

König in sieben Schritten

# Quest for Glory 5

Sieben Prüfungen trennen Sie vom Königsthron. Kein Grund zu verzagen, denn mit unserer Lösung gehört das Reich schon so gut wie Ihnen.

**T**apfere Helden in Sierras Adventure-Rollenspiel Quest for Glory 5 müssen im Fantasy-Land Silmaria ganz schön ackern: Mystische Biester und machtlüsterne Intriganten erschweren den Aufstieg zum Herrscher. Unsere Lösung verrät Ihnen den schnellsten Weg auf den Chefsessel.

Auf **EINKAUF-S-BUMMEL**

**TIP 1:** Bevor Sie sich an die Erfüllung des ersten Ritus machen, sollten Sie die Stadt gründlich unter die Lupe nehmen. Gehen Sie vor der Halle der Könige nach rechts, und sprechen Sie mit Rakeesh. Laufen Sie dann zum Marktplatz, und unterhalten Sie sich mit allen Händlern. Von Wolfie erwerben Sie das Bild, eine Karte und mehrere Amphoren. In der Apotheke kaufen Sie eine Flasche Poison-Cure-Pillen und stibitzen eine Pfefferschote von dem Büschel hinter Julianar. Auch Nicht-Zauberer machen noch einen Abstecher zu Shakras Magieladen, um dort die nützlichen Magie-Magnete zu erwerben.

Gegen **GIFT wappnen**

**TIP 2:** Am Hafen feilschen Diebe beim Zentauren-schmied um einige Dolche. Betreten Sie die Schule des Famous Adventurers, und stöbern Sie ein wenig in den Büchern; sie enthalten zahlreiche Hinweise für spätere Rätsel. Laufen Sie dann nach links in den vierten Teil der Stadt, und besuchen Sie dort die Abenteurergilde. Tragen Sie sich in das ehrwürdige Gildenbuch ein, und informieren Sie sich am schwarzen Brett über offene Aufgaben.

In der **SCHULE**

**TIP 3:** Gehen Sie anschließend zur Gaststätte Gnome Ann's Inn am linken Rand der Stadtmauer, und lassen Sie sich den Schlüssel geben. In Ihrem Zimmer nehmen Sie das Laken aus der Kommode und deponieren einen der Zaubermagneten in der Truhe. Streifen Sie nun so lange durch die Straßen von Silmaria, bis es endlich Abend wird.

Zimmer **FREI**

**NÄCHTLICHE Unternehmungen**

**TIP 4:** Das Dead Parrot Inn ist ab 18 Uhr geöffnet, also statten Sie ihm gleich einen Besuch ab. Am Glücksrad können Sie Ihre Wurf-fähigkeit verbessern und nebenbei noch Geld verdienen. Eine Etage höher hängt das Wettbrett der Arena, wo sich Krieger sofort zum Kampf anmelden. Merken Sie sich den Tag für das Duell; an dessen Abend müssen Sie in der Arena (rechts neben der Halle der Könige) auftauchen. Paladine können in manchen Nächten im Obergeschoß des Inns einem Geist begegnen, der ihnen die Fähigkeit »Untote vernichten« beibringt.

**GEISTER-STUNDE**

**DIEBESGILDE entdecken**

**TIP 5:** Diebe zeigen dem am Tisch sitzenden Arestes das Geheimzeichen, worauf er Ihnen den Weg zur Diebesgilde weist.



**Tip 5:** In der Diebesgilde trainieren Sie Ihre Fingerfertigkeit und schnacken mit Kollegen.

Gehen Sie links der Brücke zur Basis des Turms hin-ab, und benutzen Sie den Werkzeugkasten mit der Mauer. Entschärfen Sie die Falle, und betreten Sie die Gilde. Hier treffen Sie in späteren Nächten Kollegen, können Utensilien

**GELD verdienen**

einkaufen und Ihre Diebesfähigkeiten trainieren.

**TIP 6:** Benutzen Sie den Magneten aus Ihrem Inventar, um in Ihr Zimmer zurückzukehren, und schlafen Sie bis zum nächsten Morgen. In Waffen und Rüstung verlassen Sie die Stadt und laufen zur nahegelegenen Drachenstatue im Norden, wo praktisch immer ein Kampf ansteht. Erlegten Gegnern nehmen Sie Geld und Gegenstände ab und füllen im Notfall Energie und Lebenspunkte durch kurzes Rasten oder mit Pillen wieder auf. Packen Sie außerdem etwas Wachs aus dem Bienenstock am Boden ein. Erbeutete Waffen verkaufen Sie beim Schmied. Wiederholen Sie Kämpfen und Verkaufen, bis Sie 1.000 Drachmas beisammen haben. Sobald Sie die auf das Konto in der Bank einzahlen, beginnen die Rites of Rulership.

**WACHS einsacken**

**Gefecht im FISCHER-DORF**

## Rite of Freedom

**TIP 7:** Suchen Sie das Ihnen zugeteilte Fischerdorf auf der Karte, und marschieren Sie dorthin. Achten Sie darauf, daß Ihre Energiebalken voll sind und Sie einige Rationen Heil- und Stamina-Pillen im Gürtel tragen. Das Dorf füllt sich immer wieder mit neuen Kämpfern; halten Sie sich also nicht zu lange mit Gefechten im Freien auf. Durchstöbern Sie statt dessen die Häuser nach einer Truhe. Wenn Sie aus dieser das Siegel nehmen, ist die Siedlung befreit. Um wertvolle Beute zu machen und Erfahrung zu sammeln, sollten Sie auf die gleiche Weise auch die anderen vier Fischerdörfer retten.

**SIEGEL bergen**

**Rite of Conquest**

**FESTUNG**  
erobern

**TIP 8:** Mieten Sie das Boot von Andre, den Sie jeden Vormittag am Hafen finden. Damit fahren Sie zu der kleinen Insel im Südwesten. Im Schutz der Dunkelheit setzt Andre Sie an der Küste ab. Als Dieb schleichen Sie an den Wachen vorbei, klettern durch die Abwasserrinne nach oben und schlagen alle Gegner mit dem Knüppel nieder. Als Zauberer rüsten Sie sich mit dem Reversal-Spruch, bevor Sie gegen den Magier antreten. Kämpfer und Paladine nehmen den direkten Weg und schlagen sich durch die Masse der Angreifer. Benutzen Sie die Magneten, um mit dem Schild des Generals zur Halle der Könige zurückzukehren.

Per **MAGNET**  
zurück

**Rite of Valor**

**PEGASUS-**  
**FEDERN**  
finden

**TIP 9:** Am Nordrand der Insel Marete lebt ein Pegasus; machen Sie sich dorthin auf den Weg. Bevor Sie die Felsnadeln erklimmen, füllen Sie zwei Amphoren am

Fluß mit Hippocrene Water. Um die begehrten Federn zu erreichen, stellt sich der Held rechts auf die Wippe und bringt den Felsbrocken mit einem Dolchwurf zu Fall. Über die herunterhängende Baumwurzel klettern Sie zur zweiten Felskuppe und



**Tip 9:** Der Magier hat's leicht: Per Schweben-Spruch geht's problemlos in Windeseile auf den Gipfel.

nehmen die Pegasusfedern an sich. Diebe erreichen das gleiche Ziel mit Seil und Wurfhaken, Zauberer schweben einfach per »Levitate« nach oben. Der Magnet bringt Sie anschließend wieder in die Stadt. Sie können einen Teil der Federn an Salim in der Apotheke verkaufen, der dann in Zukunft Stamina-Tränke herstellen kann. Behalten Sie aber auf jeden Fall einige Federn im Inventar zurück. Eine der wassergefüllten Amphoren schenken Sie dem Famous Adventurer, der Ihnen von nun an mit nützlichen Tips zu jedem Ritus weiterhilft.

**FEDERN** zur  
Apotheke

**TIP 10:** Der östliche Ausgang der Stadt führt Sie zu Science Island. Bevor Sie dorthin aufbrechen, kaufen Sie beim Waffenhändler einen Speer und (als Kämpfer) einige Dolche. Setzen Sie die Windmühle mit dem linken Hebel in Gang. Wenn Sie kräftig am rechten Hebel zerran, verabschiedet dieser sich ins Wasser. Setzen Sie den Speer ein, und starten Sie die Seilbahn. Wenn die Gondel am Steg auftaucht, legen Sie den Schalter zurück. Aus der Gondel heraus werfen Sie den Hebel mit einem Dolch oder Forcebolt, um die Bahn in Gang zu setzen.

Nach  
**SCIENCE**  
**ISLAND**

**FLIEGER**  
bauen

**TIP 11:** Beantworten Sie auf Science Island die Fragen auf der Anzeige neben dem großen Rad. Innen hängt an der Wand das Fluggerät, das Sie für die Rei-

se zur Hydraisel benötigen; der Wissenschaftler läßt aber nur wahre Forscher damit experimentieren. Ein Blick auf die Schautafel hilft weiter: Echte Forscher kennen sich mit Pizza aus. Besorgen Sie bei Marrak auf dem Marktplatz je eine der beiden Pizzen. Die Peperonipizza verfeinern Sie mit Pfeffer, die Artischockenpizza mit Anchovis (bekommen Sie von Andre am Hafen). Geben Sie dem Wissenschaftler eine Pizza (tagsüber: Artischocke, nachts: Peperoni), um sich als Forscher auszuweisen. Nun können Sie die Flügel mit Wachs und Pegasusfedern flugtauglich machen und zur Insel der Hydra aufbrechen.

**PIZZA**  
belegen

Gemeinsam  
gegen die  
**HYDRA**

**TIP 12:** Bevor Sie den Kampf gegen die schreckliche Hydra beginnen, füllen Sie am Baum eine Amphore mit der klebrigen Flüssigkeit. Hacken Sie dann auf das dreiköpfige Ungeheuer ein, bis Elsa erscheint und ihre Hilfe anbietet. Gemeinsam besiegen Sie die Hydra ohne Probleme. Untersuchen Sie den Leichnam, und überlassen Sie Elsa die Zähne, wenn Sie als Paladin oder Krieger spielen. In der Höhle nehmen Sie alle Wertsachen an sich und untersuchen die Truhe. Diebe entschärfen die Falle am Schloß, Magier zaubern aus sicherer Entfernung »Trigger«, Kämpfer hoffen, die Explosion zu überleben. Mit der Beute geht's per Magnet zurück zur Stadt.

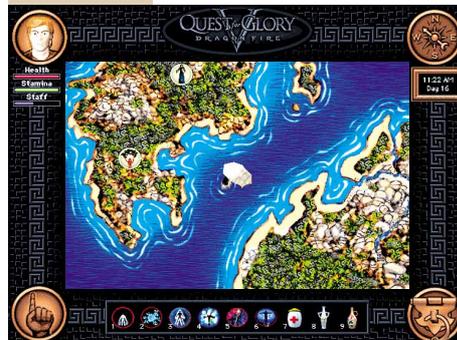
Höhle  
**PLÜNDERN**

**Rite of Destiny**

**TIP 13:** Was Sie für den Ballon alles brauchen, steht in einem Buch beim Famous Adventurer. Die Ballonhülle näht Gnome Ann für Sie, wenn Sie ihr das Bild

Ballon  
**BAUEN**

zeigen. Eine Heizschale erhalten Sie auf gleichem Weg vom Obsthändler Marrak. Gehen Sie damit auf die Plattform auf Science Island, und steuern Sie den Kran mit der Schalttafel so, daß die Fluggondel geborgen wird. Die richtigen



**Tip 13:** Mit dem Luftschiff sind alle Inseln erreichbar.

Einstellungen sind: 100, 50, geschlossen. An dem Luftschiff befestigt Ihr Held das Seil aus der Hydrahöhle, die Hülle und die Heizschale; die Ballonhaut behandeln Sie mit der klebrigen Masse und entzünden die Schale mit dem Zunderkasten.

Plauderei  
mit dem  
**ORAKEL**

**TIP 14:** Steuern Sie die große Insel im Nordwesten an. Nach der Landung betreten Sie den Tempelhof und lesen die Inschrift an der Statue. Eine Geldspende in das Wasserbecken erweckt die Sibyl zum Leben. Sie nehmen das Siegel an sich und pflücken den schwarzen Lotus aus dem Brunnen. Das Luftschiff bringt Ihren Helden zurück zur Stadt. Dort übergeben Sie Salim in der Apotheke den Lotus. Achtung: Benutzen Sie die Magneten nur, wenn Sie Ihren Ballon danach noch erreichen können!

Salim den  
**LOTUS**  
geben

### Rite of Courage

Einmal  
HÖLLE und  
zurück

**TIP 15:** Bevor Sie in Richtung Unterwelt losziehen, kaufen Sie beim Lebensmittelhändler Marrak Gyros, Pralinen und Peperonipizza. Stellen Sie außerdem sicher, daß Sie noch drei leere Amphoren bei sich tragen. Wandern Sie zum Flußtal südwestlich des Vulkankraters. Schöpfen Sie etwas Wasser neben dem gemeuchelten Wächter, und gießen Sie es ganz links wieder in den Fluß. Das Tor zur Hölle öffnet sich, doch Höllenhund Zerberus versperrt den Weg. Beschwichtigen Sie die drei Köpfe mit den vorher gekauften Nahrungsmitteln, und treten Sie durch das Portal.

Futter für  
ZERBERUS

SEELN  
retten

**TIP 16:** Die Unterwelt wimmelt von Geistern, an denen Sie am besten vorbeirennen. Paladine haben mit ihrer Fähigkeit »Untote zerstören« leichtes Spiel. Halten Sie sich rechts, springen, klettern oder schweben Sie den Felsvorsprung hinunter, und laufen Sie durch das Tor. Weiter geht's nach links durch den Drachenschädel und anschließend ganz nach rechts zum Höllenpalast. Entscheiden Sie sich im folgenden Gespräch für die Seele von Erana oder Katrina.

WASSER  
schöpfen

**TIP 17:** Als Beweis für Ihren höllischen Ausflug müssen Sie noch Wasser aus dem Fluß Styx mitnehmen.



Tip 17: Um Styx-Wasser zu finden, müssen Sie vorn auf dem Sims am Strudel vorbeibalancieren.

Füllen Sie also eine Ihrer Amphoren an dem Strudel mit Wasser des Lethestroms. Dort befindet sich am unteren Bildrand auch ein schmaler Sims, den Ihr Held entlanggehen kann. Dahinter erreichen Sie ein ruhiges Flußbett, aus dem Sie Styx-Wasser schöpfen.

Halten Sie sich auf dem Rückweg links, rechts und rechts, um der Unterwelt wieder zu entfliehen.

### Rite of Peace

Für Nichtschwimmer  
VERBOTEN

**TIP 18:** Wenn Sie die Fähigkeit »Schwimmen« noch nicht gelernt haben, sollten Sie das jetzt mit Hilfe eines Buchs im Haus des Famous Adventurers nachholen. Der alte Mann gibt Ihnen zudem wertvolle Hinweise für den Umgang mit der Königin von Atlantis. Pflücken Sie unbedingt ein paar Blumen neben der Apotheke. Ein Amulett für Unterwasseratmung erhält Ihr Held von der Dame, die er aus der Unterwelt gerettet hat. Katrina treffen Sie auf einer Insel südöstlich der Stadt, Erana hält sich auf einem nordöstlich gelegenen Eiland auf.

Amulett  
von der  
DAME

Auf  
TAUCHTOUR

**TIP 19:** Mit dem Talisman und einem Speer bewaffnet, fliegen Sie zur Vulkaninsel im Westen von Marete. Unter Wasser öffnen Sie das Tor mit Hilfe des Speers. Links vom Hauptportal des Unterwasserpalasts läßt sich eine der Wandplatten entfernen,

wodurch Sie direkt in den Thronsaal gelangen. Der Königin überreichen Sie die Blumen und sprechen sie auf den Famous Adventurer an, um Frieden zwischen Menschen und Tritonen zu erwirken.

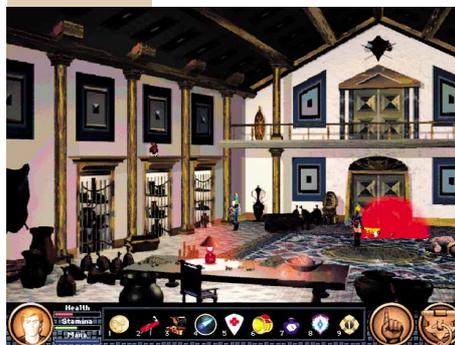
### Rite of Justice

Kampf dem  
MÖRDER

**TIP 20:** Sie müssen den Attentäter nicht suchen, er findet Sie: Sobald Sie in der Nacht vom Hafen in Richtung Gnome Ann's Inn laufen, lauert Ihnen der hinterhältige Schurke auf der Brücke auf. Besiegen Sie ihn im Kampf, und benutzen Sie Poison-Cure-Pills, wenn er Sie mit dem vergifteten Dolch erwischt. Nach der fälligen Besprechung in der Halle der Könige sollten Sie Ihre Vorräte an Tränken auffrischen und sich für den Endkampf wappnen. Sobald Sie sich schlafen legen, beginnt das Finale.

MINOS  
stellen

**TIP 21:** Kämpfen oder schleichen Sie sich durch die Armee an Wachen bis zu Minos' Villa. Innen



Tip 21: Durch die Tür links oben entkommen Sie aus Minos' Villa. Vorsicht: erst Falle entschärfen.

setzt sich Ihr Held erneut gegen eine Horde von Gegnern durch. Hinter der Tür oben links wartet der Hausherr bereits in Begleitung eines ausgewachsenen Minotauren auf Sie. Elsa hilft beim Kampf, wenn Sie ihr die Dietriche vom Tisch an die

Gittertür bringen. Nachdem Minos in den Tod gestürzt ist, entschärfen Sie die Falle an der Tür oben links und brechen auf in den Endkampf.

Das Ende des  
DRACHEN

**TIP 22:** Sie haben nur begrenzt Zeit, um den Drachen zu besiegen; speichern Sie sicherheitshalber an



Tip 22: Jetzt wird's ernst: Den fiesen Drachen bezwingen Sie nur durch Teamwork.

dieser Stelle Ihren Spielstand. Bitten Sie dann Toro und Gort, daß sie die Drachensäule aufrichten. Wenn Ihr starker Held kräftig mithilft, steht der Stein auch schnell wieder gerade. Sprechen Sie einen Ihrer Gefährten an, und erklären Sie ihm, daß er

leider sein Leben für die gute Sache opfern muß. Hacken Sie dann aus Leibeskräften auf den Drachen ein; ein Feuertrank schützt Sie vor der sengenden Lava. Verfolgen Sie das üble Ungeheuer, wenn es abhebt, und holen Sie es dann mit Zaubern oder Dolchwürfen endgültig vom Himmel. Gratulation – Sie sind fortan Silmarias neuer König.

FEUERTRANK  
nicht  
vergessen

