone von Jonah. Wenn Sie Jug ansprechen, bietet er seine Mithilfe an; wenn Sie möchten, können Sie ihn in die Party aufnehmen.

Angus hütet die EISKUGEL

TIP 16: Reisen Sie zurück zum Orakel, und laufen Sie nach unten ins verschneite Winter. Die Tür öffnen Sie mit dem Stahlschlüssel. Betreten Sie im nächsten Bild die Höhle, und schlagen Sie sich bis zur Flügeltür durch. Die wird vom Eisriesen Angus bewacht, den Sie mit Feuermagie erledigen. Hinter dem Tor wartet die Eiskugel auf ihren neuen Besitzer.

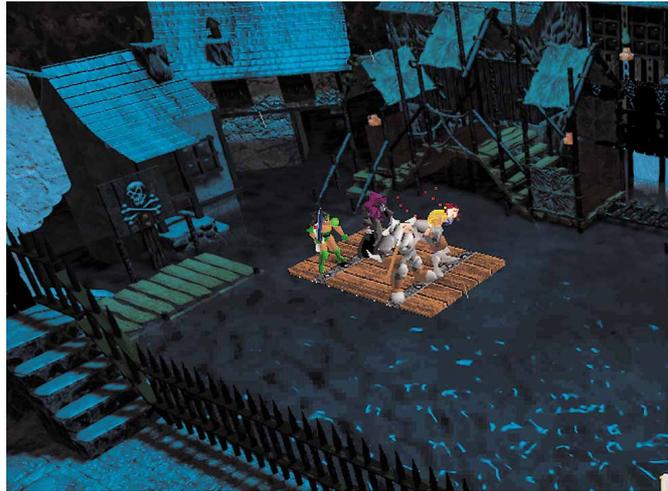
Akt 4

Gespräch mit VELDING

TIP 17: Zurück im Rebellenlager schickt Sie ein Bote zu Professor Velding in die Bibliothek. Der Gelehrte kennt den Fundort der Heilkugel und verweist Sie an den Magier Thadaeus in Rain.

SILBER von Albert

TIP 18: Reisen Sie zu Othias' Turm, und gehen Sie nach unten rechts, unten, links, links und unten. Das Tor öffnen Sie mit dem Gong: drei Schläge – Pause – zwei Schläge – Pause – ein Schlag. Dahinter treffen Sie wieder auf Albert, der Ihnen Silber verkauft. Damit bezwingen Sie den Werwolf im nächsten Bild mit Leichtigkeit. Der Bootsmann bringt Sie für die



Tip 18: Der knöcherne Bootsmann verschifft Sie – gegen bare Münze.

Heilkugel vom DRACHEN

verfluchte Dublone zu Thadaeus, mit dessen U-Boot Sie automatisch nach Spires fahren.

TIP 19: Spires ist ziemlich geradlinig: Räumen Sie Raum um Raum frei, und nehmen Sie unterwegs aus einer Kiste das Amulett »Infernum Extinguere« mit. Schließlich treten Sie gegen den Wasserdrachen an (siehe Kasten »Harte Brocken«). Als Belohnung für den Sieg winkt die Heilkugel.

Akt 5

Sumpf und MONSTER

TIP 20: Reisen Sie nach Verdante zum Feuerbaum, und löschen Sie die Flammen mit dem Infernum Extinguere. Im Sumpf halten Sie sich links, bis Sie dem übel gelaunten Tarrasque gegenüberstehen. Das Biest verwunden Sie mit Eismagie, wenn es gerade Energie sammelt. Nach dem Kampf erhalten Sie den Blitzstab und den Bronzeschlüssel. Über die rechte Hälfte des Sumpfes erreichen Sie schließlich das Kloster.

CAGEN muß mit

TIP 21: Der Mönch Cagen ist ein sehr nützlicher Begleiter; Sie sollten ihn in Ihr Team aufnehmen. Vermöbeln Sie im Kloster die verrückten Mönche, bis Sie auf einen meditierenden Betbruder treffen. Der braucht eine Frage, über die er nachgrübeln kann.

FRAGE vom Professor

TIP 22: Ein Abstecher in die Bibliothek hilft weiter: Professor Whittle hat die Frage des Lebens ausgegraben und überläßt sie Ihnen großzügig. Damit kehren Sie zum Mönch zurück und erhalten einen magischen Trank. Davids Vision ist überaus real: Den Holzschlüssel, den der Maler Rueben bei seinem Ableben verliert, kann Ihr Held mitnehmen.

Der Nachlaß von RUEBEN

TIP 23: Reisen Sie wieder zu Davids Haus, gehen Sie diesmal aber stur nach rechts. Schließlich erreichen Sie die Wassermühle des Malers Rueben, die Sie mit dem Holzschlüssel aufsperrern. Innen finden Sie den magiebegabten Chiaro, den Sie auf Wunsch in die Party aufnehmen können. In Ruebens Nachlaß entdecken Sie außerdem die Blitzkugel.

Akt 6

Den PALAST besuchen

TIP 24: Nun steht ein erneuter Abstecher ins eisige Winter auf der Tagesordnung. Erforschen Sie die

DRACO
besiegen

verschneite Landschaft, bis Sie vor dem Palast von Silvers Tochter Glass stehen. Das Eingangsportal öffnet David mit dem Bronzschlüssel.

TIP 25: Schlagen Sie sich bis zum Thronsaal durch. Dort wartet Glass' Schoßtier Draco auf eine Tracht Prügel (siehe Extrakasten). Hinter dem Saal führt ein Steg auf einen Turm, in dem Sie den Barackenschlüssel und den Erdzauber finden.

EISPALAST
durchsuchen

TIP 26: Zurück im Thronsaal entdeckt David rechter Hand einen Geheimraum. Eine Truhe enthält den Juwelenschlüssel. Damit sperren Sie zwei Räume weiter die Tür auf und entnehmen den Truhen das »Amulett of Seeing« und den Eisschlüssel. Letzterer öffnet eine Tür im Eingangsbereich des Palasts, hinter der eine Golem-Spruchrolle und ein schlagkräftiger Kriegshammer verborgen sind.

Akt 7**In die KANALISATION**

TIP 27: Wieder im Lager, erfahren Sie, daß der Duke gefangen genommen wurde. Fat Bob verrät ein Paßwort, mit dem man in die Kanalisation kommt. Reisen Sie zur Taverne. Dort sprechen Sie mit dem Wirt, der Sie nun in seinen Keller läßt. Zwei Bilder weiter hindert ein Tor das Vorankommen. Wenn Sie mit einer Schußwaffe die Glocke an der Decke treffen, öffnen sich die Türflügel.

RAIN
trockenzulegen

TIP 28: Durchkämmen Sie die Kanalisation, bis Sie auf einen Mechanismus im Boden treffen. Den benötigten Rohrschlüssel erreichen Sie über die Wendeltreppe einen Bildschirm weiter rechts. Damit betätigen Sie den Mechanismus, um das überschwemmte Rain trockenenzulegen.

SÄUREKUGEL
vom
Rattengott

TIP 29: Laufen Sie weiter nach rechts. Unterhalb der Rattenstatue treffen Sie auf den Rattengott; der ist mit Erdmagie verwundbar, während er Energie sammelt. Damit er das tut, müssen Sie seinen Schlägen mehrmals ausweichen. Nach seinem Ableben hinterläßt der Riesennager die Säurekugel.

GEFÄNGNIS-
Einbruch

TIP 30: Durch den Ausstieg aus der Kanalisation landen Sie in Lower Rain. Gehen Sie zum Bootsmann, der mangels Arbeit verschwunden ist: Das Wasserbecken ist ausgetrocknet. Jetzt können Sie nach oben in Richtung Gefängnis laufen. Bevor Sie die Tür mit dem Barackenschlüssel öffnen, nehmen Sie dem Gnom ein Bild weiter links den Unsichtbarkeitsring ab.

HEBEL
anschießen

TIP 31: In Chains laufen Sie bis zum Kerker; dort treffen Sie den Gefangenen Jeremiah, der einen Goldschlüssel nach unten wirft. Die Brücke lassen Sie mit einem gezielten Schuß gegen den Hebel auf der anderen Seite herunter. Am Fuß der Treppe treffen Sie auf den Echsenwächter, dem Sie nach dem Kampf den Goldschlüssel abnehmen.

RACHE
für Opa

TIP 32: Links treffen Sie Duke in seiner Zelle. Auf der Suche nach einem Schlüssel läuft David nach oben, zieht an der Toilettenschnur und nimmt die Treppe nach unten. Einige Räume und zahlreiche Kämpfe weiter stehen Sie endlich dem Opamörder Fuge gegenüber. Rächen Sie Ihren Großvater, und bewaff-

Der TEDDY
hilft

nen Sie sich mit Fuges Doppelschwertern. Nehmen Sie außerdem den Halbmondschlüssel an sich, und verlassen Sie den Saal durch die Tür oben links.

Mit GLASS
sprechen

TIP 33: Zwei Zimmer weiter besiegen Sie einen Trupp Wächter, die den Zellschlüssel hinterlassen. Außerdem entdecken Sie in einer Zelle den Gefangenen Moss. Wenn Sie ihm den Teddy in die Hand drücken, schwirrt er glücklich ab. Kehren Sie dann zu Duke zurück und befreien Sie ihn.

Mit Johns
SEELE reden

TIP 34: Nach einem kurzen Disput statten Sie gemeinsam Glass' Palast einen Besuch ab, um die Dame zur Rede zu stellen. Glass erweist sich als kooperativ und schickt David nach Deadgate zu einem Plausch mit den Verblichenen. Ins Totenreich gelangen Sie per Schiff: Im Hafen von Verdante wartet schon Kapitän Jonah, der für die stattliche Summe von 300 Gold eine Überfahrt organisiert.

Tip von
LEARY

TIP 35: Bahnen Sie sich einen Weg durch die Toten, bis Sie auf die Seele von John treffen, die den Namen des Verräters preisgibt. Laufen Sie zweimal nach rechts unten, und helfen Sie dem Geist gegen seine Peiniger, um den Steinschlüssel zu bekommen.

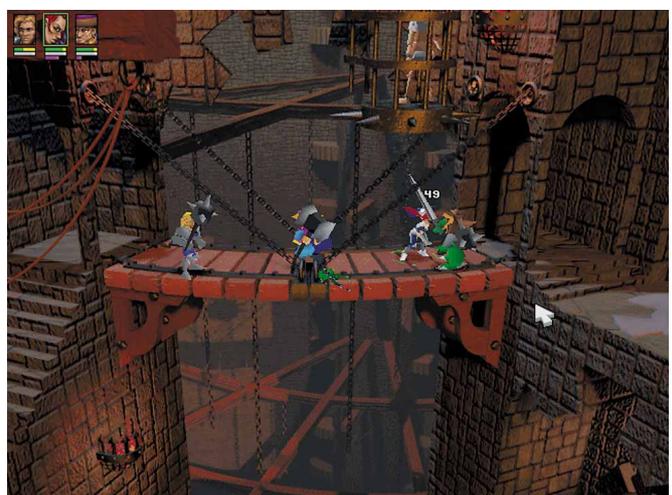
ZEITKUGEL
finden

TIP 36: Erforschen Sie Deadgate, bis Sie auf eine verschlossene Pforte stoßen. Davor treffen Sie den Geist von Professor Leary, der Ihnen von einer versteckten Ausgrabungsstätte in Haven erzählt.

Erst die
Schergen,
dann den
BOSS

TIP 37: Kehren Sie zurück ins Rebellenlager. Moss' Mutter gibt Ihnen aus Dankbarkeit einen »Ring of Resist Magic« mit. Nehmen Sie den Durchgang nach Norden, und laufen Sie zu den Wasserkaskaden. Dort öffnet David einen neuen Weg nach rechts. Folgen Sie dem Pfad, und halten Sie sich anschließend oben, unten und links unten. Auf der verlassenen Ausgrabungsstätte entnehmen Sie der Truhe die Zeitkugel und den verrosteten Schlüssel.

TIP 38: Gehen Sie nach links oben, links und rechts unten. Hier treffen Sie auf den Plague King, den Sie im Kampf bezwingen müssen. Um ihn zu erwischen, erledigen Sie zuerst alle Schergen, die er herbeiruft. Mit dem Eisenschlüssel öffnen Sie das Git-



Tip 31: Die Brücke im Kerker lassen Sie per Schuß auf den Hebel herunter.



Tip 38: Der Weg zum Plague King führt durch gut bewachte Landschaften.

Monster
SICHTBAR
machen

tertor im Hintergrund und finden in der Truhe den Knochenschlüssel nebst zweiter Golem-Schriftrolle. **TIP 39:** Mit dem eben gefundenen Schlüssel läßt sich das Portal in Deadgate öffnen, durch das Sie nach Atro gelangen. Die fiesen Monster können Sie nur treffen, wenn Sie sie mit dem Amulett of Seeing sichtbar machen. Einige Räume weiter wartet bereits die übelgelaunte Dead Queen auf unsere Helden-gruppe. Ihren Magieballen können Sie leicht ausweichen. Sobald sie besiegt ist, finden Sie im nächsten Saal die letzte Magiekugel: den Lichtzauber.

Akt 8

Einsatz des
ANALECTUS'

TIP 40: Sobald Sie ins Rebellenlager zurückkehren, erscheint Glass und teleportiert David plus zwei Begleiter nach Metallon. Dort schlägt sich unser Held bis zu dem Raum durch, in dem ein Roboter an ihm vorbei das Zimmer verläßt. Folgen Sie ihm, und erobern Sie im Kampf das Analectus. Damit bahnen Sie sich einen Weg bis zum Balkon; wenn Sie das Analectus hier benutzen, fließt der Blutstrom durch die Schleuse ab. Auf dem Rückweg zum Teleporter stellt sich Ihnen der ausgebrochene Riesenroboter in den Weg.

Duelle mit
MAGIERN

TIP 41: Gehen Sie weiter nach rechts. In den folgenden Kämpfen sollten Sie immer zuerst die herumteleportierenden Magier erlegen, am besten von fern per Zauber. Auch Glass' Wurfstern erweist sich als äußerst nützlich. Im Raum mit den zwei Kraftfeldern kommt der Halbmondschlüssel zum Einsatz. Fuges Schoßtier bewacht eine Truhe mit dem Granitschlüssel. Dieser beseitigt das zweite Kraftfeld, hinter dem der Magier Oberion David über Silvers wahre Absichten aufklärt: Die Frauen sollen geopfert werden!

Kampf gegen
einen GOTT

TIP 42: Zornentbrannt stürmt David weiter und betritt schließlich Silvers Thronsaal. Der Erzbösewicht fällt in einem langwierigen Kampf (siehe Extrakasten), doch zur Rettung des Reichs ist noch eine letzte Schlacht zu schlagen: Der fiese Gott Apocalypse persönlich will in seine Schranken verwiesen werden. Ist der Höllenknecht geschlagen, darf David seine Liebste endlich wieder in die Arme schließen. CS

Harte Brocken

Die schwierigsten Boßgegner, und wie man sie besiegt.

Wasserdrache

Bewaffnen Sie David mit dem Eiszauber, und laufen Sie von der Mitte des Raums aus auf den Drachen zu, so daß seine Säurebälle Sie verfehlen. Feuern Sie mit der Eismagie von unten auf den Bauch des Ungeheuers, die einzig verwundbare Stelle. Rennen Sie sofort zurück zur Mitte; der Drache wechselt die Seite, und das Spielchen beginnt von vorn.



Draco

Draco hat eine Vielzahl verschiedener Attacken. Um sich davor zu schützen, stellen Sie sich einfach hinter einen Ihrer gefrorenen Gefährten. Keine Angst, wenn dessen Lebensenergie auf Null sinkt; er bleibt trotzdem als Eissäule stehen. Sobald Draco abhebt, um einen Eishagel loszulassen, laufen Sie schnell in eine Ecke des Raums. Kurz bevor Draco zu Boden springt, rennen Sie in Richtung der nächsten Ecke, damit die Eiszapfen Sie verfehlen. Wenn das Biest Energie sammelt (Funken fliegen auf ihn zu), brennen Sie ihm einen Feuerball auf die Schuppen.



Fuge

Fuge ist im Nahkampf beinahe nicht zu bezwingen. Beschießen Sie ihn deshalb sofort nach seiner Hohnrede mit allen Bomben, Pfeilen und Zaubern, die Sie parat haben. Krafttränke erhöhen den dabei erzielten Schaden. Nach dem Geschosshagel sollte Fuge so weit geschwächt sein, daß Sie ihn mit ein paar Schwertstreichern endgültig ins Jenseits befördern können – Ihr armer Opa ist gerächt.



Silver

Hier ist Teamarbeit angesagt: Sie steuern Ihren besten Zauberer, stellen aber David in die Mitte des Raums. Sobald Silver einen Roboter beschwört, verstecken Sie sich hinter David; er wird sich mit dem Gegner prügeln, bis der umkippt. Jetzt schnappen Sie sich mit dem Zauberer die Manakugeln, heilen David und beschießen mit der restlichen Zauberkraft die Kugel an der Decke. Verwenden Sie dazu immer den passenden Zauber: Wenn die Kugel brennt, setzen Sie Feuermagie ein. Den nächsten Robo lassen Sie wieder David erledigen.



Apocalypse

Die meiste Zeit müssen Sie damit verbringen, Apocalypses Magieattacken auszuweichen. Die Feuerbälle können Sie mit dem Schild reflektieren. Wenn der Dämon landet, hacken Sie so schnell wie möglich auf ihn ein. Wehren Sie seine Schläge möglichst ab, da Sie Ihre Lebensenergie nicht auffrischen können.

