

Es ist nicht leicht, ein Gott zu werden

Lands of Lore 2

Unser Reiseführer durch das Königreich Gladstone hilft gestrauchelten Abenteurern wieder auf die Beine.

ALLGEMEINE Hinweise:

Eigentlich wollte Luther ja nur diesen unangenehmen Fluch loswerden. Wir helfen Ihnen darüber hinaus, Gladstone zu retten und Luther zu verkuppeln.

- TIP 1:** Nicht alle Kreaturen greifen Sie an. Dennoch ist es zum Training oft sinnvoll, mit ihnen zu kämpfen.
- TIP 2:** Mit einigen Personen muß man öfter reden.
- TIP 3:** Legen Sie auf jeder Karte ein zentrales Lager an.

Die vergessene Gottheit

HÖHLE des Drarakels

TIP 4: Die Wachen sind schwach, gefährlicher ist die Riesenspinne. Brechen Sie einen Stalagmiten ab, mit dem Sie die Wache im Westen attackieren. Im Norden ist der Durchgang versperrt. Ein Stück weiter mutiert Luther. Schlüpfen Sie als Echse durch den Spalt am Ende des Ganges, als Untier gehen Sie zurück und verschieben den Felsen. An der Gabelung nach Norden weitergehen, dann hinter der Säulenhalle rechts.

Die Kisten AUFTÜRMEN

TIP 5: Gehen Sie im nächsten Raum durch die linke Tür. Wenn Sie dort die Kisten auftürmen, kommen Sie in den Geheimgang. Bewegen Sie sich wieder zurück, und öffnen Sie die zweite Tür, indem Sie die Kette an der Wand zerschlagen. Suchen Sie nach dem Fluß im Norden. Das Gitter dort öffnen Sie mit dem Hebel neben der Brücke. Das Drarakel ist hinter den großen Toren am Ende des Steges.

HALLE des Drarakels

TIP 6: Beim Aufnehmen einer Waffe aufpassen, daß kein Skelett in der Nähe ist. »Borgen« Sie sich hier die besten Mordwerkzeuge. Wenn Sie die Langarmmaxt nehmen, fährt die Plattform hinunter. Gehen Sie dort den Kanal hinauf, wo neue Zauber sind, und durch die Geheimtür in der Wand. Hinter dem Burgenbild in der Galerie im Norden befindet sich ein Schalter. Schlagen Sie die Sanduhr in einem der Räume im Südosten ein, dadurch altert Luther rapide. Wenn Sie die poröse Wand im Vorraum durchstoßen, gelangen Sie zu einem Drachen, der Sie mitnimmt.

Bei den Katzenmenschen

Hulinen-DSCHUNDEL (1)

TIP 7: Die zweiköpfigen Panther verletzen Luther nur leicht, solange er nicht angreift. Die Wache gewährt Ihnen keinen Einlaß. Erst muß das Mädchen gefunden werden. Kämpfen Sie sich durch den Dornen-Irrgarten im Südwesten und betreten Sie die Höhlen.

HÖHLEN (1)

TIP 8: Im Norden treffen Sie auf ein Monster. Bringen Sie nach dem Kampf die Decke über der Schlucht mit einem Blitzzauber zum Einsturz. Sie müssen das Ten-



1: Die Höhlen. 2: Pythiara, die Schmiedin.
3: Der Tempel. 4: Zum Dschungel der Wilden.

takelwesen besiegen und anschließend die Mutter befreien. Schlüpfen Sie dazu durch die Gitterstäbe.

TIP 9: Mit dem Paßwort, das Sie hier erhalten, bekommen Sie in dem verfallenen Haus einen loh-

Hulinen-DORF

nenden Auftrag. Reden Sie mit Baccatta in der Schenke. Nördlich vom Eingang ist das Haus des Dorfmagiers, der zerbrochene Waffen repariert.

Hulinen-DSCHUNDEL (2)

TIP 10: Vorsicht vor den Spinnen! Sprechen Sie die Schmiedin im Westen an, gehen Sie dann zum Tempel im SO. Vom Vorstand erhalten Sie eine Flöte. Er braucht einen Abdruck der alten Runen in den Höhlen. Wachs dafür liefern die Bienenstöcke im Dschungel.

HÖHLEN (2)

TIP 11: Aktivieren Sie den Aufzug im NW mit Flötenspiel. Fahren Sie zur Ebene sieben, plazieren Sie dort die Flöte im Wandschlitz. Vor den Messern ist ein Geheimgang. Entzünden Sie die Fackel in der Wand, und machen Sie die Abdrücke in dem Loch im Boden. Erforschen Sie auch die anderen Ebenen. Verlassen Sie die Höhle. Geben Sie Dawn einen Abdruck.

Hulinen-DSCHUNDEL (3)

TIP 12: Vor ihrer Werkstatt treffen Sie Pythiara. Nehmen Sie ihr Geschenk. Im Tempel erhalten Sie von Dawn ein Amulett zur Fluch-Unterdrückung. Den anderen Abdruck geben Sie Bruder Julian. Mit dem Dolch läßt Sie der Wächter der Wilden ein.

Dschungel der WILDEN (1)

TIP 13: Überreichen Sie Daniel das Messer. Wenn die Wilden es zurücklassen, heben Sie es auf und gehen zum Lager im Norden. Zeigen Sie der Wache den Dolch. Vom Häuptling (mittlere Hütte) erhalten Sie den Friedhofsschlüssel. Steigen Sie durch die Grube südlich vom Lager zur Drakoiden-Stadt hinunter.

Die versunkene Stadt

Drakoiden-RUINEN (1)

TIP 14: Die Drachenwesen mit dem Bogen bekämpfen. Flüsse überqueren Sie am besten als Untier. Die Sphären auf den Säulen dienen als Schalter. Aktiviert werden sie durch einen Blitzzauber. Den Fluß vor dem Turm der Zauberer ganz im Westen überwinden Sie, indem Sie die Sphäre davor erleuchten. Die Energiebarrieren im Turm genauso aktivieren.

Drakoiden-FRIEDHOF (1)

Nehmen Sie die Armpanzer der Toten in Ebene sieben. Im zweiten Stock ist eine »Aufladestation« für Glaskugeln. Verlassen Sie den Turm, erleuchten Sie die Kugel gegenüber, und treten Sie durch den Spiegel in den Teleporter-Raum. Dort sind drei Beam-Tore. Gehen Sie durch das des Drakoiden-Friedhofs.

TIP 15: Die friedlichen Zombies sollten Sie nur einzeln angreifen. Unter einigen Schädeln in den Katakomben sind Glaskugeln. Klicken Sie bei den Gebäuden auf die Steinfrazten. Die Farbe des Pfeils gibt an, mit welcher Kugel Sie die Tür öffnen. Öffnen Sie das Tor, und bewegen Sie sich Richtung Norden. Im letzten Gebäude links ist eine Glaskugel. Laden Sie zwei in den Ruinen silbern auf, und kehren Sie zurück. An der westlichen Wand entlang nach Norden zum zweiten Haus. Das öffnen Sie, indem Sie die Kugel ins Maul der Statue stecken. Betätigen Sie den Hebel neben dem Eingang, und gehen Sie ins Gebäude gegenüber. Nehmen Sie die Kugel und klicken Sie auf das Faß.

Boden AUFSPRENGEN

TIP 16: Neben an das Öl mit einem Blitzspruch zur Explosion bringen (Abstand!). Springen Sie in die Katakomben. Dort befindet sich im Norden eine Aufladestation für blaue Kugeln; von der Sorte brauchen Sie drei. Der Ausgang befindet sich im Südosten, nördlich davon ist ein Generator für goldene Sphären; auch hiervon benötigen Sie drei. Öffnen Sie die Gebäude mit den Goldkugeln, wo sich weitere Sphären befinden. Sperren Sie die zwei »blauen« Bauten auf, und sprechen Sie mit dem Geist. Nehmen Sie die Urne. Zurück durch den Teleporter zu den Ruinen.

Drakoiden-RUINEN (2)

TIP 17: In der Ruinenstadt befinden sich noch einige nette Gegenstände. Folgen Sie dem Fluß nach Nordwesten. Dort finden Sie die Leiche des Priesters, die Sie auf die Plattform im Raum nebenan schieben. Nachdem Sie die Sphären aktiviert und die Asche in die Urne gefüllt haben, gehen Sie zurück zum Friedhof.

Drakoiden-FRIEDHOF (2)

TIP 18: Sollten Sie zu wenig Glaskugeln haben, schauen Sie in der Drakoiden-Stadt nach. Für die Asche gibt Ihnen der Geist den Schlüssel zum Grabstein nebenan. In dem Raum, den Sie damit aufschließen, müs-

sen Sie je eine gefüllte Kugel der entsprechenden Farbe in die drei Kästen setzen (beachten Sie die Zeichnungen). Öffnen Sie die Tür mit dem Symbol, und sprechen Sie mit dem Geist dahinter. Nehmen Sie den Körper.



- 1: Der Turm der Magier. 2: Die Leiche des Priesters.
3: Belials Statue. 4: Die Schlange.

Das Ende der Ruinenstadt**Drakoiden-RUINEN (3)**

TIP 19: Jetzt wird's schwierig. Klären Sie das Gebiet vorher auf, und speichern Sie oft. Im Norden der Stadt liegt ein großes zweistöckiges Gebäude, in dem eine Statue von Belial ist. Erforschen Sie draußen den nörd-

Dschungel der WILDEN (2)

lichen Gang. Links ist ein Tempel. Betreten Sie den Raum am Ende des Tunnels. Zurück bei der Statue, setzen Sie den Körper in die Nische. Folgen Sie dann der Statue zum Wurm. Rennen Sie zurück, links in den Tempel und dort auf den Tisch. Springen Sie durch die Öffnung oben am Wasserfall. Immer weiter aufwärts, bis Sie eine Tür finden. Werfen Sie diese hinunter, springen Sie hinterher, und stellen Sie sich drauf.

TIP 20: Auch im Dschungel ist noch einiges versteckt. Für die Armpanzer erhalten Sie von Dawn einen Mutationsspruch. Der Drakoiden-Herrscher im Friedhof läßt Silberblätter wachsen – einige pflücken. Geben Sie das Blatt dem Häuptling, bestehen Sie den Kampfritus, und Sie erhalten das Gift für den Larkon. Zu ihm gelangen Sie, wenn Sie im Osten über das Flußtal springen. Klicken Sie mit dem Gift auf den Drachen.

In Schnee und Eis**KLAUENBERGE**

TIP 21: Nachdem Sie mit Dawn gesprochen haben, gehen Sie über die Eisbrücke zum See und dort in die Höhle. Töten Sie den Tiger. Hinter dem Durchgang aktivieren Sie die Sphäre. Es erhebt sich ein Gebäude im See. Springen Sie von Scholle zu Scholle und holen Sie sich die Axt. Im Norden lösen Sie eine Lawine aus. Retten Sie sich auf die andere Seite, indem Sie zur Wand rennen. In der Höhle finden Sie Wächter Kenneth. Sein Bild werfen Sie gegen die Wand, Sie bekommen so das Amulett. Sammeln Sie die Eisstückchen auf. Über die Eisbrücke gelangen Sie zum Gang gegenüber.

Die ZITADELLE

TIP 22: Die Kreaturen hier sind schwer zu bezwingen. Öffnen Sie den Raum mit der Kugel davor. Dort aktivieren Sie die zweite und betreten rechts die Brutkammer. Erst den Blitzschleuderer an der Decke zerstören, danach die Eier. Wenn Sie den Schild und die Waffe tragen, sind Sie unsichtbar. Durch die andere Tür gelangen Sie zum Aufzug. In der großen Halle unten sind Verstecke im Boden, die Sie mit einem Klick auf die Kugeln öffnen.

Dawn BEFREIEN

TIP 23: Nehmen Sie den linken der zwei Gänge im Norden. Klicken Sie auf die Kugel. Den Tunnel entlang und auf die Plattform in der Mitte. Wieder zurück und die Sphäre weiter links aktivieren. Klettern Sie die leuchtenden Stufen hinauf. Rennen Sie oben über die Brücke durchs Tor. Hinter der Tür in der Mitte ist ein Spinnentier, das Sie töten müssen. Sie finden dann den Traumstein, mit dem Sie Dawn retten können. Verlassen Sie die Zitadelle mit dem Traumstein, und gehen Sie zurück zum Dschungel.

Im Tempel des alten Volkes**HULINEN-TEMPEL**

TIP 24: Zur Flußüberquerung auf das Plateau links auf der anderen Seite springen. Links am Hulinentempel den Stein benutzen. An der Leiche vorbei in den nächsten Raum. Geben Sie Aloe in die linke Kugel und Gift (in der Kapelle) in die rechte. Die Leiche müssen Sie auf die Plattform ziehen und auf ihren Körper klicken. In der Kapelle beim östlichen Ausgang den grünen Kristall nehmen. Schlagen Sie dort

**Kampf gegen
DAS ZWEITE
MONSTER**

auf die Säulen ein. Zurück zum Eingang, dann südlich durch die zweite Tür links. Im Fontänenraum betätigen Sie den Schalter. Folgen Sie der Spinne im Norden. Nehmen Sie die Flöte im nächsten Raum, dann den Korridor gegenüber hinab und in den Eingang links. Um die Ecke finden Sie die Leiche, auf die Sie klicken. Die Box aus der großen Maschine in die zweite ziehen und die entstandene Figur nehmen. Zurück zum Eingang und nach Osten. Die Figur in die leeren Nische setzen und den Kristall nehmen.

TIP 25: Zurück zum Eingang und durch die erste Tür links. Setzen Sie die Kristalle in die beiden Kugeln. Den Knopf im angrenzenden Raum drücken, dann die Stufen hoch. In dem Raum mit den drei Ausgängen nehmen Sie zuerst den linken. Springen Sie dort bis ans Ende. Am Ende des Pfades das Götterbild nehmen. Zurück im Ausgangsraum wählen Sie den mittleren Gang. Dort die vier Schalter umlegen. Nehmen Sie das Bild in dem Raum, der sich öffnet. Jetzt in den rechten Tunnel und die drei Schalter am Ende der Pfade drücken.

**Die drei
BILDER**

TIP 26: Hinter der Brücke finden Sie das dritte Bild. Gehen Sie hinter den mittleren Gang, und stecken Sie im nächsten Raum die Flöte in den Wandschlitz. Die Messer überwinden Sie wie in den Höhlen. Der Felsenfalle entkommen Sie, wenn Sie die zwei Knöpfe am Ende des Korridors drücken. Die Götterbilder in die Boxen stellen, dann durch die Tür und auf die Brücke. Töten Sie die Vögel, und ziehen Sie sie auf die Brücke. Unten kämpfen Sie gegen das zweite Spinnenmonster. Der Traumstein bringt Sie in die Götterstadt.

Die Götterstadt

**STADT DER
AHNEN**

TIP 27: Hier müssen Sie einen Turm bauen, indem Sie die Schalter in den umliegenden Türmen betätigen. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten, und biegen Sie in die erste Straße rechts ein. Folgen Sie dem Weg nach Norden, östlich der Straße ist ein Raum mit drei Fontänen, an denen Sie die Eisstücke benutzen und sie dann zerschlagen. Den Block beim Eingang in die Fassung im Boden setzen. Ein Stockwerk tiefer wiederholen Sie das Ganze. Hinter der Mauer die Treppe hinauf, dort das Elfenbein-Stück nehmen. Schnell zurück, dann den westliche Weg nehmen. Den Abgrund im südlichen Raum überqueren Sie, indem Sie einfach drauflosgehen. So gelangen Sie ans zweite Elfenbein-Stück.

**TURMBAU
zu Gladstone**

TIP 28: Folgen Sie der Hauptstraße bis ans Ende. Dort müssen Sie die rote und weiße Kugel sowie die Steinscheibe zerstören. Im nördlichen Turm ziehen Sie den Block auf den Teleporter und folgen ihm. Setzen Sie ihn auf der anderen Seite in die Fassung. Klicken Sie jetzt noch auf den glühenden Stein bei der großen Fläche. Kehren Sie in die Stadt zurück. In südlicher Richtung ist das erste Stück des Turms. Gehen Sie dort rechts in den Gang. Im Kraftfeld-Raum auf der nördlichen Seite erleuchten Sie die zwei Kugeln. Mit einem Blitzspruch hinter der Tür gelangen Sie durch

**Durch die
VIER TÜREN**

**DAS DRITTE
MONSTER**

**UNTER-
IRDISCHE
HÖHLEN**

**Belials
LABOR**

**BELIALS
Ende**

das Feld, hinter dem das dritte Elfenbein-Teilchen ist. Gehen Sie direkt südlich bis zur Mauer. Klicken Sie darauf, um in die Stadt zu gelangen. Der letzte Chip ist in einer Fontäne in einem Raum im Süden. Vom Zentralplatz aus gehen Sie Richtung Westen. Im Pyramiden-Raum die Elfenbein-Teile einsetzen, um in den Südturm zu gelangen. Gehen Sie dort vor wie gehabt. Von der Innenstadt aus die Straße im Süden nehmen. Die Wasserkugel vereisen und zerbrechen.

TIP 29: Vom Zentrum aus jetzt östlich, dann nach Süden. Hinter einer Tür in der westlichen Mauer springen Sie über den Kanal. Bei den gelben Türen müssen Sie die richtige Kombination herausfinden. Entzünden Sie das Öl bei der Statue. Jetzt ganz zurück zum dritten Turm und dort das Schema wiederholen. Beim vierten Turm auf das Oktagon klicken. Legen Sie ein Silberblatt in die mittlere Pyramide, und klicken Sie auf das Uhrglas. Im Turm sind die gleichen Aufgaben zu erfüllen.

TIP 30: Gehen Sie im Gebäude in der Mitte der Stadt durch den Transporter. Nachdem das Untier besiegt ist, gehen Sie durch das Kraftfeld. Nehmen Sie noch den Mantel der Ahnen, gehen Sie dann zurück in die Stadt in Richtung südöstlicher Turm. Nördlich ist ein Raum, in dem Lichtblitze umherschließen. Erleuchten Sie dort die Kugeln hinter den Türen. Hinter der Tür am Ende den Vorhang zurückziehen. Greifen Sie im Raum darauf den Drachenkopf an. Treten Sie durch die geöffnete Tür und durch den Teleporter.

TIP 31: Nicht die Spinnen angreifen! Wenn Sie Richtung SW rennen, kommen Sie in einen »fleischigen« Raum. Kämpfen Sie sich dort durch die Röhren und durch den Spalt gegenüber. Durch die Standbilder gelangen sie mit: Links, Attackieren, aufs Tentakel klicken. Folgen Sie der Spinne durch die Öffnung. Kämpfen Sie sich jetzt durch bis zum Ende.

TIP 32: Im »blutenden« Raum zur Echse mutieren, dann durch den Kanal und die Balken attackieren. Am Ende auf die Hebel am andern Ufer schießen. Drüben betätigen Sie die Hebel nochmals. Im Norden den Wandschalter auslösen. Vom Ende der Brücke springen und stromabwärts rennen, durch den Korridor. Hinter der zweiten Tür rechts auf die Totenschädel je einen Beschwörungszauber sprechen. Die Leiche des Dämons in den Raum mit den roten Fontänen ziehen. Legen Sie ihn aufs silberne Tableau. Durch die Öffnung und auf den Aufzug springen.

TIP 33: Die Fallen reaktivieren sich nach einiger Zeit! Sprechen Sie einen Macht-Transfer-Spruch (Level 5) auf den Kokon im Raum. Belial wird geboren. Töten Sie die Dämonen, die er beschwört, und folgen Sie Belial. Schießen Sie im nächsten Raum auf die blauen Generatoren. Nach dem Kampf gegen Scothia geht es über die Plattformen. Um in der nächsten Kammer die Fallen zu überwinden, zerstören Sie die roten und weißen Sphären und den Fels. Besiegen Sie das Drarakel, dann durch die Türen bis zur finalen Arena. Stürzen Sie sich mit dem Horn sofort auf Belial. **RS**