

Magic Arts 2 - Elbenwald: Komplettlösung

(Stand: 14. Juni 2009)

Hinweis: Diese Komplettlösung bezieht sich auf Version 1.2 des Spiels. Andere Versionen können in einigen wenigen Details von diesem Lösungsvorschlag abweichen, die jedoch spieltechnisch keinerlei Unterschied machen.

Vorwort

Zum 10-jährigen Bestehen von *Yanlab Software*, das irgendwann dieses Jahr ansteht, habe ich beschlossen, eine Komplettlösung zu Elbenwald anzufertigen. Diese ist vor allem in der Absicht entstanden, Spielern entgegenzukommen, die keine Lust haben, aufgrund irgendwelcher Stichworte aus dem Elbenwald-Forum auf gut Glück an allen möglichen Stellen des Spiels [nimm/schau/beweg <Stichwort>] einzugeben, die aber vielleicht an manchen Stellen einfach nicht recht weiterkommen.

Die Komplettlösung ist also so aufgebaut, dass sämtliche Handlungen, die zur Lösung einer Aufgabe nötig sind, in der Reihenfolge angeführt sind, dass sie durch das konsequente Verfolgen der im Spiel gestreuten Hinweise auch ohne externe Lösungstipps zum Ziel führen. Das bedeutet, dass man, sobald man den entscheidenden Hinweis aus der Komplettlösung entnommen hat, diese beiseite legen kann, und das selbstständige Rätseln nach einem winzigen "Überbrückungstipp" wiederaufnehmen kann. Der vorgeschlagene Lösungsweg ist freilich nicht der einzige, sondern einfach der schnellste und direkte Weg zum Ziel. Freilich könnt ihr auch unzählige Dinge untersuchen, die nicht unmittelbar zur Lösung des Spiels beitragen. Dadurch wird die atmosphärische Dichte wesentlich erhöht.

Ich hoffe, dieser Ansatz kommt euch entgegen. Ich wünsche allen Spielern weiterhin viel Spaß bei diesem und zukünftigen Spielen!

Euer Yan

Level 1: Tutorial

Deaktiviere zunächst den Tutorialmodus. Nach deiner Ankunft stehst du auf dem Bahnsteig von Elbenstein. Gib [schau] ein, und du siehst eine Münze vor dir im Staub liegen. Nimm die Münze (1 Reichsmark wird deinem Inventar hinzugefügt). Gehe vor und dann nach rechts, bis du vor der Lokomotive stehst. Nun betrachte die Lok. Du kannst das Führerhaus und ein Blechschild erkennen. Untersuche das Führerhaus: Der Heizer schläft darin! Wecke den Heizer, und bitte ihn um ein Almosen: Er gibt dir 5 Reichsmark. Geh nun in das Bahnhofsgebäude und gib [schau] ein. Zu deiner Rechten findest du eine verschlossene Tür. Klopf an die Tür. Eine junge Frau öffnet. Bitte sie um etwas zu essen. Sie hat zwar nichts im Haus, gibt dir aber aus Mitleid 6 RM. Geh nun nach vorne durch die Bahnhofstür auf die Straße. Geh nach rechts, um mit einem Straßenräuber zu kämpfen. Wenn du ihn besiegst, erhältst du weitere 5 RM. Wenn du verlierst, geschieht nichts (Gnade des Programmierers für den Anfänger). Geh nun die Straße entlang, bis du zur Straßenschranke gelangst. Wenn du versuchst, über die Schranke zu klettern, hält dich ein Wächter auf und

verlangt nach deinem Reisepass, den er jedoch für ungültig erklärt. Deinem Bestechungsversuch gibt er aber nach und kassiert dein gesamtes Geld (mindestens 10 RM). Anschließend kannst du weiterziehen.

Level 2: Im Dorf

Im Elternhaus

Nachdem du im Dorf angekommen bist, geh nach vorne und dann nach links in dein Elternhaus. Geh nach links ins Wohnzimmer und schau dich um. Vor dir siehst du den Sekretär deines Vaters. Wenn du den Sekretär untersuchst, entdeckst du einen Brief, der auf der Tischplatte liegt. Lies den Brief.

Im Schuppen

Geh nun zurück auf die Straße und dann nach rechts in den Schuppen. Schau dich um: Ein paar Bretter lehnen an der Wand. Nimm eines davon.

Im Lebensmittelgeschäft

Geh nun zurück an den Dorfeingang und dann nach links, bis du vor dem Lebensmittelgeschäft stehst. Gib [schau] ein, und du wirst auf die Glasfront des Gebäudes hingewiesen. Wenn du die Glasfront betrachtest, kannst du durch die Scheiben ins Innere blicken. Zerschlag die Scheibe mit dem Brett aus dem Schuppen. Jetzt kannst du hinein. Schau dich um. Vor dir entdeckst du einen Durchgang in der Wand. Geh nach vorne, und du gelangst in einen dunklen Raum. Gib [schau] ein, und du erkennst ein paar leere Regale an der Wand. Untersuche die Wand, und du findest einen Lichtschalter. Wenn du ihn drückst, geschieht jedoch nichts. Geh nun zurück in den Laden und schau dich um. Du erkennst einige Regale. Betrachte eines davon. An seiner Rückwand wachsen allerlei Pilze und dergleichen. Untersuche die Rückwand, und du entdeckst ein kleines Metalltürchen. Öffne das Metalltürchen, und du erhältst Zugang zum Sicherungskasten. Untersuche nun den Sicherungskasten: Er enthält den Hauptschalter, den du nun drückst. Eine kleine Glühbirne neben dem Schalter leuchtet auf. Geh nun wieder nach vorne durch den Durchgang in den dunklen Raum und drücke den Lichtschalter: Das Licht geht an. Gib [schau] ein, und du erkennst ein paar Regale. Untersuche eines davon. Jetzt kannst du ein Spinnennetz erkennen, das in der hinteren Raumecke aufgespannt ist. Untersuche die Ecke, und du findest ein Brecheisen, das hinter dem Netz lehnt! Nimm das Brecheisen.

In Marbergs Haus

Jetzt verlasse den Laden und geh nach rechts, bis du vor Marbergs Haus stehst. Wenn du versuchst, hineinzugehen, versperrt eine Tür dir den Weg. Versuche, sie zu öffnen. Da sie fest verschlossen ist, öffne sie mit dem Brecheisen aus dem Laden. Nun kannst du hinein. Geh nach oben und dann nach links in Marbergs Arbeitszimmer. Wenn du dich umschaust, entdeckst du einen großen Schreibtisch vor dem Fenster, den du untersuchst. Du erkennst Schubladen. Öffne eine Schublade: Ein Schlüsselbund liegt darin. Nimm den Schlüsselbund. Gib nun abermals [schau] ein, und du siehst eine kleine Schiefertafel, die an der Wand hängt. Betrachte die Schiefertafel: Eine Nummer steht darauf. Schieße die Schiefertafel, indem du

auf das Kästchen links oben klickst. Klicke nun auf den grünen Stift ganz rechts im Menüfeld des Spielfensters, und der Notizblock wird aufgerufen. Notiere die Nummer und schließe den Notizblock.

In der Kirche

Verlasse nun das Haus, und geh nach vorne und dann nach rechts, bis du vor der Kirche stehst. Geh hinein. Schau dich um, und du erkennst ein großes Gemälde hinter dir an der Wand. Wenn du das Gemälde betrachtest, erkennst du einen Priester, der in einem Buch liest. Betrachte den Priester, und du entdeckst eine Bildunterschrift. Lies die Bildunterschrift. Sie lautet: „Drei Mal läutete Pfarrer Kieselberg...“ Untersuche nun das Buch, in dem der Priester liest. Auf der aufgeschlagenen Seite steht: „...und blickte gen Himmel. Da wusste er, wie er hinabgelangen konnte.“ Betrachte nun die Wand der Kirche: Du siehst den Glockenstrang von der Decke herabbaumeln. Folge nun dem Spruch auf dem Gemälde: Zieh am Strang. Zieh erneut. Zieh noch einmal, und du hörst, wie sich irgendwo etwas öffnet. Schau nun an die Decke, und du erblickst eine Öffnung, in der ein kleiner Spiegel hängt. Wenn du in den Spiegel schaust, kannst du das Spiegelbild einer Nische in der linken Wand sehen. Betrachte jetzt die Nische: In ihrem Inneren entdeckst du einen hölzernen Hebel. Bewege den Hebel, und hinter dem Altar wird der Zugang zu einer Gruft freigegeben. Geh nach vorne in die Gruft. Geh weiter vor und dann nach rechts, bis du in einem Gewölbe stehst, in dem ein Stuhl auf dem Boden liegt. Schau dich um, und du erkennst den erhängten Pfarrer sowie einen Brief, der am Boden liegt. Lies den Brief. Untersuche jetzt den Pfarrer: Seine Hand ruht auf der Tasche seiner Kutte. Durchsuche die Tasche: Ein Schlüssel ist darin! Nimm den Schlüssel.

Im Pfarrhaus

Geh jetzt wieder hinaus auf die Straße, und wende dich nach links, bis du vor dem Pfarrhaus stehst. Geh hinein und schau dich im Flur um. Neben dir erkennst du eine große Truhe, die jedoch fest verschlossen ist, wenn du versuchst, sie zu öffnen. Öffne die Truhe daher mit dem Brecheisen, und nimm das Gewehr, das darin liegt. Geh nun nach rechts ins Wohnzimmer, und gib [schau] ein. Du erkennst ein Regal, das du untersuchen musst: Eine Schatulle steht darin. Wenn du versuchst, die Schatulle zu nehmen, merkst du, dass sie schwer wie Blei zu sein scheint, und sich keinen Millimeter vom Regal hochheben lässt. Bewege daher die Schatulle zur Seite, und in der Rückwand des Kamins öffnet sich ein Fach mit einem lauten Knarren. Untersuche das Fach, und du siehst ein Zauberbuch. Nimm das Zauberbuch. Geh nun wieder zurück auf den Flur. Wenn du versuchst, nach links zu gehen, versperrt eine Tür dir den Weg. Öffne die Tür mit dem Schlüssel, den du dem Pfarrer aus der Tasche genommen hast. Geh jetzt nach links in die Bibliothek. Einige Regale mit Büchern stehen darin. Nimm ein Buch, und es öffnet sich eine Liste der Bücher, die du lesen kannst. Wähle „Elfische Prophezeiungen“ und lies das Buch. Öffne anschließend den Notizblock und notiere dir das Schlüsselwort für das Schlüsselbuch. Nimm nun erneut ein Buch. Wähle jetzt „Das Tor der Zeit“ aus: Es enthält nur eine Zeichnung. Untersuche das Buch „Das Tor der Zeit“, und du stellst fest, dass sich die Seiten des Buches nicht umblättern lassen. Betrachte nun die Seiten des Buchs, und du erkennst, dass es sich gar nicht um einzelne Buchseiten handelt, sondern um einen weiß angemalten Holzklötz, der auf dem hinteren Buchdeckel befestigt ist. Untersuche den Buchdeckel, und er löst sich von dem Holzklötz, sodass ein Hohlraum zum Vorschein kommt. Betrachte den Hohlraum, und du findest einen Zauberstein. Nimm den Zauberstein.

Im Warenlager

Verlasse das Pfarrhaus, und geh nach vorne, bis du vor dem Warenlager der Gießerei stehst. Geh hinein und dann bis ganz nach hinten an die Wand. Schau dich um, und du siehst eine Falltür im Boden. Wenn du versuchst, sie zu öffnen, stellst du fest, dass sie fest verschlossen ist. Öffne die Falltür daher mit dem Brecheisen: Sie springt einen Spalt auf, und gibt den Blick auf einen Abstieg sowie eine dunkle Nische frei, die ein uraltes Schriftstück enthält. Lies das Schriftstück (es ist im Anhang des Handbuchs abgedruckt).

In der Gießerei

Verlasse das Warenlager wieder, und geh zurück, bis du auf dem Vorplatz der Gießerei stehst. Geh nach links, und du stehst vor dem Hauptgebäude der Gießerei. Wenn du versuchst, hineinzugehen, versperrt eine Tür dir den Weg. Versuche, sie zu öffnen: Sie ist fest verschlossen. Öffne die Tür daher mit dem Schlüsselbund, den du aus der Schublade in Marbergs Haus genommen hast. Geh hinein und dann nach rechts in Marbergs Büro. Bilder hängen an der Wand. Untersuche die Bilder, und du entdeckst ein großes Gemälde an der linken Wand. Betrachte das linke Gemälde, und du siehst einen Holzrahmen, der mit Schnitzereien verziert ist. Schau jetzt den Rahmen an: Er besitzt zwei Scharniere auf der rechten Seite. Eine Geheimtür offenbar! Wenn du jetzt noch die Schnitzereien untersuchst, entdeckst du ein kleines Schlüsselloch, das im linken Teil des Rahmens eingelassen ist. Steck einen der Schlüssel des Schlüsselbunds in das Schlüsselloch, und öffne das Gemälde mit dem Schlüssel: Dahinter befindet sich ein mannshoher Tresor. Betrachte den Tresor, und du erkennst ein Zahlenschloss. Untersuche das Zahlenschloss: Es öffnet sich ein Fenster, in dem du das Schloss einstellen kannst. Schließe das Fenster. Öffne nun den Notizblock, und merke dir die Zahl, die du in Marbergs Haus von der Schiefertafel abgeschrieben hast. Schließe den Notizblock, und untersuche nochmals das Zahlenschloss; Das Fenster öffnet sich erneut. Gib nun die Zahlenkombination ein, indem du auf die Ziffern klickst. Wenn du fertig bist, klicke auf den grauen Knopf links neben der Ziffernanzeige: Surrend öffnet sich der Tresor. Untersuche nun den Tresor erneut. In seinem Inneren entdeckst du eine wertvolle Standuhr. Wenn du versuchst, die Standuhr zu bewegen, fällt sie krachend um, und du erkennst ein kleines Schild an der Rückwand des Tresors. Betrachte das Schild: Ein kleines Zeichen ist darauf. Wenn du das Zeichen anschaust, erkennst du, dass es sich um ein Kruzifix handelt, das von zwei seltsamen Wesen belagert wird: Es handelt sich um dasselbe Zeichen, das auf dem Zauberstein zu sehen war, als du ihn genommen hast! Zerschlage jetzt das Schild mit dem Brecheisen, und dahinter kommt ein Geheimfach zum Vorschein. Schieb jetzt den Zauberstein in das Geheimfach. Er leuchtet grün auf, die Rückwand des Tresor öffnet sich und gibt den Durchgang zu einem geheimen Keller frei. Geh nun nach links und weiter vor, bis du in einem Gewölbe stehst: Ein Skelettkrieger stürmt auf dich zu. Töte den Gegner mit dem Gewehr, das du aus der Truhe des Pfarrhauses genommen hast: Du erbeutest ein Schwert, das deinem Inventar hinzugefügt wird. Geh jetzt nach vorne ans untere Ende des Gewölbes. Untersuche den Steinblock, und du liest: „Lies und sprich und du wirst fallen.“ Zieh nun das Zauberbuch hervor, und klicke die Buchstaben in der Reihenfolge an, dass sich das Schlüsselwort ergibt, das du in der Bibliothek des Pfarrhauses in deinem Notizblock notiert hast. Schließe das Zauberbuch wieder, und du wirst in den Strudel der Zeit hinabgerissen.

Level 3: Im Kerker

Im Labor

Nach deiner Zeitreise befindest du dich wieder in demselben Gewölbe, aus dem du die Reise angetreten hast. Wenn du versuchst, den Raum nach hinten zu verlassen, versperrt eine schwere Gittertür dir den Weg. Versuche, sie zu öffnen: Das ist nur mit einem Schlüssel möglich. Gib [schau] ein, und du siehst, dass nun hohe Bücherregale an der Wand der Halle stehen. Nimm das magische Buch aus dem Regal, das der Humanist Barnaba Massimo in seinem Tagebuch am 20. November erwähnt. Es enthält eine Rätselfrage, die mit „Sonnenaufgang“ oder „Sonnenuntergang“ zu beantworten ist: Dann öffnet sich zu deiner Linken eine Geheimtür im Bücherregal. Geh nun nach links und dann weiter vor, bis du an eine Gittertür gelangst. Wenn du versuchst, sie irgendwie zu öffnen, ist sie fest verschlossen. Geh nun zurück an den Beginn des Abstiegs, und schau dich um: Hinter dir befindet sich eine schwere Steintür. Schließe die Steintür, und geh wieder bis zur Gittertür, die sich nun öffnen lässt.

Im ersten Zellentrakt

Geh nach vorne, und du befindest dich am Anfang eines langen Ganges, der von Fackeln erhellt wird. Schau dich um, und du wirst auf eine Gefängniszelle zu deiner Linken hingewiesen. Betrachte die Zelle: Ein Mann liegt darin! Wecke den Mann. Da er einen etwas verwirrten Eindruck macht, frage ihn, ob bei ihm eine Schraube etwas locker sitzt, worauf er sich beklagt und nach Braten und Wein verlangt. Vermerke das in deinem Notizblock. Wenn du ihn um Hilfe bittest, redet er wirr daher: Die Asche werde dir zu deiner Rettung verhelfen. Notiere auch dies. Jetzt schließe das Dialogfenster wieder und geh weiter vor, bis du neben der dritten Zellentür in diesem Gang stehst. Wenn du versuchst, nach links zu gehen, versperrt eine schwere Gittertür dir den Weg. Untersuche dir Tür, und du entdeckst ein Vorhängeschloss daran. Betrachte es: Das Eisen, aus dem es gefertigt ist, hat eine Bruchstelle! Schlage nun mit dem Brecheisen auf das Schloss, sodass es zerbricht und die Gittertür einen Spalt aufspringt, und geh dann nach links in die Zelle. Schau dich um, und du wirst eines großen Steinblocks an der Wand gewahr. Untersuche den Steinblock: Es handelt sich dabei um eine Art Liege, auf der eine Strohmatte ausgebreitet liegt. Schlitze nun die Strohmatte mit dem Schwert auf, das du im Kampf mit dem Skelett erbeutet hast: Sie hat nun einen Spalt in der Mitte. Untersuche den Spalt näher, und du erkennst einen rostigen Eisenstab unter der Matte, auf dem eine fette Spinne hockt. Wenn du den Eisenstab drückst, geschieht nichts. Zieh also am Eisenstab, und ein Geheimgang zu deiner Linken tut sich auf. Geh nun nach links und dann nach vorne, bis du in einer Art Gebetsraum stehst, in dessen Mitte sich ein Altar aus Stein befindet. Untersuche den Altar: er besitzt eine schwere Tischplatte, auf der ein eisernes Kreuz befestigt ist. Betrachte die Tischplatte, und du findest einen Kelch, der unter dem Kreuz steht. Nimm den Kelch, und geh dann wieder zurück und nach rechts, bis du wieder am Ende des von Fackeln erleuchteten Ganges stehst. Nun geh nach vorne, bis du auf einer Plattform stehst, von der aus du in eine gewaltige Säulenhalle blicken kannst. Gib [schau] ein, und du kannst erkennen, dass es in der Halle noch drei weitere solcher Plattformen gibt, von denen jeweils ein Gang ins Innere der Mauern führt. Außerdem entdeckst du einen Schaltplan zu deiner Linken. Untersuche den Schaltplan, der daraufhin angezeigt wird, und der den Grundriss der Säulenhalle darstellt. Gib [schau] ein, und du wirst auf zwei Hebel neben dem Grundriss hingewiesen, die mit römischen Ziffern

gekennzeichnet sind (im Bild als I und III erkennbar). Bewege den ersten Hebel, und du hörst, wie zu deiner Rechten eine Strickleiter in die Tiefe rattert. Bewege jetzt den dritten Hebel, und du hörst, wie irgendwo eine Strickleiter in die Tiefe fährt, während die zu deiner Rechten wieder hinauf fährt. Bewege erneut Hebel 1, und die Leiter zu deiner Rechten gleitet wieder hinab, während Leiter 3 eingezogen wird.

In der Folterkammer

Geh jetzt nach rechts, und dann nach vorne, bis du am Boden der riesigen Halle stehst, in deren Mitte sich eine Feuerstelle befindet, die nach links und rechts umrundet werden kann. Untersuche die Feuerstelle, und du wirst auf die noch glühende Asche aufmerksam gemacht, die vermutlich zur Peinigung der Gefangenen in den Käfigen über der Feuerstelle dient. Erinnerung dich nun an den Tipp des wirren Gefangenen, den du am Eingang des Kerkers befragt hast, und untersuche die Asche, während du um die Feuerstelle gehst (am schnellsten wirst du fündig, wenn du von deiner jetzigen Position aus nach rechts und dann einmal zurück gehst; Tipp: Nutze die automatische Karte aus dem Menü rechts, um dir die Navigation zu erleichtern). Untersuche nun die Asche, und du findest eine schwere Eisenkugel mit einer Kette daran. Nimm die Eisenkugel, und untersuche die Kette: An ihrem Ende befindet sich eine Manschette, mit der die Kugel am Bein eines Gefangenen befestigt werden kann. Geh wieder nach vorne, bis du am Fuße der ersten Plattform stehst, von der du gekommen bist: Hinter dir führt eine Leiter in die Höhe. Hänge nun die Eisenkugel an die Leiter und steige zurück auf die Plattform. Geh nach links zum Schaltplan, und bewege Hebel 3: Jetzt rattert wieder eine Strickleiter in der Ferne in die Tiefe, doch die Leiter zu deinen Füßen bleibt wo sie ist. Steig also wieder in die Halle hinab, geh nach links, dann vor und dann wieder links, bis du vor einer Strickleiter stehst, die an der Mauer in die Höhe führt (es handelt sich auf der Karte um den Ausgang links oben).

Im zweiten Zellentrakt

Geh vor, sodass du die Strickleiter emporkletterst und am Eingang eines weiteren, von Fackeln erhellten Ganges stehst. Wenn du dich umschaust, entdeckst du zu deiner Rechten einen weiteren Schaltplan, den du untersuchst: Diesmal entdeckst du Hebel zu den Leitern 2 und 3. Ignoriere den Plan jedoch zunächst und tritt stattdessen nach vorne in den Gang, der zu beiden Seiten von Zellen gesäumt wird. Schau nun in die rechte Zelle: Du erkennst durch die Gitterstäbe, dass ein Mann darin liegt. Wenn du ihn ansprichst, wacht er jedoch nicht auf, sondern schnarcht friedlich weiter. Schlage daher mit dem Brecheisen gegen die Gitterstäbe, und der Mann erwacht durch den Lärm, sodass du ihn ansprechen kannst. Wenn er sich über die Ruhestörung beschwert, antworte ihm, dass das Ganze ein Versehen gewesen sei, und er verrät dir, dass er während der Minenarbeit einmal ein geheimes Vorratslager in einer Felsspalte angelegt hat. Notiere diesen Hinweis in deinem Notizblock. Bitte den Mann noch um einen Tipp: Er wird dich auf einen geheimen Zugang hinweisen, der sich in einer Zelle mit einem beschädigten Schloss befindet (falls du den Zugang noch nicht geöffnet hast [s.o.], vermerke diesen Punkt auf deinem Notizblock). Geh jetzt ganz nach vorne durch, bis du in eine kleine Schmiede am Ende des Ganges gelangst. Schau dich um, und du stößt auf einen steinernen Kamin, der völlig mit Ruß bedeckt ist. Untersuche den Ruß: Du entdeckst den schweren Hammer des Schmieds, der über dem Kamin hängt. Wenn du versuchst, den Hammer zu nehmen, musst du feststellen, dass er zu hoch für dich hängt. Nimm den Hammer daher mit dem Brecheisen, mit dem du den Haken am Griff des Hammers zu fassen bekommst und deinem Inventar hinzufügst (notiere den Haken am Hammergriff!). Jetzt verlasse die Schmiede und den Gang, und steig wieder hinab in die Folterkammer, bis

du vor Leiter 3 zum Stehen kommst. Hänge nun den Hammer an die Leiter. Steig wieder hinauf, und geh dann nach rechts zum Schaltplan. Bewege jetzt den zweiten Hebel, und du hörst, wie irgendwo eine weitere Strickleiter in die Tiefe fährt.

In der Mine

Nun klettere wieder hinunter in die Säulenhalle, und geh um die Feuerstelle herum, bis du vor der Plattform stehst, die sich auf der Karte unten rechts befindet. Dreh dich nach links, und du siehst, dass eine Leiter zu Plattform 2 hinaufführt. Steige hinauf, und geh dann weiter vor, bis du an eine Weggabelung unter freiem Himmel gelangst. Geh nach links und dann vor in die Kapelle. Gib [schau] ein, und du entdeckst zu deiner Rechten das Weihwasserbecken. Betrachte das Becken: Es ist Wasser darin! Nimm nun etwas Wasser mit dem Kelch, den du vom Altar des geheimen Gebetsraumes gestohlen hast. Nun verlasse die Kapelle wieder, und geh zurück zur Weggabelung. Geh jetzt nach vorne, bis du direkt neben der Lorenbahn stehst, die in den Stollen vor dir führt. Untersuche eine Lore genauer, und du wirst auf die eiserne Ladefläche hingewiesen. Wenn du dir die Ladefläche ansiehst, fällt dir der große Container ins Auge, der die Ladefläche bildet. Betrachte den Container: Er ist mit einer Art Kippvorrichtung versehen, um ihn zu leeren. Wenn du dich an der Kippvorrichtung zu schaffen machst, wirst du darauf aufmerksam gemacht, dass diese nichts weiter als ein kleines Loch enthält. Lass nun die Lore hinter dir, und geh nach vorne in die Mine. Marschiere ganz durch, bis du in ein Gewölbe kommst, in dem der Schienenstrang vor einem Schuppen endet. Schau dich um, und du entdeckst eine weitere Lore an der rechten Wand. Untersuche nun die Kippvorrichtung dieser Lore: Ein Hebel steckt darin! Nimm den Hebel, und geh wieder hinaus zu der Lorenbahn. Jetzt steck den Hebel ins Loch der Kippvorrichtung, und bewege anschließend den Hebel, der sich jedoch keineswegs als Kipphebel, sondern als Bremse erweist! Die Konsequenz: Die Lore rast in den Stollen. Geh nun wieder in die Mine, und du findest den Schuppen durch den Aufprall der Lore völlig zerstört. Durchsuche nun den Schuppen: Eine Leiter ist darin. Nimm die Leiter. Als du die Leiter einpacken willst, fällt dein Blick auf dein Gewehr: Es ist ungeladen, die Kugeln müssen irgendwo herausgekullert sein! Behalte diesen Umstand im Hinterkopf (oder auf dem Notizblock). Erinnerung dich nun an den Tipp des Gefangenen in Zellentrakt 2, der dich auf sein Vorratslager in einer Felsspalte hingewiesen hat. Schau deshalb in diesem Raum nach einer Felsspalte: Es ist keine da! Geh daher zurück in den Gang, der zur Mine führt, und suche erneut nach der Felsspalte. Diesmal findest du eine, doch sie liegt zu hoch, um hineinzusehen. Lehne daher die Leiter unter die Felsspalte, und untersuche die Felsspalte: Ein paar Weintrauben liegen darin. Nimm die Weintrauben und anschließend die Leiter. Erinnerung dich nun (oder auch später auf dem Weg) an den Wunsch des Gefangenen aus dem ersten Zellentrakt, sich endlich einmal wieder an Wein und Braten zu laben, und leg die Weintrauben in den Kelch, den du in der Kapelle vorher mit Weihwasser gefüllt hast. Begib dich sodann wieder zurück in den ersten Zellentrakt (auf der Karte links unten), und geh ganz zurück an den Anfang des Ganges, in dessen linker Zelle du den ersten Gefangenen gefunden hast. Gib dem Mann den Kelch, und er wird vor Freude herumtanzen und dir nebenbei noch deine Patronen aushändigen, die zu Beginn deiner Odyssee hier im Kerker in seine Zelle gekullert sind. Nun ist dein Gewehr wieder geladen!

Der Gang in die Freiheit

Geh jetzt wieder hinunter in die Folterkammer, und wende dich schnurstracks nach links und wieder nach vorne, bis du neben dem Ausgang zur vierten Plattform stehst (auf der Karte rechts oben). Dreh dich nach

links, sodass du direkt vor der Steinsäule stehst, an der die Leiter hängt. Wenn du versuchst, hinaufzuklettern, bemerkst du, dass die Leiter noch hochgezogen ist. Lehne daher die Leiter, die du aus dem Schuppen in der Mine mitgenommen hast, an die Steinsäule und klettere hinauf. Wenn du versuchst, in den dunklen Gang vor dir zu gehen, stürmt ein Wächter auf dich zu, um dich anzugreifen. Töte den Wächter mit dem (zum Glück geladenen!) Gewehr. Folge nun dem dunklen Gang, bis du vor einem Eisentor stehst. Wenn du versuchst, das Eisentor zu öffnen, stellst du fest, dass es fest verschlossen ist. Untersuche das Eisentor: Hinter ihm beginnt die endlose Finsternis! Wenn du jetzt in die Finsternis schaust, erkennst du hinter dem Tor an der gegenüberliegenden Wand einen Schalter. Versuche, den Schalter zu drücken: Er liegt außer Reichweite. Versuche, den Schalter mit dem Brecheisen zu drücken: Es ist zu kurz! Erwähne dich nun an den Hebel, mit dem du die Bremse der Kipplore in der Mine gelöst hast. Geh also nochmal zurück in die Mine, und untersuche den Schuppen erneut: Er ist völlig zertrümmert – dank eines Stück Schrotts, das in fernen Zeiten einmal eine Kipplore gewesen ist. Wenn du versuchst, den Hebel zu nehmen, bemerkst du, dass sich dort kein Hebel mehr befindet. Betrachte nun den Schrott, und du wirst auf eine Vorrichtung hingewiesen, die du vorher für eine Kippvorrichtung gehalten hast. Erwähne dich, dass du mit dem Hebel in dieser Vorrichtung vorhin die Bremse gelöst hast, und schliesse daraus messerscharf, dass es sich dabei also um eine Bremsvorrichtung handeln muss! Untersuche die Bremsvorrichtung, und du findest eine total verbogene Stange, die vor Urzeiten einmal ein Hebel gewesen ist, den du hineingesteckt hast. Nimm die Stange, und geh zurück in Gang 4, bis du wieder vor dem verschlossenen Eisentor stehst. Drücke nun den Schalter, den du in der Dunkelheit hinter dem Tor gefunden hast, mit der Stange. Sie springt einen Spalt auf, sodass du hindurch gehen kannst. Dahinter führt dich eine Treppe hinauf in die Burg.

Level 4: In der Burg

Im Thronzimmer

Nach deiner Ankunft im Waffensaal der stolzen Burg geh sogleich nach vorne und hinaus auf den Gang. Geh nochmals vor, dann nach links ins Thronzimmer und dann noch einmal nach vorne, bis du direkt vor dem Thron stehst. Untersuche den Thron: Sofort fällt dir der Sitzbezug auf, der den Abdruck des Hinterns des Burgherren trägt. Betrachte nun den Sitzbezug, und du kannst erkennen, dass er sowohl die Sitzfläche, als auch die Lehne des Throns schmückt. Wenn du die Lehne näher untersuchst, fällt dir ein Scharnier ins Auge, das am unteren Ende der Lehne angebracht ist: Offensichtlich ist sie beweglich! Bewege also die Lehne. Dahinter kommt ein Loch im Holz zum Vorschein, das, nachdem du es näher betrachtet hast, ein kleines Schlüsselchen enthält. Nimm den Schlüssel.

Im Schlafgemach

Verlasse nun den Thronsaal wieder, geh weiter vor und dann nach rechts, um den Gang auf diesem Stockwerk zu folgen. Folge dem Gang, bis du vor einem offenen Torbogen stehst, der ins Freie auf eine Aussichtsplattform führt. Wende dich nun nach rechts, und geh vor, um neben der ersten Zimmertür auf dieser Seite des Ganges stehen zu bleiben. Geh jetzt nach links in das Schlafgemach, in dem sich ein großer Kamin befindet. Untersuche den Kamin: Er ist mit zahlreichen Verzierungen und Malereien versehen.

Betrachte die Verzierungen näher, und du erkennst, dass es sich lediglich um ein paar simple geometrische Formen handelt. Nun schau dir die Formen an: Da gibt es bunte Rechtecke und Kreise, und oben, in der Mitte des Kamins, ist ein großes, rotes Rechteck angebracht. Untersuche das rote Rechteck, und du bemerkst, dass es sich um eine rot lackierte, rechteckige Eisenplatte handelt. Notiere dir diese Beobachtung in deinem Notizblock.

Im Turmzimmer

Verlasse nun das Schlafzimmer wieder, und tritt auf den Gang. Geh vor, und versuche nun, nach links in das nächste Zimmer zu gehen: Eine Tür versperrt dir den Weg. Wenn du versuchst, sie zu öffnen, musst du feststellen, dass sie fest verschlossen ist. Versuche, die Tür mit dem Schlüsselchen aus dem Thronzimmer zu öffnen: Er passt nicht! Geh also weiter vor und dann nach links in das gemütliche Turmzimmer. Gib [schau] ein, und du bemerkst einen schweren Schrank an der Wand. Betrachte den Schrank genauer. Er ist mit zwei schweren Türen verschlossen. Öffne also den Schrank. Darin befindet sich allerlei Krimskrams, unter anderem auch zahlreiche Topfpflanzen. Untersuche die Topfpflanzen: Es ist Klee, Hahnenfuß und Efeu darunter. Wenn du das Efeu untersuchst, stellst du fest, dass es so wild wuchert, dass von der Blumenerde im Topf fast nichts mehr zu sehen ist. Schau dir also die Blumenerde näher an: Ein kleiner Draht steckt darin, an der sich das Efeu emporhängelt. Nimm den Draht.

In der Empfangshalle

Geh nun wieder auf den Gang und dann soweit zurück, dass du rechts neben dem Balkon auf dem Quergang zum Stehen kommst (orientiere dich an der Karte). Dreh dich nun aber nach rechts, und du kannst hinunter in die Empfangshalle der Burg blicken. Gib [schau] ein. Du entdeckst einen schweren Kronleuchter, der über einem großen Tisch hängt. Auf dem angezeigten Bild ist zu erkennen, dass er eigentlich über dem linken Ende des Tisches hängt. Wenn du den Kronleuchter untersuchst, kannst du ein Seil sehen, mit dem er an der Decke befestigt ist. Betrachte das Seil: Es läuft an der Decke in deine Richtung und dann nach unten: Es muss irgendwo in der Wand zu deinen Füßen verankert sein. Vermerke diese Tatsache auf deinem Notizblock. Wende dich nun wieder nach links, und geh zurück bis zu der Stelle, von der aus du nach links in den Thronsaal abgelenkt bist. Geh hier aber nach rechts und dann nach vorne, bis du unten in der Burghalle stehst. Dreh dich nach rechts, und schau dich um. Vor dir siehst du einen langen Tisch, der bis zur Wand führt. Betrachte die Wand: Du erkennst ein kleines Kästchen, das an der rechten Wand über dem Tisch angebracht ist. Wenn du versuchst, das Kästchen zu öffnen, kommst du freilich nicht heran: Es hängt in drei Metern Höhe über dem Tisch! Erwähne dich nun an den Kronleuchter, der über der linken Seite des Tisches hängt sowie das Seil, an dem er befestigt ist, und das seinerseits irgendwo in der linken Wand der Burghalle verankert sein muss. Tritt also wieder einen Schritt zurück, sodass du direkt an der linken Burghalle stehst. Suche nach einem Seil: Tatsächlich – über dir ist ein Seil in der Wand verankert. Versuche nun, das Seil mit dem Schwert zu zerschneiden: Es hängt zu hoch, und du kommst nicht ran. Geh also wieder nach rechts zu dem Tisch, und gib [schau] ein. Du stellst fest, dass außerdem noch Stühle um den Tisch herum stehen. Schieb einen Stuhl nach hinten, sodass er unter dem Seil steht. Jetzt geh wieder zurück an die Wand und versuche, das Seil mit dem Schwert zu zerschneiden, was dank des Stuhls nun leichter von der Hand geht. Der schwere Kronleuchter kracht herunter. Wenn du

dich wieder nach rechts wendest, siehst du, dass der Kronleuchter auf die linke Seite des Tisches gefallen ist, und daher dessen rechte Seite nach oben drückt, sodass er bis an das Kästchen an der Wand heranragt. Nun kannst du das Kästchen mit dem Schlüssel öffnen, den du in der Rückwand des Throns gefunden hast. Ein seltsamer Stab aus Eisen ist darin. Nimm den Stab.

Verfolgungsjagd

Jetzt erinnere dich an die rechteckige Eisenplatte, die du am Kamin im Schlafgemach entdeckt hast. Geh also zurück in das Schlaggemach, und leg den Stab auf die Eisenplatte, die ihn magnetisch anzieht. Der Kamin öffnet sich, nachdem du den Stab wieder weggenommen hast. Jetzt kannst du nach rechts in ein weiteres Schlafgemach gelangen (du bemerkst scharfsinnig: Es handelt sich um das Zimmer, das man vom Gang aus nicht erreichen konnte, weil die Tür verschlossen war). Geh jedoch gleich wieder zurück ins erste Schlafzimmer und lege den Stab nochmals auf die Eisenplatte: Der Kamin schließt sich wieder. Präge dir diese Beobachtung gut ein (am besten auf dem Notizblock)! Nun geh wieder zurück und hinunter in die Burghalle, bis du vor dem Tisch zum Stehen kommst. Geh nun nach vorne und dann nach rechts, und du findest dich vor einer großen, hölzernen Tür wieder. Wenn du versuchst, hindurch zu gehen, gelingt es nicht: Der Gang dahinter riecht zu streng, und außerdem ist er stockfinster! Geh also wieder zurück, bis du erneut vor dem Tisch stehst, der durch den Kronleuchter demoliert ist. Untersuche den Kronleuchter, und du wirst auf einige Kerzen aufmerksam gemacht, die noch brennen. Nimm eine Kerze. Jetzt geh wieder nach vorne und dann nach rechts zu der hölzernen Tür. Jetzt kannst du hinein. Geh vor bis ans Ende des Ganges: Johanne Gawine greift dich an! Sie ist stocksauer und, wie du schnell feststellen wirst, mit Gewalt nicht kleinzukriegen. Beende den Kampf also, indem du das Symbol zum Aufgeben anklickst (falls du ihn nicht schon verloren und damit beendet hast), und verlasse schnell den dunklen Gang nach hinten. Jetzt wird es knifflig: Denn Johanna verfolgt dich! Das heißt: Jedesmal, wenn du eine Bewegung rückgängig machen willst, indem du in die entgegengesetzte Richtung läufst, fängt sie dich ab und es kommt zum Kampf. Behalte erst einmal einen kühlen Kopf, und erinnere dich der Mechanik am Kamin in den beiden Schlafzimmern. Messerscharf schließt du, dass die einzige Möglichkeit, Johanna unschädlich zu machen, die ist, sie in das zweite Schlafgemach zu sperren, das man momentan nur über den Kamin erreichen kann. Jetzt gilt es also, das Schlafzimmer im oberen Stockwerk so zu erreichen, dass du keine deiner Bewegungen korrigieren musst. Bewege dich also vorsichtig durch die Burg, und nutze am besten die Karte, um dich zu orientieren. Falls du einmal in eine Sackgasse gerätst, hat Johanna dich in der Falle, und das Spiel ist nicht mehr zu gewinnen. Locke mit dieser Methode Johanna also bis in das Schlafgemach, das man durch die Tür über den Gang erreichen kann. Jetzt leg den Stab auf die Eisenplatte des Kamins, der sich abermals öffnet. Geh nun gleich nach rechts durch den Kamin ins zweite Schlafzimmer. Hier greift Johanna dich in der Gewissheit an, dass du ihr nun in die Falle gegangen bist. Beende schnell den Kampf und husche zurück ins erste Schlafgemach, wo du sogleich den Stab nochmals auf die Eisenplatte legst: Der Kamin schließt sich wieder, und Johanna ist in dem verschlossenen Raum gefangen!

In der Bibliothek

Verlasse das Schlafgemach, und geh zurück in den dunklen Gang, aus dem dich Johanna so unsanft verscheucht hat. Geh den Gang ganz nach vorne durch, bis du in eine kleine Bibliothek gelangst. Schau dich um: Sie ist vollgestellt mit hohen Regalen voller Bücher. Untersuche nun ein Regal, und du stellst fest, dass

es mit Löchern von Holzwürmern übersät ist. Wenn du dir ein Loch näher ansiehst, entdeckst du, dass eines davon ein kleines Schlüsselloch ist! Versuche, das Schloss mit dem Schlüssel zu öffnen: Er passt nicht. Probiere nun, das Schloss mit dem Draht zu öffnen, den du aus dem Blumentopf im Turmzimmer erbeutet hast: Nach einigem Stochern klickt es, und in der linken Bücherwand öffnet sich eine Geheimtür. Geh jetzt nach links und dann nach vorne, und wieder gelangst du in das Labor, aus dem du deine Reise in die Verließe dieser Burg angetreten hast. Wenn du dich umschaust, kannst du erkennen, dass du diesmal durch die Gittertür hineingelangt bist, die vorhin noch verschlossen gewesen ist. Geh nun ganz nach vorne, bis du wieder auf der Plattform stehst, die mit dem magischen Spruch überschrieben ist. Versuche nun, das Zauberbuch zu ziehen, das dich aus dieser finsternen Zeit nach Hause schicken soll: Es klappt nicht, denn du hast noch eine wichtige Sache vergessen: die Welt zu retten! Erwinnere dich nun der elfischen Prophezeiungen, die du in der Bibliothek des Pfarrhauses gelesen hast, und den Tagebuchaufzeichnungen des Barnaba Massimo: Um zu verhindern, dass Votan, der kindliche Hexenmeister, durch Zauberei seiner Mutter Johanna Gawine 1000 Jahre nach seinem Tod auferweckt wird, um in die Vergangenheit zurückzukehren, diese zu verändern und damit die Welt ins Unheil zu stürzen, ist es nötig, jenes Buch der Mutter zu stehlen, dass es ihr später ermöglichen wird, ihren Sohn mit dem Zauber zu belegen, der ihn nach 1000 Jahren auferstehen lässt. Einen Hinweis auf den Titel des Buchs gibt uns auch hier wieder Barnaba Massimos Tagebuch, und zwar unter dem Eintrag am 24. Oktober. Tritt also einen Schritt zurück ins Labor, und versuche, das entsprechende Buch dort zu nehmen: Es gibt kein solches Buch hier! Geh also noch einmal hinauf in die kleine Bibliothek, und versuche, das Buch erneut zu nehmen. Diesmal klappt es. Jetzt begib dich wieder nach links, und dann nach vorne, bis du abermals auf der Plattform stehst, und zücke das Zauberbuch. Jetzt gib das Schlüsselwort ein, und schließe das Buch: Es wird dich in deine Zeit und dein Dorf zurückbringen, in der die Dinge ihren für uns alle gewöhnlichen Lauf nehmen.



Magic Arts 2 – Elbenwald

© 2002-2007 by Yanlab Software
www.ys-software.de